

DIREZIONE DIDATTICA AMMETO/MARSCIANO 2° CIRCOLO

via Francesco Maria Ferri, 2 – 06055 Marsciano (PG)

Tel 075-8742217 - Fax 075-8747340

e-mail: pg042003@istruzione.it

www.marsciano2circolo.it



*"LA NOSTRA META NON È MAI UN LUOGO,
MA UN NUOVO MODO DI VEDERE LE COSE"*

(Henry Miller)

Curricolo verticale

“Il curriculum di istituto è espressione della libertà d’insegnamento e dell’autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l’identità dell’istituto. La costruzione del curriculum è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l’innovazione educativa. Ogni scuola predispone il curriculum all’interno del Piano dell’offerta formativa con riferimento al profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina. A partire dal curriculum di istituto, i docenti individuano le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, con attenzione all’integrazione fra le discipline e alla loro possibile aggregazione in aree, così come indicato dal Regolamento dell’autonomia scolastica, che affida questo compito alle istituzioni scolastiche”.

(Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione, 4 settembre 2012)

Il curriculum, quindi, *“è lo strumento principale di progettazione con cui le scuole possono rispondere alla domanda educativa degli alunni e delle loro famiglie”* e ha lo scopo di perseguire la *“maturazione delle competenze previste nel profilo dello studente al termine del primo ciclo, fondamentali per la crescita personale e per la partecipazione sociale, e che saranno oggetto di certificazione”*.

Il percorso curricolare pone al centro dell’azione educativa lo studente, considerato nella molteplicità dei suoi aspetti (cognitivi, affettivi, relazionali...) e promuove la capacità dell’alunno *“di dare senso alla varietà delle sue esperienze”*, insegnandogli *ad apprendere* e anche *ad essere* e a *saper stare al mondo*.

Il nostro Circolo Didattico ha elaborato un curriculum che si sviluppa attraverso i campi di esperienza nella Scuola dell’Infanzia e attraverso le discipline nella Scuola Primaria, perseguendo finalità specifiche poste in continuità orizzontale con l’ambiente di vita dell’alunno e in verticale fra i due ordini di scuola.

I traguardi per lo sviluppo delle competenze e il Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione hanno guidato la progettazione curricolare in una logica di progressività verso la promozione di competenze disciplinari e di cittadinanza.

La strutturazione del nostro curriculum è avvenuta con un percorso *“a ritroso”*: siamo partiti dai traguardi per lo sviluppo delle competenze, delineati nelle Indicazioni Nazionali, e abbiamo individuato all’interno di essi le *abilità*, le *conoscenze* e le *disposizioni o atteggiamenti* da promuovere, integrandoli con gli aspetti *metacognitivi*, che conferiscono una maggiore significatività ai processi di apprendimento.

In tale prospettiva le discipline si configurano come strumenti di conoscenza della realtà, che permettono a ciascun allievo di sviluppare la capacità di conoscere e di agire in modo autonomo e consapevole.

SCUOLA DELL'INFANZIA

“La Scuola dell’Infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai 3 ai 6 anni di età ed è la risposta al loro diritto all’educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale e istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell’infanzia e dell’adolescenza e nei documenti dell’Unione Europea. Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell’identità, dell’autonomia, della competenza e della cittadinanza”.

(Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione, 4 settembre 2012)



Il Curricolo verticale della scuola dell’infanzia fa riferimento ai campi di esperienza, ognuno dei quali contiene una molteplicità di linguaggi, alfabeti, situazioni, saperi, in grado di stimolare e accompagnare apprendimenti gradualmente più sicuri.

I traguardi per lo sviluppo delle competenze costituiscono un orientamento per promuovere le competenze, che poi troveranno una loro evoluzione nel passaggio alla Scuola Primaria e che a questa età vanno intese *“in modo globale e unitario”*.

I DISCORSI E LE PAROLE

*Competenze chiave correlate: **Comunicazione nella madre lingua, comunicazione nella lingua straniera, competenza sociale e civica, imparare ad imparare**
competenza digitale, spirito di iniziativa e imprenditorialità*

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	Comunicare Comprendere Ascoltare Raccontare Inventare Sperimentare	Linguaggio verbale e non Rime, filastrocche, drammatizzazioni Narrazioni Linguaggi multimediali Lingue diverse Codice scritto	Pensare e comunicare con chiarezza e precisione Applicare la conoscenza pregressa a nuove situazioni	Riflettere prima, durante e dopo Progetta attività e definisce regole

CONTENUTI SPECIFICI

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Ascolto di storie e memorizzazione di filastrocche Rappresentazioni grafiche Lavori di gruppo Giochi imitativi giochi linguistici di gruppo Attività laboratoriali Circle – time	Conversazioni su eventi, fiabe, racconti circle – time Rappresentazioni grafiche pittoriche Lettura di immagini Attività laboratoriali Giochi liberi e guidati Attività di memorizzazione	Giochi liberi e guidati Giochi d’imitazione Giochi di associazione fra parole e movimento Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico – costruttive e di manipolazione Conversazione a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni Ascolto attivo di narrazioni e racconti, testi poetici e brevi storie in rima Lettura di immagini, vignette e storie (decodifica ed interpretazione) Uso di libri, frequentazione della biblioteca locale Approccio al codice scritto Attività di memorizzazione Circle – time Uscite didattiche Drammatizzazioni Giochi metalinguistici Giochi linguistici Esperienze laboratoriali Problem - solving

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Competenze chiave correlate: **Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia, imparare ad imparare, competenza digitale, spirito di iniziativa e imprenditorialità**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	Raggruppare	Oggetti	Pensare in maniera flessibile	Riflettere prima, durante e dopo ogni attività
	Ordinare	Materiali	Impegnarsi per l'accuratezza	
	Confrontare	Proprietà	Raccogliere informazioni con tutti i sensi	
	Valutare	Quantità		
Sa collocare le azioni quotidiane della giornata e della settimana	Registrare	Simboli	Applicare la conoscenza pregressa a nuove situazioni	
		Strumenti		
Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo	Misurare	Azioni quotidiane nel tempo	Riferisce correttamente	
		Eventi del passato recente		
	Collocare	Futuro immediato e prossimo	Fare domande e porre problemi	
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	Riferire	Corpo	Osserva con attenzione	
	Sa dire (ipotizzare)	Organismi viventi	Si interessa	
		Ambienti		
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Osservare	Fenomeni naturali		
	Scoprire	Cambiamenti		
Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.	Contare	Macchine		
	Operare	Strumenti tecnologici		
	Individuare	Funzioni ed usi		
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla	Seguire	Numeri		
		Lunghezze		
		Pesi		
		Altre quantità (unità di misura)		
		Oggetti e persone nello spazio		
		Concetti topologici (avanti/dietro -		

base di indicazioni verbali.		sopra/sotto - destra /sinistra)		
------------------------------	--	---------------------------------	--	--

CONTENUTI SPECIFICI

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Attività ludiche con materiale strutturato e non Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri individuato (forma, colore, dimensione) Attività laboratoriali nel piccolo e grande gruppo Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico). Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti, eventi della vita scolastica Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza Attività ricorrenti di routine, compilazione del	Attività ludiche con materiale strutturato e non Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione Giochi di corrispondenza Attività laboratoriali nel piccolo e grande gruppo Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico) Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti, eventi della vita scolastica e loro rappresentazione in ordine temporale Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza Attività ricorrenti di routine, compilazione del	Attività ludiche con materiale strutturato e non Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base a diversi criteri Giochi di corrispondenza biunivoca Attività laboratoriali nel piccolo e grande gruppo Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice della sequenza numerica Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico) Conversazioni per stimolare la formulazione di ipotesi e soluzioni di problemi. Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti, eventi della vita scolastica e loro rappresentazione in ordine temporale Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza Attività ricorrenti di routine, compilazione del calendario,

calendario, presenze, incarichi, attesa e preparazione di feste e festività della tradizione	calendario, presenze, incarichi, attesa e preparazione di feste e festività della tradizione	presenze, incarichi, attesa e preparazione di feste e festività della tradizione
Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non	Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non	Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non
Raccolta di materiali	Raccolta di materiali e dati	Raccolta di materiali e dati
Giochi e manipolazione di oggetti e materiali	Utilizzo dei giochi interattivi	Attività di registrazione periodica
Utilizzo dei giochi interattivi	Attività laboratoriali nel piccolo gruppo	Giochi e manipolazione di oggetti e materiali
Attività laboratoriali nel piccolo gruppo	Giochi per imparare a disegnare e scrivere con il computer	Utilizzo dei giochi interattivi
Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente	Giochi e manipolazione di oggetti e materiali	Attività laboratoriali nel piccolo gruppo
Giochi in gruppo della tradizione e non	Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente	Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente
Giochi imitativi	Giochi in gruppo della tradizione e non	Giochi in gruppo della tradizione e non
Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi	Giochi imitativi	Giochi imitativi
Verbalizzazione del percorso e rappresentazione grafica	Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi	Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi
Esperienze motorie, lettura d'immagini in relazione ai concetti topologici.	Esperienze motorie, lettura d'immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici.	Verbalizzazione del percorso e rappresentazione grafica
		Esperienze motorie, lettura d'immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici

IMMAGINI, SUONI, COLORI

*Competenze chiave correlate: **Consapevolezza ed espressione culturale, competenza sociale e civica imparare ad imparare, comunicazione nella madre lingua, competenza digitale, spirito di iniziativa e imprenditorialità***

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi di animazione) Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonore – musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	Esprimere Inventare Esplorare Sperimentare	Possibilità espressive: linguaggio del corpo tipologie di spettacolo tecniche espressive musicalità del corpo elementi musicali di base linguaggio tecnologico linguaggio musicale	Raccogliere informazioni con tutti i sensi Creare, immaginare e innovare	Pianificare il lavoro Riconoscere e gestire la propria emotività nella fruizione e nel processo cognitivo

CONTENUTI SPECIFICI

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Rappresentazione grafica in modo spontaneo e guidato Giochi simbolici liberi e guidati Drammatizzazione, narrazioni Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale da recupero e non: stoffe, giornali, foglie, carta, cartone Esperienze di manipolazione con pongo, pasta di sale e creazioni spontanee e non Esperienze con diverse tecniche: colori a dita, collage, stampe, ritaglio e incollaggio Partecipare a spettacoli teatrali, musicali..... Giochi con maschere e travestimenti , utilizzo di marionette, burattini Esperienze di laboratorio di educazione al suono e alla musica (esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, uso del suono, della voce, di piccoli strumenti musicali giochi e canti di gruppo, sonorizzazione di fiabe, attività ritmico musicali in forma libera e guidata, associazione di suoni a movimenti, andature, semplici coreografie, uso della notazione musicale informale. Attività di laboratorio	Rappresentazione grafica in modo spontaneo e guidato Giochi simbolici liberi e guidati Drammatizzazione, narrazioni Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale da recupero e non: stoffe, giornali, foglie, carta, cartone Esperienze di manipolazione con pongo, pasta di sale e creazioni spontanee e non Esperienze con diverse tecniche: colori a dita, collage, stampe, ritaglio e incollaggio Partecipare a spettacoli teatrali, musicali..... Giochi con maschere e travestimenti , utilizzo di marionette, burattini Esperienze di laboratorio di educazione al suono e alla musica (esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, uso del suono, della voce, di piccoli strumenti musicali giochi e canti di gruppo, sonorizzazione di fiabe, attività ritmico musicali in forma libera e guidata, associazione di suoni a movimenti, andature, semplici coreografie, uso della notazione musicale informale. Attività di laboratorio	Rappresentazione grafica in modo spontaneo e guidato Giochi simbolici liberi e guidati Drammatizzazione, narrazioni Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale da recupero e non: stoffe, giornali, foglie, carta, cartone Esperienze di manipolazione con pongo, pasta di sale e creazioni spontanee e non Esperienze con diverse tecniche: colori a dita, collage, stampe, ritaglio e incollaggio Rappresentazione grafico-pittorico del proprio vissuto e della realtà circostante. Partecipare a spettacoli teatrali, musicali..... Visitare mostre Osservazione di immagini e opere d'arte Giochi simbolici, liberi e guidati Giochi con maschere e travestimenti costruzione e utilizzo di marionette, burattini Esperienze di laboratorio di educazione al suono e alla musica (esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, uso del suono, della voce, di piccoli strumenti musicali giochi e canti di gruppo, sonorizzazione di fiabe, attività ritmico musicali in forma libera e guidata, associazione di suoni a movimenti, andature, semplici coreografie, uso della notazione musicale informale. Esperienze realizzate con il supporto di tecnologie multimediali. Attività di laboratorio

IL SÉ E L'ALTRO

Competenze chiave correlate: **Competenza sociale e civica, imparare ad imparare, comunicazione nella madre lingua, competenza digitale, spirito di iniziativa e imprenditorialità**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	Giocare Argomentare Esprimere Discutere con gli altri Confrontare Applicare le regole del vivere insieme Orientarsi Riconoscere	Gioco Le proprie ragioni Identità personale Esigenze e sentimenti Storia personale e familiare Le tradizioni della famiglia e della comunità Le regole della comunicazione Temi esistenziali e religiosi Diversità culturali Diritti e doveri Regole del vivere insieme Generalizzazione di presente passato e futuro Lo spazio familiare Le regole condivise Segni della sua cultura e del territorio Il funzionamento delle istituzioni delle piccole comunità e delle città	In modo creativo con adulti e bambini In modo costruttivo In modo sempre più adeguato Comunicare con chiarezza e precisione Ascoltare gli altri con comprensione empatica Porre domande Muoversi con crescente sicurezza Modulare progressivamente voce e movimento Raccogliere informazioni attraverso tutti i sensi	Riflettere prima durante e dopo Descrive ciò che ha fatto Panifica, monitora, verifica l'azione Riflettere sulle proprie esigenze e sui propri sentimenti Sa di avere una storia personale e familiare Riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta Prendere consapevolezza Riflettere sulla dimensione temporale e spaziale del contesto scolastico Riflettere prima durante e dopo la raccolta di informazioni

CONTENUTI SPECIFICI

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Giochi imitativi Giochi di gruppo Giochi per l'acquisizione di regole per la convivenza civile Esperienze per comprendere e rispettare gli altri Routine quotidiana Lettura e ascolto di storie Lavori di gruppo Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture Condivisione dei momenti di festa con i compagni e di apertura alle famiglie Attività laboratoriali Drammatizzazioni Giochi musicali canti e filastrocche Uscite finalizzate all'incontro con gli altri Problem – solving	Giochi per l'acquisizione di regole per la convivenza civile Esperienze per comprendere e rispettare gli altri Gioco organizzato nel piccolo e grande gruppo Routine quotidiana Attività laboratoriale Lettura e ascolto storie Giochi imitativi Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture Condivisione dei momenti di festa con i compagni e di apertura alle famiglie Drammatizzazione Giochi musicali canti e filastrocche Uscite finalizzate all'incontro con gli altri Problem- solving	Routine quotidiana Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine, situazioni nuove ed impreviste, attività di tutoraggio, gestione dei materiali Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture Condivisione di momenti di festa con i compagni e di apertura alle famiglie Ascolto di racconti, testi, fiabe, filastrocche, canti, ninne nanne, relativi alla propria /altrui comunità e cultura di appartenenza Conversazioni e dialoghi che, attraverso il ricordo e il racconto di episodi significativi, valorizzino la ricchezza dei vissuti personali e della famiglia di appartenenza Momenti di conversazione per conoscere le diverse culture presenti nel territorio supportate dall'utilizzo di immagini e materiale Problem – solving Drammatizzazione Giochi musicali canti e filastrocche Giochi di gruppo Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione Attività laboratoriali Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture Condivisione dei momenti di festa con i compagni e di apertura alle famiglie Uscite finalizzate all'incontro con gli altri

IL CORPO E IL MOVIMENTO

*Competenze chiave correlate: **Competenza sociale e civica, consapevolezza ed espressione culturale, imparare ad imparare, comunicazione nella madre lingua, competenza digitale, spirito di iniziativa e imprenditorialità***

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	Percepire Maturare Riconoscere Sperimentare Controllare Rappresentare	Segnali e ritmi del proprio corpo Schemi posturali e motori Parti del corpo Gesti e azioni di routine Codice di comportamento Regole condivise	Comunicare in modo espressivo Muoversi autonomamente nello spazio scuola Comprendere i segnali del proprio corpo Provare piacere nei movimenti Applicare in modo originale le conoscenze pregresse	Progettare attività motorie Riflettere sui segnali del proprio corpo Pianifica, monitora e verifica l'azione Seleziona le strategie da usare Riflettere prima/durante/dopo Gestire con consapevolezza il proprio corpo

CONTENUTI SPECIFICI

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente Attività di routine per conquistare e successivamente consolidare l'autonomia Giochi cooperativi per incoraggiare la conoscenza reciproca Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione Manipolazione di vari materiali Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia Attività laboratoriale	Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente Attività di routine per consolidare l'autonomia Giochi cooperativi per incoraggiare la conoscenza reciproca Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione Manipolazione di vari materiali Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro, discriminazione di oggetti e materiali Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia Attività laboratoriale	Giochi cooperativi e giochi di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca Esplorazione dello spazio per orientarsi all'interno di spazi e circoscritti Attività di routine per consolidare l'autonomia Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione Attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, strappo, manipolazione. Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia Osservazione dei compagni valorizzando il gesto, l'azione Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo Attività laboratoriale

SCUOLA PRIMARIA

“La scuola primaria mira all’acquisizione degli apprendimenti di base, come primo esercizio dei diritti costituzionali. Ai bambini e alle bambine che la frequentano offre l’opportunità di sviluppare le dimensioni cognitive, emotive, affettive, sociali, corporee, etiche e religiose, e di acquisire i saperi irrinunciabili. Si pone come scuola formativa che, attraverso gli alfabeti caratteristici di ciascuna disciplina, permette di esercitare differenti stili cognitivi, ponendo così le premesse per lo sviluppo del pensiero riflessivo e critico. Per questa via si formano cittadini consapevoli e responsabili a tutti i livelli, da quello locale a quello europeo”.

(Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione, 4 settembre 2012)



“Le competenze sviluppate nell’ambito delle singole discipline concorrono a loro volta alla promozione di competenze più ampie e trasversali, che rappresentano una condizione essenziale per la piena realizzazione personale e per la partecipazione attiva alla vita sociale, orientate ai valori della convivenza civile e del bene comune. Le competenze per l’esercizio della cittadinanza attiva sono promosse continuamente nell’ambito di tutte le attività di apprendimento, utilizzando e finalizzando opportunamente i contributi che ciascuna disciplina può offrire”.

(Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione, 4 settembre 2012)

CURRICOLO VERTICALE DISCIPLINARE

PREMESSA

Nell'elaborare la revisione del curriculum verticale d'istituto relativo alle competenze disciplinari della scuola primaria, i docenti della commissione preposta alla declinazione dei contenuti, hanno concordato alcuni criteri fondamentali per una corretta interpretazione del prospetto attuale.

SIGNIFICATIVITÀ: nella selezione dei contenuti si è tenuto conto delle conoscenze affinché risultino adeguate alle strutture cognitive dell'allievo e fondanti sul piano epistemologico delle singole discipline.

GRADUALITÀ: nell'individuazione dei nuovi contenuti (argomenti, temi, problemi, concetti), la progressività delle azioni è posta in ordine crescente di complessità, cercando di saldare gradualmente ogni contenuto a quelli precedenti. Tuttavia, poiché nella costruzione del sapere si considera basilare l'apprendimento prossimale, il riferimento dei curricula alle classi non può ritenersi prescrittivo, ma piuttosto indicativo.

ESSENZIALITÀ: i contenuti sono stati scelti individuando i nuclei costitutivi delle discipline su cui innestare approfondimenti e sviluppi, per consolidare negli allievi un patrimonio di conoscenze/competenze stabile nel tempo e tale da permettere sempre ulteriori approfondimenti e sviluppi, in modo ricorsivo.

TALIANO

Competenze chiave correlate: **Comunicazione in lingua madre, imparare ad imparare, competenza sociale e civica.**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
Partecipa a scambi linguistici con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti.	Interagire	Dialoghi e conversazioni su esperienze personali, argomenti proposti.	Pensare e comunicare con chiarezza e precisione.	Fare ipotesi sul lavoro proposto.
Ascolta e comprende testi orali, ne individua il senso globale e le informazioni principali.	Ascoltare e comprendere	Regole per una comunicazione corretta: il turno, il tono di voce, il rispetto delle opinioni, la pertinenza.	Persistere .	Individuare strategie.
Legge e comprende testi di vario genere.	Esporre	Requisiti necessari per l'apprendimento della scrittura.	Impegnarsi per l'accuratezza.	Riflettere sul proprio lavoro: prima, durante, dopo.
Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti.	Riconoscere	Varie tipologie testuali, messaggi verbali, istruzioni.		Pianificare
Comprende nuovi significati e usa nuove parole ed espressioni.	Leggere e comprendere	Scrittura di testi narrativi, descrittivi, regolativi, poetici.		Monitorare
Riflette sui testi propri ed altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.	Scrivere	Le conoscenze ortografiche.		Verificare
Distingue in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative alla sintassi.	Produrre	Lessico adeguato ai contesti.		
	Discriminare	Le parti variabili ed invariabili del discorso.		
	Confrontare	La frase semplice: soggetto, predicato ed espansioni.		

CONTENUTI SPECIFICI DI ITALIANO

<u>CLASSE I</u>	<u>CLASSE II</u>	<u>CLASSE III</u>	<u>CLASSE IV</u>	<u>CLASSE V</u>
Tecniche di lettura e comprensione di brevi testi. Organizzazione grafica della pagina. Tecniche di scrittura da dettati di sillabe, parole e frasi minime. Tecniche di scrittura di semplici didascalie a partire da immagini. Principali convenzioni ortografiche.	Tecniche di lettura e comprensione di testi scritti di vario tipo. Tecniche di scrittura di testi corretti nell'ortografia legati all'esperienza. Produzione di semplici testi di vario tipo. Arricchimento del lessico. Principali convenzioni ortografiche. La struttura della frase. Principali elementi morfologici.	Tecniche di lettura e comprensione di testi di diverso tipo. Struttura ed elementi costitutivi di un testo. Rispetto della punteggiatura per una lettura espressiva. I principali segni di punteggiatura. Manipolazione di semplici testi. Schemi per la stesura di un testo. Tecniche di composizione di semplici testi di vario tipo. Convenzioni ortografiche. Arricchimento del lessico. Uso del dizionario. Principali elementi morfologici. Struttura della frase.	Tecniche di lettura e comprensione di testi di diverso tipo. Strategie di lettura adeguate agli scopi. Tecniche di scrittura di testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti. Schemi per la stesura di un testo. Tecniche di composizione di semplici testi di vario tipo. Elementi morfologici. I diversi usi della lingua. Elementi della sintassi. Uso del dizionario.	Tecniche di lettura e comprensione di testi di diverso tipo. Strategie di lettura adeguate agli scopi. Tecniche di scrittura di testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti. Parafrasi, completamento e trasformazione di testi. Uso del dizionario. Parti del discorso e analisi. Verbi: modi finiti e indefiniti, forma, regolari ed irregolari. Elementi della sintassi e analisi.

MATEMATICA

Competenza chiave correlata: **Competenza matematica, imparare ad imparare.**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.	Quantificare e contare Leggere e scrivere Confrontare e ordinare Rappresentare Calcolare Verbalizzare Riconoscere e rappresentare Descrivere, denominare Confrontare e classificare Misurare e utilizzare strumenti Progettare e costruire Ricercare Ricavare Costruire Leggere, comprendere, risolvere	Numeri naturali, relativi, razionali e irrazionali. Forme del piano e dello spazio, modelli concreti Materiali strutturati e strumenti Misure Informazioni, dati, rappresentazioni (grafici e tabelle). Situazioni d'incertezza, percentuali, probabilità. Situazioni problematiche semplici e complesse Testi logici e matematici Termini specifici Strategie diverse di soluzione	Raccogliere informazioni con tutti i sensi. Pensare e comunicare con chiarezza e precisione Persistere Impegnarsi per l'accuratezza Raccogliere informazioni con tutti i sensi. Creare, immaginare, innovare.	Riflettere, prima, durante e dopo ogni azione. Monitorare le azioni compiute. Autovalutare il lavoro svolto e le strategie utilizzate.

CONTENUTI SPECIFICI DI MATEMATICA

<u>CLASSE I</u>	<u>CLASSE II</u>	<u>CLASSE III</u>	<u>CLASSE IV</u>	<u>CLASSE V</u>
<i>NUMERI</i> Concetto di quantità I numeri naturali entro il 20: scomposizione, confronto e ordinamento Concetto di addizione e sottrazione (algoritmi procedurali) Calcolo mentale e scritto <i>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</i> Classificazioni, insiemi e relazioni tra elementi d'insieme Problemi Tabelle e grafici Dati e previsioni Connettivi e quantificatori logici <i>SPAZIO E FIGURE</i> Posizione degli oggetti nello spazio Percorsi Linee e figure geometriche piane e solide	<i>NUMERI</i> I numeri naturali entro il 100: scomposizione, confronto e ordinamento Le quattro operazioni: concetti, algoritmi e proprietà Calcolo orale e scritto <i>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</i> Problemi Classificazioni Tabelle e grafici Dati e previsioni Connettivi e quantificatori logici <i>SPAZIO E FIGURE</i> Percorsi Linee e figure geometriche piane e solide Concetto di misura	<i>NUMERI</i> I numeri naturali: valore posizionale delle cifre, confronto e ordinamento Le quattro operazioni: concetti, algoritmi e proprietà Le frazioni I numeri decimali: scomposizione, confronto e ordinamento, semplici operazioni di addizioni e sottrazioni <i>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</i> Problemi con le quattro operazioni (senza domanda, con dati inutili, mancanti e nascosti, con due domande e due operazioni) Classificazioni Tabelle e grafici Dati e previsioni Connettivi e quantificatori logici <i>SPAZIO E FIGURE</i> Rette, semirette e segmenti Angoli	<i>NUMERI</i> I numeri naturali oltre il 999: scomposizione, confronto e ordinamento Le quattro operazioni: concetti, algoritmi e proprietà Le frazioni La compravendita Peso netto, tara, peso lordo Misure di lunghezza, capacità, peso-massa: multipli, sottomultipli, misurazioni ed equivalenze Misure di valore <i>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</i> Problemi relativi a tutti gli argomenti trattati Classificazioni Tabelle e grafici Dati e previsioni Connettivi e quantificatori logici	<i>NUMERI</i> I numeri naturali (fino ai milioni e ai miliardi) e relativi: scomposizione, confronto e ordinamento Multipli e divisori: criteri di divisibilità, numeri primi Le potenze di un numero Le quattro operazioni e le proprietà Le espressioni aritmetiche Le frazioni La percentuale: sconto e aumento Misure di lunghezza, capacità, peso-massa e superficie: multipli, sottomultipli ed equivalenze Misure di valore Misure di tempo <i>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</i> Tecniche risolutive di un problema (semplice o complesso) e rappresentazione con diagrammi ed espressioni

Grandezze e misure		Simmetria Figure geometriche piane: elementi, classificazione, perimetro Figure geometriche solide: elementi, sviluppo, impronte Misure di lunghezza convenzionali: multipli, sottomultipli, misurazioni ed equivalenze Misure di valore: sistema monetario europeo	<i>SPAZIO E FIGURE</i> Rette, semirette e segmenti Angoli Isometrie Figure geometriche piane: perimetro e area Figure geometriche solide	Relazioni, dati e previsioni (frequenza, media, percentuali, probabilità) con relativi grafici <i>SPAZIO E FIGURE</i> Trasformazioni geometriche, rappresentazioni in scala, piano cartesiano La circonferenza e il cerchio Poligoni regolari: perimetro e area I solidi: misure di superficie e volume
--------------------	--	--	--	---

SCIENZE

Competenze chiave correlate: **Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia, imparare ad imparare, competenze sociali e civiche**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e cerca spiegazioni di ciò che osserva.	Osservare	<u>CLASSE I</u>	Persistere	Riflettere prima durante e dopo ogni attività
Esplora i fenomeni con un approccio scientifico.	Esplorare	Il mondo e i fenomeni naturali	Raccogliere informazioni con tutti i sensi	Ipotizzare
Individua nei fenomeni somiglianze e differenze.	Riconoscere	Caratteristiche del mondo vegetale e animali	Fare domande e porre problemi	Pianificare
Individua aspetti quantitativi e qualitativi dei fenomeni.	Descrivere	<u>CLASSE II</u>		Monitorare
Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.	Formulare	Il mondo e i fenomeni naturali		Verificare
Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo.	Ricercare	Aspetti quantitativi e qualitativi di fenomeni naturali		Valutare
Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	Individuare	Caratteristiche del mondo vegetale e animale		
Utilizza un linguaggio chiaro ed appropriato.	Esporre	<u>CLASSE III</u>		
Trova da varie fonti informazioni e spiegazioni.	Proporre	Il mondo e i fenomeni naturali		
	Spiegare	Aspetti quantitativi e qualitativi di fenomeni naturali		
	Sviluppare	Caratteristiche del mondo vegetale e animale		
	Produrre	Ambiente naturale e sociale		
	Rispettare	<u>CLASSE IV</u>		
	Classificare	Il mondo e i fenomeni naturali		
	Denominare	Aspetti quantitativi e qualitativi di fenomeni naturali		

		Caratteristiche del mondo vegetale e animale Ambiente naturale e sociale <u>CLASSE V</u> Il mondo e i fenomeni naturali Aspetti quantitativi e qualitativi di fenomeni naturali Caratteristiche del mondo vegetale e animale Ambiente naturale e sociale Il corpo umano		
--	--	---	--	--

CONTENUTI SPECIFICI DI SCIENZE

<u>CLASSE I</u>	<u>CLASSE II</u>	<u>CLASSE III</u>	<u>CLASSE IV</u>	<u>CLASSE V</u>
Il mondo intorno a noi: i cinque sensi. Classificazione degli esseri viventi e non viventi	Le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi Le proprietà della materia Il ciclo dell'acqua	Metodo sperimentale Relazione tra ambienti ed esseri viventi Gli stati della materia	I cambiamenti di stato della materia Le piante Gli animali L'ecosistema: adattamento e catena alimentare	La terra e l'universo: caratteristiche, relazioni e trasformazioni La materia e l'energia: caratteristiche, relazioni e trasformazioni Il corpo umano: caratteristiche e relazioni

TECNOLOGIA

Competenze chiave correlate: **Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia, imparare a imparare, competenza digitale**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale	Vedere e osservare	Elementi e fenomeni di tipo artificiale	Con motivazione	Ipotizzare
Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento	Leggere	Oggetti e strumenti di uso quotidiano e loro struttura e funzione	Con curiosità	Pianificare
Riflette su alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale	Riconoscere, identificare, descrivere	Processi di trasformazione di risorse	Con attenzione	Monitorare
Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale	Utilizzare	Mezzi di comunicazione	Con chiarezza	Verificare
Sceglie tra diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni	Produrre	Modelli o rappresentazioni grafiche di tipo tecnico multimediale	Con precisione	Valutare
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali	Rappresentare	Fonti di energia e relativo consumo	Con adeguatezza	
Espone caratteristiche, funzioni e limiti della tecnologia attuale	Prevedere e immaginare	Caratteristiche, funzioni e limiti della tecnologia	Con condivisione	
Valuta ed autovaluta le competenze acquisite	Valutare		Con collaborazione	
	Autovalutare		Con sicurezza	
			In modo consapevole	
			In modo critico	
			In modo responsabile	

CONTENUTI SPECIFICI DI TECNOLOGIA

<u>CLASSE I</u>	<u>CLASSE II</u>	<u>CLASSE III</u>	<u>CLASSE IV</u>	<u>CLASSE V</u>
Materiali e loro principali caratteristiche Meccanismo di funzionamento di semplici macchine e di oggetti di uso quotidiano Rappresentazione grafica di elementi del mondo artificiale	Elementi/oggetti del mondo artificiale: forme, materiali, funzioni e contesti d'uso Costruzione di semplici oggetti con materiale vario Le parti del computer Programmi e software didattici	Trasformazioni nel tempo di oggetti di uso comune Videoscrittura Semplici linguaggi di programmazione	Macchinari e impatto ambientale: funzionamento, smaltimento e riciclo Programmi ed applicazioni di uso corrente	Il computer come strumento di ricerca: internet, enciclopedie multimediali Posta elettronica Software didattici Disegno tecnico Tabelle, mappe e diagrammi

STORIA

Competenze chiave correlate: **Consapevolezza ed espressione culturale – identità storica, competenze sociali e civiche**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia	Ricerca Usare Produrre Comprendere ed elaborare Esporre Collegare Applicare	Aspetti e processi delle trasformazioni nel tempo e nella storia. Fonti di diverso tipo. Opinioni e culture diverse, problemi ecologici e di convivenza. Le norme e le regole della convivenza civile.	Con un personale approccio e metodo di studio. Con coerenza. Con curiosità. Pensare e comunicare con chiarezza e precisione usando un lessico specifico. Applicare la conoscenza pregressa a nuove situazioni. Pensare in maniera flessibile. Porsi domande. Individuare strategie. Ascoltare gli altri con comprensione ed empatia. Pensare sul pensare.	Organizzare le informazioni secondo vari criteri. Scegliere le modalità più adatte allo scopo. Riflettere sul proprio lavoro prima, durante e dopo. Riflettere sulle somiglianze e sulle differenze.

dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.				
--	--	--	--	--

CONTENUTI SPECIFICI DI STORIA

<u>CLASSE I</u>	<u>CLASSE II</u>	<u>CLASSE III</u>	<u>CLASSE IV</u>	<u>CLASSE V</u>
Elementi del passato nel proprio ambiente di vita Cambiamenti nelle persone, animali, piante, cose Il tempo: durata, ciclicità, semplici successioni cronologiche, contemporaneità...	Fatti ed eventi appartenenti al proprio vissuto La scansione temporale: passato, presente, futuro Le fonti: orali, materiali, iconiche, scritte Fatti: cause e conseguenze Calendario, orologio e linea del tempo	Il metodo storiografico: conoscenza della funzione delle fonti per la ricostruzione storica L'origine dell'universo L'evoluzione della vita sulla Terra La preistoria	Gli strumenti dello storico (fonti, linea del tempo, carte storico-geografiche...) Il sistema di misura occidentale del tempo storico Elementi caratteristici del quadro di civiltà Le antiche civiltà dei fiumi e del mare	La civiltà greca I popoli italici La civiltà etrusca La civiltà romana La Repubblica italiana e la Costituzione

GEOGRAFIA

Competenze chiave correlate: **Competenze sociali e civiche, imparare ad imparare, consapevolezza ed espressione culturale**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	Si orienta nello spazio Sa orientare Legge e interpreta Riconosce e confronta Osserva e legge Comprende	Punti cardinali e coordinate geografiche. Le realtà territoriali. Le carte geografiche. Carte, fotografie, immagini da telerilevamento, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici. Alcuni caratteri dei paesaggi italiani ed europei, temi e problemi di tutela del paesaggio. Sistemi territoriali. Le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale ed europea.	Con un personale approccio e metodo di studio. Con coerenza. Con curiosità. Pensare e comunicare con chiarezza e precisione usando un lessico specifico. Applicare la conoscenza pregressa a nuove situazioni. Pensare in maniera flessibile.	Individuare strategie. Riflettere sul proprio lavoro prima, durante e dopo. Monitorare le fasi del proprio lavoro. Verificare e valutare i risultati. Porsi domande. Pensare sul pensare.

CONTENUTI SPECIFICI DI GEOGRAFIA

<u>CLASSE I</u>	<u>CLASSE II</u>	<u>CLASSE III</u>	<u>CLASSE IV</u>	<u>CLASSE V</u>
Indicatori topologici e spaziali Percorsi Confine: regione interna ed esterna Gli spazi vissuti	I punti di vista Mappe e piante di ambienti noti Reticolo e coordinate spaziali Elementi fisici e antropici Tutela dell'ambiente geografico	Orientamento Gli elementi della rappresentazione cartografica Ambienti e paesaggi: elementi costitutivi	Gli strumenti del geografo: reticolo, coordinate geografiche, grafici e tabelle Fattori del clima e fasce climatiche Morfologia dell'Italia L'uomo e le sue attività: fruizione e tutela dell'ambiente	L'organizzazione amministrativa dello stato italiano e la Costituzione Cenni all'Unione Europea I settori economici Le regioni italiane

MUSICA

Competenze chiave correlate: **Consapevolezza ed espressione culturale, Imparare ad imparare**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte	Ascoltare	Varie tipologie di fonti sonore	Raccogliere informazioni	Richiamare le conoscenze pregresse
Esplorare diverse possibilità espressive della voce, del proprio corpo, di oggetti sonori, imparando ad ascoltare se stessi e gli altri	Ipotizzare	Suoni e rumori	Applicare la conoscenza pregressa a nuove situazioni	Pianificare le proprie strategie
Ascoltare semplici brani musicali	Riconoscere	Semplici brani vocali e/o strumentali di diverso genere.	Pensare e comunicare con chiarezza e precisione	Descrivere il progetto eseguito
Eseguire individualmente/ collettivamente, semplici brani vocali	Attribuire	Suoni e rumori con il corpo e con oggetti	Impegnarsi per l'accuratezza	Pianificare il lavoro da fare
Eseguire canti accompagnandosi con le mani, con oggetti e con strumenti	Usare il corpo e gli oggetti	Sequenze ritmiche	Creare, immaginare, innovare	Valutare l'efficacia delle strategie utilizzate
Fare uso di forme di notazione analogiche o codificate	Ideare	Brani musicali di generi diversi		
Improvvisare liberamente e in modo creativo	Comprendere	I caratteri del suono: ritmo e genere		
	Eseguire con la voce	Unire le esperienze musicali con altre forme di linguaggio (arte, poesia..)		
	Eseguire con strumenti didattici a percussioni	Brani vocali di vario genere e cultura		
	Eseguire	Le caratteristiche del suono		
	Improvvisare	Il ritmo e sequenze		
	Realizzare	I primi segni grammaticali del linguaggio musicale		
		Diversi timbri musicali		
		Canti		
		Movimento		
		Interpretazione		

CONTENUTI SPECIFICI DI MUSICA

<u>CLASSE I</u>	<u>CLASSE II</u>	<u>CLASSE III</u>	<u>CLASSE IV</u>	<u>CLASSE V</u>
Voce, corpo e movimento: esplorazione ed espressione Suoni e rumori Strumenti didattici e auto-costruiti Schemi musicali elementari Brani vocali e strumentali di genere e culture diverse	Voce, corpo e movimento: esplorazione ed espressione Parametri dei suoni: intensità e altezza Ambienti sonori e mappe mentali sonore Brani vocali e strumentali di generi e culture diverse Notazione informale	Voce, corpo e movimento Strumenti musicali didattici, classici ed etnici Combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche Parametri dei suoni: intensità, altezza, durata e timbro Ambienti sonori e mappe mentali sonore Brani vocali e strumentali di generi e culture diverse notazione informale Classificazione degli strumenti Notazione informale e convenzionale	Voce, corpo e movimento Strumenti musicali didattici, classici ed etnici Ambienti sonori e mappe mentali sonore Brani vocali e strumentali di generi e culture diverse Classificazione degli strumenti Notazione informale e convenzionale Funzione semantica della musica: testi, storie, immagini e danze	Voce, corpo e movimento Strumenti musicali didattici, classici, etnici e digitali Brani vocali e strumentali di generi e culture diverse notazioni convenzionali Elementi costitutivi di un brano Notazione convenzionale Musica nella storia Funzione semantica della musica: testi, storie, immagini e danze

ARTE E IMMAGINE

Competenze chiave correlate: **Consapevolezza ed espressione culturale**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.	Utilizzare	Elementi del linguaggio visivo: linea, superficie, volume, spazio e colore	Creare, immaginare e innovare	Pianificare il lavoro
	Produrre	Immagini con tecniche e materiali diversi	Impegnarsi per l'accuratezza	Riflettere e monitorare le fasi di esecuzione
	Creare	Immagini e messaggi multimediali	Fare domande e porre problemi	Descrivere il procedimento tecnico utilizzato
È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali.	Elaborare e rielaborare	Valore dell'opera d'arte	Pensare e comunicare con chiarezza e precisione	Riconoscere e gestire la propria emotività nella fruizione e nel processo creativo
Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da varie culture.	Esprimere	Metodo di lettura dell'opera d'arte	Raccogliere informazioni con tutti i sensi	
	Osservare	Valore dell'opera d'arte presente nel territorio	Pensare in maniera flessibile	
	Esplorare	Metodo di lettura dell'opera d'arte	Sensibilità per il patrimonio artistico, culturale e ambientale	
Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	Descrivere		Rispondere con meraviglia e stupore	
	Leggere			

CONTENUTI SPECIFICI DI ARTE E IMMAGINE

<u>CLASSE I</u>	<u>CLASSE II</u>	<u>CLASSE III</u>	<u>CLASSE IV</u>	<u>CLASSE V</u>
Disegno spontaneo Riconoscimento, combinazione e uso del colore Elementi di base della comunicazione iconica: linee, forme, spazio e relazioni spaziali Lo schema corporeo Tecniche grafiche diverse Tecniche plastiche con materiali di facile reperibilità Realizzazione di manufatti e addobbi Lettura di immagini (riconoscimento di stati d'animo ed emozioni...)	Disegno spontaneo La proporzione nella figura umana Elementi di base della comunicazione iconica: linee, colore, forme, volumi... Tecniche grafiche diverse Realizzazione manufatti e addobbi Espressione di stati d'animo ed emozioni attraverso le immagini Lettura di un'immagine e suoi elementi compositivi (proporzioni, figura-sfondo...)	Elementi di base della comunicazione iconica: linee, colore, forme, volumi, proporzioni... Tecniche grafiche anche con supporto di strumenti tecnologici Rappresentazioni di ambienti e oggetti osservati dal vero Espressione di stati d'animo ed emozioni attraverso le immagini Lettura di un'immagine e dei suoi elementi compositivi (proporzioni, figura-sfondo, piani del paesaggio...)	Tecniche grafiche anche con supporto di strumenti tecnologici Lettura di diversi tipi di immagini e messaggi multimediali Tecniche di piegatura Rappresentazioni di ambienti e oggetti osservati dal vero Ritratto ed autoritratto Struttura ed espressività del volto nella comunicazione di emozioni e stati d'animo Fumetto (struttura e caratteristiche) Funzione culturale del museo	Tecniche grafiche anche con supporto di strumenti tecnologici Rappresentazioni individuali suscitate dall'ascolto di musica o da racconti Opere d'arte antiche e moderne Generi artistici Funzione culturale del museo Conoscenza dei principali beni artistici e culturali presenti sul territorio

EDUCAZIONE FISICA

Competenze chiave correlate: **Consapevolezza ed espressione culturale, competenze sociali e civiche**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	Strutturare e consolidare gli schemi motori di base: correre, saltare, afferrare, lanciare, spostarsi. Utilizzare diversi schemi motori e posturali. Coordinare e organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. Comunicare ed esprimere i propri stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo. Conoscere e applicare modalità esecutive di diverse proposte di gocosport. Conoscere e applicare. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.	Schema corporeo. Schemi motori statici e dinamici. Gocosport. Giochi sportivi e giochi scolastici individuali: pallavolo, calcio, pallacanestro, atletica leggera I criteri base di sicurezza e di prevenzione degli infortuni Valore formativo e preventivo delle attività motorie-sportive. Principi per una sana alimentazione applicata alle attività motorie. Le regole degli sport e del fair play.	Persistere. Impegnarsi per l'accuratezza. Raccogliere informazioni con tutti i sensi. Creare, immaginare e innovare. Pensare e comunicare con chiarezza e precisione. Rispondere con meraviglia e stupore. Assumere rischi responsabili. Pensare in maniera interdependente. Gestire l'impulsività. Applicare la conoscenza pregressa a nuove situazioni. Rimanere aperti all'apprendimento continuo Rispettare le regole nel gioco e nella competizione sportiva.	Riflettere prima, durante e dopo ogni azione. Ipotizzare azioni. Individuare strategie. Applicare strategie. Conoscere e avere coscienza di sé. Possedere autocontrollo.

CONTENUTI SPECIFICI DI EDUCAZIONE FISICA

<u>CLASSE I</u>	<u>CLASSE II</u>	<u>CLASSE III</u>	<u>CLASSE IV</u>	<u>CLASSE V</u>
Giochi per l'individuazione delle diverse parti del corpo. Giochi di spazialità e coordinazione oculo-manuale. Giochi con la palla per il lanciare e l'afferrare. Giochi imitativi. Spostamenti con andature diverse. Semplici percorsi . Rispetto delle regole nel gioco e nell'utilizzo di spazi e materiali. Esercizi di rilassamento.	Esercizi ritmici con il corpo con semplici attrezzi. Esercitazione degli schemi motori di base con andature e direzioni diverse. Esercizi per il controllo del corpo e delle diverse posture. Percorsi e staffette. Giochi per esprimere in modo personale sensazioni, emozioni e stati d'animo. Rispetto delle regole nel gioco e nell'utilizzo di spazi e materiali. Esercizi di rilassamento.	Esercizi ritmici con il corpo Esercitazione degli schemi motori di base con andature e direzioni diverse. Esercizi per il controllo del corpo e delle diverse posture. Percorsi e staffette. Cooperazione e tattica nel gioco di squadra. Rispetto delle regole nel gioco e nell'utilizzo di spazi e materiali. Esercizi di respirazione e coordinazione dinamica generale.	Esercizi di riscaldamento muscolare e rilassamento. Movimenti con progressioni motorie statiche, fasi dinamiche, lanci e prese. Coordinazione dinamica generale: movimenti che si possono compiere contemporaneamente con più parti del corpo. Cooperazione e tattica nel gioco di squadra Il fair play Esercizi di respirazione e coordinazione dinamica generale. Salute e benessere	Esercizi di riscaldamento muscolare e rilassamento. Movimenti con progressioni motorie statiche, fasi dinamiche, lanci e prese. Coordinazione dinamica generale: movimenti che si possono compiere contemporaneamente con più parti del corpo. Cooperazione e tattica nel gioco di squadra Il fair play Esercizi di respirazione e coordinazione dinamica generale. Prevenzione e sicurezza

INGLESE

Competenze chiave correlate: **Comunicazione nelle lingue straniere, Comunicare**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive orale e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono ai bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	<u>ASCOLTARE</u> (comprensione orale) Comprendere i punti essenziali di un messaggio/discorso. Individuare le informazioni principali. <u>PARLARE</u> (produzione orale) Descrivere se stessi e gli altri. Interagire e gestire conversazioni, chiedere spiegazioni. <u>LEGGERE</u> (comprensione scritta) Leggere e individuare informazioni esplicite e/o implicite. <u>SCRIVERE</u> (produzione scritta) Produrre risposte. Formulare domande. Raccontare esperienze	Vocaboli, istruzioni di uso quotidiano. Brevi messaggi relativi ad ambiti familiari, al proprio vissuto: ambiente, lessico e strutture grammaticali specifiche. Testi in lingua standard su argomenti familiari e di studio. Elementi culturali, usi linguistici.	Con interesse. Con disponibilità al confronto Con curiosità verso altre culture. Senza atteggiamenti di rifiuto.	Riflettere, prima, durante e dopo ogni azione. Riconoscere di non aver capito. Riconoscere come si apprende e cosa ostacola il proprio apprendimento. Autovalutare livello di competenza raggiunto ed essere consapevole del proprio modo di apprendere.

CONTENUTI SPECIFICI DI INGLESE

<u>CLASSE I</u>	<u>CLASSE II</u>	<u>CLASSE III</u>	<u>CLASSE IV</u>	<u>CLASSE V</u>
Formule di saluto informale. I colori. I numeri da uno a dieci. I membri della famiglia. Gli oggetti scolastici. I giocattoli. Gli animali. Le parti del viso e del corpo Le stagioni e il lessico specifico.	Gli oggetti scolastici. Il tempo atmosferico. Le stanze della casa. L'abbigliamento. I giocattoli. Le parti del corpo e del volto. Cibo e bevande. Le stagioni e le feste tradizionali.	La città: i luoghi. I numeri fino a cento. Cibo e bevande. Shopping. Arredamento della camera da letto. Oggetti preferiti. Abbigliamento e sports. Le stagioni e le feste tradizionali.	Personaggi fantastici: descrizioni in prima e terza persona singolare. I membri della famiglia. Le materie scolastiche e i giorni della settimana. I personaggi famosi: descrizioni in prima e terza persona singolare. Il cibo: preferenze. Gli animali selvaggi: caratteristiche fisiche e loro abilità. Ascolto, lettura e comprensione di leggende. Feste tradizionali.	I paesaggi naturali e il codice di comportamento per rispettare la natura. Il mondo del lavoro: mestieri e luoghi di lavoro. Daily routine: azioni, mesi, ora. Shopping: utilizzo della sterlina. Le vacanze: uso del present continuous. La lingua inglese nel mondo. Ascolto, lettura e comprensione di leggende. Il Regno Unito e le feste tradizionali.

RELIGIONE (I.R.C.)

Competenze chiave correlate:

TRAGUARDI DI COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	DISPOSIZIONI	PROCESSI METACOGNITIVI
<u>Al termine della classe III</u> Riconoscere Dio come Padre, riflettere su Dio Creatore. Riconoscere che la Bibbia è il libro sacro per i cristiani e gli ebrei. Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua. Riconoscere nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.	<u>Al termine della classe III</u> Comprendere (ascolto). Interagire (produzione e interazione orale) Confrontare	<u>Classe I</u> L'originalità della persona. Il mondo e la vita come dono Il Natale(simboli) La terra di Gesù La Pasqua(simboli) La domenica La Chiesa come comunità. <u>Classe II</u> Rispetto della natura Il Natale Il messaggio di Gesù Parabole e miracoli di Gesù La preghiera e il Padre Nostro Avvenimenti della Settimana Santa La chiesa come edificio. <u>Classe III</u> La nascita del senso religioso La promessa di Dio al suo popolo nella storia di Israele Gesù come compimento della promessa La Pasqua ebraica e cristiana	<u>Al termine della classe III</u> Gestire l'impulsività Impegnarsi per l'accuratezza Porre domande e problemi Comunicare con chiarezza e precisione Raccogliere informazioni con tutti i sensi	<u>Al termine della classe III</u> Pianificare il lavoro Pensare sul pensare

<u>Al termine della classe V</u> Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili in vista di un personale progetto di vita Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo	Ricostruire Confrontare Riconoscere Comprendere	<u>Classe IV</u> I Vangeli L'ambiente della Palestina al tempo di Gesù Le tradizioni natalizie Parabole e miracoli Le tradizioni pasquali La Pentecoste e la nascita della Chiesa <u>Classe V</u> Le prime comunità Pietro, Paolo e gli apostoli della prima evangelizzazione Le confessioni cristiane Natale nel mondo Le religioni nel mondo Vita, Passione, Morte e Resurrezione di Gesù La struttura della Chiesa e i tempi liturgici	Chiedere spiegazioni Porre domande e problemi Pensare flessibilmente Impegnarsi per l'accuratezza Applicare la conoscenza posseduta a nuove situazioni Comunicare con chiarezza e precisione Creare, immaginare, innovare Pensare in modo interdipendente Rimanere aperti ad un apprendimento continuo	Pensare sul pensare Pianificare il lavoro Ipotizzare Monitorare Verificare Valutare
---	---	--	---	---