

Italiano

Percorsi di apprendimento	Obiettivi formativi	Competenze in uscita
Esposizione orale	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare sintatticamente in modo corretto, comprensibile e chiaro - Acquisizione ed espansione del lessico 	<p>Classi 1[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - È in grado di stabilire scambi comunicativi pertinenti all'interno della classe su contenuti didattici e su vissuto personale - È in grado di inserirsi al momento opportuno e con pertinenza negli scambi dialogici esprimendosi in modo organico e circostanziato <p>Classi 2[^] - 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - È in grado di fornire semplici resoconti coerenti e completi delle proprie esperienze esprimendo giudizi e valutazioni su fatti vissuti in prima persona - È in grado di inserirsi opportunamente nelle situazioni comunicative più frequenti, tenendo conto dei punti di vista diversi - È in grado di interagire con coetanei e adulti utilizzando un lessico appropriato <p>Classi 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - È in grado di dare ordine logico, temporale e causale, a semplici resoconti orali di esperienze o a costruzioni fantastiche - Rispetta le regole della conversazione e sa intervenire in modo logico e sensato alle discussioni - È in grado di esprimere attraverso il parlato pensieri stati d'animo e affetti utilizzando una struttura comunicativa chiara e rispettando la sequenzialità logica, cronologica e narrativa - Sa introdursi in forme comuni di discorso parlato dialogico: l'interrogazione, il dialogo, la conversazione e la discussione
Lettura	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare e comprendere - Leggere e comprendere 	<p>Classi 1[^] - 2[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - È in grado di leggere brevi racconti o resoconti e di comprenderne il significato chiedendo spiegazioni su termini o frasi sconosciuti - È in grado di analizzare il rapporto testo immagine

		<p>Classe 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggia la lettura sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa <p>Classi 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - È in grado di leggere testi teatrali, narrativi, descrittivi, informativi, regolativi, poetici mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali che li contraddistinguono, esprimendo semplici pareri personali
Scrittura	Produrre diverse tipologie di testi sintatticamente e ortograficamente corretti	<p>Classe 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa produrre testi di vario tipo espressi con pensieri semplici, ortograficamente corretti e ordinati logicamente, utilizzando vocaboli appropriati - Sa utilizzare la lingua scritta nella forma più adeguata al destinatario - Sa completare, arricchire e produrre semplici testi rispettando la struttura e l'ordine cronologico dei fatti <p>Classe 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre - Sa rielaborare testi parafrasandoli, completandoli e trasformandoli
Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua	<ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sulla struttura della lingua - Scrivere in forma guidata e autonomamente, rispettando le principali convenzioni ortografiche 	<p>Classi 1[^] - 2[^] - 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conosce ed utilizza correttamente i principali suoni e fonemi delle parole - Amplia il lessico acquisendo nuovi vocaboli - Conosce e rispetta tutte le convenzioni ortografiche ed utilizza correttamente i segni d'interpunzione - Applica le conoscenze ortografiche alla propria produzione scritta - <p>Classi 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce la struttura della frase minima - Riconosce in un testo le principali parti di un discorso

		- Si serve delle conoscenze acquisite per rivedere e correggere la propria produzione scritta
--	--	---

Prima lingua straniera: Inglese Comprensione scritta/lettura

Livello	Traguardi	Obiettivi		Descrittori di competenze e strategie
		Task	Testo	
	Al raggiungimento del livello indicato nella colonna di sinistra, l'allievo è capace di ...	L'allievo ...	Tipologie testuali proposte agli allievi	Competenze e strategie messe in atto dagli allievi durante la realizzazione del task proposto.
Età di riferimento: 5-9 anni A1.1 Termine della classe terza della scuola primaria	...comprendere i nomi e le parole che gli sono familiari oppure frasi molto semplici di annunci, cartelloni, cartoline, specie se accompagnate da supporti grafici o da oggetti concreti.	...legge per capire l'argomento generale e individua, tra una serie di figure date, il protagonista della storia oppure una sua caratteristica; ...legge per capire l'argomento generale e individua, tra una serie di figure date, quella che rappresenta l'oggetto / il luogo di cui si parla; ...legge per capire l'argomento generale e individua, tra una serie	...una storia; ...un fumetto / un messaggio di posta elettronica; ...un indovinello; ... il testo di una canzone	L'allievo è capace di: <ul style="list-style-type: none"> - osservare la forma grafica del testo; - identificare gli indizi extralinguistici; - identificare le informazioni date esplicitamente nel testo; - riconoscere vocaboli noti; - riconoscere la tipologia testuale (storia, fumetto, indovinello, canzone); - comprendere l'argomento generale del testo; - riprodurre le parole che legge con pronuncia e intonazione corrette; - reagire correttamente a quanto legge, dando una risposta verbale (anche in italiano) o non verbale;

		<p>di figure date, quella che rappresenta la soluzione dell'indovinello;</p> <p>...legge per capire e canta insieme ai compagni</p>		<p>L'allievo è capace di applicare le seguenti strategie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fare ipotesi sulla forma testuale, collegando la parte scritta con l'apparato grafico e iconografico, se presente; - fare ipotesi sul contenuto generale del testo, partendo dal titolo e/o da alcune parole chiave; - fare previsioni su quanto sta per leggere, facendo riferimento a quanto già conosce sull'argomento; - utilizzare eventualmente la lingua italiana per esprimere le sue previsioni e/o ipotesi;
<p>Età di riferimento: 10-11 anni</p> <p>A1.2</p> <p>Termine della scuola primaria</p>	<p>...comprendere testi molto brevi e semplici e trovare informazioni specifiche e prevedibili espresse con parole che gli sono familiari e frasi molto semplici riferite a se stesso, alla sua famiglia e al suo ambiente</p>	<p>...legge per capire l'argomento generale e individua, tra una serie di figure date / di alternative scritte, il protagonista della storia oppure una sua caratteristica;</p> <p>...legge per capire le istruzioni e le esegue;</p> <p>...legge per capire l'argomento generale e rilegge ai compagni;</p> <p>...legge per trovare una soluzione e sceglie la risposta esatta tra un elenco scritto;</p>	<p>...una storia;</p> <p>...le istruzioni di montaggio/ di utilizzo di un gioco;</p> <p>...una barzelletta</p> <p>...un indovinello;</p> <p>...una brochure;</p> <p>...le didascalie;</p> <p>...il testo di una canzone.</p>	<p>L'allievo è capace di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservare la forma grafica del testo; - identificare gli indizi extralinguistici; - identificare le informazioni date esplicitamente nel testo; - riconoscere vocaboli noti; - riconoscere la tipologia testuale (storia, istruzioni, barzelletta, indovinello, canzone); - comprendere l'argomento generale del testo; - riprodurre ciò che legge con pronuncia e intonazione corrette; - reagire correttamente a quanto legge, dando una risposta verbale o non verbale <p>L'allievo è capace di applicare le seguenti</p>

		<p>...legge per capire l'argomento generale e abbina testo e immagine;</p> <p>...legge per memorizzare e canta insieme ai compagni.</p>		<p>strategie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fare ipotesi sulla forma testuale, collegando la parte scritta con l'apparato grafico e iconografico, se presente; - fare ipotesi sul contenuto generale del testo, partendo dal titolo e/o da alcune parole chiave; - fare previsioni su quanto sta per leggere, facendo riferimento a quanto già conosce sull'argomento;
--	--	---	--	--

Prima lingua straniera: Inglese Produzione scritta/scrittura

Livello	Traguardi	Obiettivi		Descrittori di competenze e strategie
		Task	Testo	
	<p>Al raggiungimento del livello indicato nella colonna di sinistra, l'allievo è capace di ...</p>	L'allievo ...	Tipologie testuali proposte agli allievi	Competenze e strategie messe in atto dagli allievi durante la realizzazione del <i>task</i> proposto.
<p>Età di riferimento: 5-9 anni A1.1</p>	<p>...scrivere una breve e semplice cartolina una e-mail, un annuncio</p>	<p>...produce un testo scritto destinato a uno o più lettori:</p> <p>...scrive un saluto a un amico / un parente</p>	<p>...una cartolina, una e-mail, un annuncio</p>	<p>Competenze e strategie</p> <p>L'allievo è capace di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - usare una grafia comprensibile separare una parola dall'altra

<p>Termine della classe terza della scuola primaria</p>				
<p>Età di riferimento: 10-11 anni A1.2 Termine della scuola primaria</p>	<p>...riempire moduli con dati personali, scrivendo ad es. il nome, la nazionalità e l'indirizzo sulla scheda di registrazione di un albergo.</p>	<p>...produce un testo scritto destinato a uno o più lettori: ...realizza un cartellone seguendo un modello dato e le istruzioni dell'insegnante; ...spiega come funziona un gioco scrivendo un elenco di azioni espresse da verbi semplici e la tipologia dei giocatori; ...fornisce informazioni essenziali riferite a lui e / o alla sua famiglia; ...scrive in modo informale, utilizzando abbreviazioni e segni grafici appropriati; ...scrive gli auguri per una ricorrenza;</p>	<p>...una descrizione / una relazione; ...le istruzioni di un gioco; ...un questionario; ...un memo; ...un biglietto di auguri; ...una canzone / una filastrocca / una poesia / un <i>haiku</i>.</p>	<p>Competenze e strategie L'allievo è capace di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - usare una grafia comprensibile - separare una parola dall'altra - usare correttamente le maiuscole, le minuscole, la virgola e il punto - utilizzare gli elementi linguistici appresi - usare modelli e tracce date per scrivere testi brevi

		...compone un testo poetico, seguendo un modello dato.		
--	--	--	--	--

Prima lingua straniera: Inglese Comprensione orale/ascolto

Livello	Traguardi	Obiettivi		Descrittori di competenze e strategie
		Task	Testo	
	Al raggiungimento del livello indicato nella colonna di sinistra, l'allievo è capace di ...	L'allievo ...	Tipologie testuali proposte agli allievi	Competenze e strategie messe in atto dagli allievi durante la realizzazione del task proposto.
Età di riferimento: 5-9 anni A1.1 Termine della classe terza della scuola primaria	...riconoscere parole che gli sono familiari ed espressioni molto semplici riferite alle esperienze svolte in classe, purché le persone parlino lentamente e chiaramente e utilizzino anche supporti grafici oppure oggetti concreti.	..ascolta una storia raccontata dall'insegnante per capire di che cosa si sta parlando, ne riconosce la tipologia testuale e individua il protagonista oppure una sua caratteristica, tra una serie di figure date, oppure colorando una figura o completando un disegno;	...una storia ...una conversazione ...una canzone ...un comando ...una storia	L'allievo è capace di: <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere vocaboli noti - riconoscere l'intonazione degli enunciati affermativi, negativi e interrogativi - riconoscere la tipologia testuale (storia, canzone, comandi) - comprendere l'argomento generale del testo - reagire correttamente a quanto ascolta, dando una risposta verbale (anche in italiano) o non verbale

		<p>...ascolta per memorizzare e canta insieme ai compagni (attività integrate)</p> <p>...ascolta per comprendere ed esegue un'azione</p>		<p>L'allievo è capace di applicare le seguenti strategie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fare previsioni su quanto sta per ascoltare, facendo riferimento alle illustrazioni e a ciò che già conosce sull'argomento; - fare ipotesi sull'andamento della storia in base ai gesti e alle espressioni dell'insegnante, così come alle ripetizioni all'interno del testo, senza necessariamente comprendere ogni singola parola - utilizzare eventualmente la lingua italiana per esprimere le sue previsioni e/o ipotesi
<p>Età di riferimento: 10-11 anni A1.2 Termine della scuola primaria</p>	<p>...riconoscere parole che gli sono familiari ed espressioni molto semplici riferite a se stesso, alla sua famiglia e al suo ambiente, purché le persone parlino lentamente e chiaramente;</p> <p>...capire istruzioni a lui indirizzate purché le persone parlino lentamente e chiaramente</p>	<p>...ascolta una storia raccontata dall'insegnante / riprodotta da un supporto elettronico per capire di che cosa si sta parlando e ne individua:</p> <ul style="list-style-type: none"> - i personaggi e le loro caratteristiche (selezionando tra una serie di figure date); - la sequenza delle azioni (riordinando una serie di figure date oppure completandole scegliendo una o più immagini 	<p>...una storia</p> <p>...una conversazione</p> <p>...una descrizione</p> <p>...i comandi/le istruzioni</p> <p>...una canzone</p>	<p>L'allievo è capace di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere vocaboli noti - riconoscere l'intonazione degli enunciati affermativi, negativi e interrogativi - riprodurre correttamente le parole - riconoscere la tipologia testuale (storia, canzone, comandi) - comprendere l'argomento generale del testo - reagire correttamente a quanto ascolta, dando una risposta verbale (anche in italiano) o non verbale - dedurre un sentimento a partire dall'intonazione <p>L'allievo è capace di applicare le seguenti strategie:</p>

		appropriate oppure spuntandole in una serie di immagini)		<ul style="list-style-type: none"> - fare previsioni su quanto sta per ascoltare, facendo riferimento a ciò che già conosce sull'argomento; - fare ipotesi sulla situazione in cui avviene la comunicazione, partendo anche da indizi extra-linguistici; - fare ipotesi sul numero dei parlanti; - fare ipotesi sull'argomento generale, partendo anche da indizi extralinguistici oppure da alcune parole chiave, senza necessariamente comprendere ogni singola parola;
--	--	--	--	---

Prima lingua straniera: Inglese

Produzione orale/dialogo e monologo

Livello	Traguardi	Obiettivi		Descrittori di competenze e strategie
		Task	Testo	
	Al raggiungimento del livello indicato nella colonna di sinistra, l'allievo è capace di ...	L'allievo ...	Tipologie testuali proposte agli allievi	Competenze e strategie messe in atto dagli allievi durante la realizzazione del task proposto.
Età di riferimento: 5-9 anni A1.1	...interagire in modo semplice se l'interlocutore è disposto a ripetere o a riformulare più lentamente il discorso e lo aiuta a formulare ciò che cerca di	...partecipa a uno scambio dialogico per costruire un discorso interattivo insieme a uno o più interlocutori, negoziando il	...risposte a domande/ richieste quali, ad es.: "How are you today?", "Are you tired?", "What's your favourite cartoon?",	L'allievo è capace di: <ul style="list-style-type: none"> - pronunciare singole parole/brevi frasi, accentandole in modo appropriato; - usare un'intonazione appropriata al proprio scopo comunicativo;

<p>Termine della classe terza della scuola primaria</p>	<p>dire. ...ripetere semplici testi.</p>	<p>significato secondo principi cooperativi; ...risponde alle domande/ richieste dell'insegnante. ... produce un testo orale destinato a un pubblico di uno o più ascoltatori: - recita; - canta.</p>	<p>"What's your favourite singer?", "How do you get to school?", "Can you please pass me the book?", etc. ...una poesia / una filastrocca; ...una canzone.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare formule di saluto appropriate alle relazioni sociali; - chiedere un aiuto.
<p>Età di riferimento: 10-11 anni A1.2 Termine della scuola primaria</p>	<p>...porre e a rispondere a domande semplici su argomenti molto familiari o che riguardano bisogni immediati. ...usare espressioni e frasi semplici per descrivere il luogo dove abita e le persone che conosce.</p>	<p>...partecipa a uno scambio dialogico per costruire un discorso interattivo insieme a uno o più interlocutori, negoziando il significato secondo principi cooperativi; ...risponde a/formula domande/ richieste avendo come interlocutori l'insegnante e/o i compagni ...produce un testo orale destinato a un pubblico di uno o più ascoltatori: - descrive un componente della famiglia / un amico</p>	<p>...risposte e domande/ richieste quali, ad es., "How's your mum, today?", "What's wrong with you?", "What's happening over there?", "Why do you like ...?" ...una descrizione; ...un avviso ("Mind the step!" "Doors open on the right."); ...una prescrizione ("Don't leave your seat!").</p>	<p>L'allievo è capace di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pronunciare brevi frasi, accentandole in modo appropriato (<i>competenza fonologica</i>); - usare un'intonazione appropriata al proprio scopo comunicativo; - chiedere che venga ripetuto ciò che non si comprende (<i>competenza pragmatica</i>); - accompagnare la comunicazione verbale con gesti ed espressioni facciali per mantenere viva la comunicazione (<i>competenza pragmatica</i>); - utilizzare gli elementi linguistici appresi (<i>competenza lessicale e grammaticale</i>); - comprendere le domande dell'interlocutore e fornire risposte coerenti (<i>competenza pragmatica</i>); - formulare domande per ottenere informazioni (<i>competenza pragmatica</i>); - utilizzare esponenti linguistici appropriati

		/ un insegnante - / il locale della casa che più gli piace; - formula un avviso; - formula una prescrizione		alle relazioni sociali (formule di saluto, di ringraziamento, di augurio, ecc.) (<i>competenza socio-linguistica</i>); - cooperare con l'interlocutore (dimostrandogli, ad es., che si sta seguendo ciò che dice) (<i>competenza pragmatica</i>);
--	--	--	--	--

Matematica

Percorsi di apprendimento	Obiettivi formativi	Competenze in uscita
Numerazione	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere, scrivere e confrontare numeri interi e decimali - Operare con i numeri e con le frazioni - Risolvere situazioni problematiche con il calcolo mentale e scritto 	Classi 1 [^] – 2 [^] - 3 [^] <ul style="list-style-type: none"> - Saper numerare, confrontare e ordinare i numeri entro il 20 (cl.1) - Contare in modo progressivo e regressivo i numeri naturali entro ed oltre il 100 (cl. 2) - Saper risolvere situazioni problematiche con le quattro operazioni, individuando i dati essenziali (cl. 2 e 3) Classi 4 [^] - 5 [^] <ul style="list-style-type: none"> - Approfondire l'utilizzo delle quattro operazioni, affrontando situazioni problematiche più complesse - Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane - Conoscere i sistemi numerici che sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse
Spazio e figure	<ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere, denominare e rappresentare negli oggetti dell'ambiente le più comuni figure geometriche piane e solide - Conoscere e confrontare grandezze ed operare con esse 	Classi 1 [^] – 2 [^] - 3 [^] <ul style="list-style-type: none"> - Distinguere le principali figure geometriche nell'ambiente quotidiano - Saper riconoscere, disegnare e confrontare rette, semirette e segmenti - Saper descrivere i poligoni e le loro parti principali (ati, angoli...) Classi 4 [^] - 5 [^] <ul style="list-style-type: none"> - Sa utilizzare le formule del perimetro e dell'area per risolvere problemi

		<ul style="list-style-type: none"> - Sa operare con le misure di lunghezza, capacità, massa e misure di valore - Riconoscere figure simmetriche, ruotate, traslate e riflesse
Statistica, probabilità e logica	Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle	<p>Classi 1[^] – 2[^]- 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classificare oggetti e figure in base ad un dato attributo e alla sua negazione - Raccogliere dati, organizzarli, rappresentarli e leggerli <p>Classi 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura - Utilizzare le nozioni di moda e media aritmetica adeguandole alla tipologia dei problemi

Storia

Aree disciplinari	Obiettivi di apprendimento	Traguardi per lo sviluppo delle competenze
Uso delle fonti	Individuare le tracce ed usarle come fonti Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni su aspetti del passato	<p>Classi 1[^] - 2[^] - 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa documentare semplici avvenimenti utilizzando fonti diverse - Riconosce semplici trasformazioni avvenute nel tempo attraverso la lettura delle fonti - Individua il rapporto causa effetto che lega fatti avvenuti nel tempo - Comprende il valore dei documenti nella ricostruzione del passato <p>Classi 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produce informazioni con fonti di diversa natura - Rappresenta le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato
Organizzazione delle informazioni	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti - Riconoscere l'ordine cronologico - Comprendere la funzione degli strumenti per misurare il tempo 	<p>Classi 1[^] - 2[^] - 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa riconoscere i rapporti di successione e di contemporaneità - Sa ordinare fatti ed eventi in sequenza temporale - Sa operare sulla linea del tempo

		<p>Classi 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (a.C. e d.C.) - Sa collocare nello spazio gli eventi individuando i nessi possibili tra eventi storici e organizzare geografiche di un territorio - Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate
Strumenti concettuali	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere brevi testi peculiari della tradizione culturale di studio - Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali - Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storici diversi - Elaborare rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate 	<p>Classi 1[^] - 2[^] - 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita - Riconosce e esplora in modo le tracce storiche presenti nel territorio, comprendendone l'importanza <p>Classi 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usa carte geo-storiche - Racconta i fatti studiati utilizzando il lessico specifico della disciplina
Produzione scritta e orale	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare e concetti appresi mediante grafismi e disegni - Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche... - Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi - Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati 	<p>Classi 1[^] - 2[^] - 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa esporre brevi testi storici studiati <p>Classi 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa approfondire i fatti studiati con l'ausilio di documenti e fonti, producendo relazioni scritte - Sa confrontare quadri di civiltà con avvenimenti del tempo presente

Geografia

Aree disciplinari	Obiettivi di apprendimento	Traguardi per lo sviluppo delle competenze
Orientamento	<ul style="list-style-type: none"> - Muoversi consapevolmente nello spazio circostante orientandosi utilizzando punti di riferimento, la bussola, carte e mappe 	<p>Classi 1[^] - 2[^] - 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa orientarsi nello spazio circostante e sulle mappe utilizzando riferimenti topologico e punti cardinali <p>Classe 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa orientarsi nello spazio utilizzando carte geografiche

Linguaggio della geografia	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare in prospettiva oggetti e ambienti noti - Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante - Analizzare i principali caratteri fisici e antropici del territorio - Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni 	<p>Classe 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il linguaggio della geo – graficità per interpretare carte geografiche - Realizza percorsi semplici percorsi e itinerari di viaggio - Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti
Paesaggio	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici 	<p>Classe 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e denomina i principali elementi geografici fisici e (fiumi, monti, pianure...) - Individua i caratteri che connotano i paesaggi (montagna, collina, pianura...)
Regione e sistema territoriale	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane - Acquisire il concetto di regione geografica - Individuare problemi relativi alla tutela del patrimonio naturale e culturale 	<p>Classe 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici connessi tra loro

Scienze

Percorsi di apprendimento	Obiettivi formativi	Competenze in uscita
Osservare e descrivere i viventi e l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere e descrivere gli organismi viventi in relazione ai loro ambienti - descrivere e interpretare il funzionamento del corpo umano come sistema complesso - conoscere le principali regole dell'alimentazione per mantenere una buona salute 	<p>Classi 1[^] - 2[^] - 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - descrivere le caratteristiche e le basilari funzioni vitali di alcuni esseri viventi - riconoscere analoghi funzionamenti del proprio corpo in altri esseri viventi

		<p>Classi 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere e descrivere le principali caratteristiche del coordinamento e del controllo del corpo umano
<p>Osservare e sperimentare oggetti, materiali e trasformazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> - descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze, al movimento, al calore - osservare e descrivere il territorio nel corso dei viaggi di istruzione - conoscere l'universo e il sistema solare anche attraverso l'esperienza del Planetario 	<p>Classi 1[^] - 2[^] - 3[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservare, analizzare e descrivere trasformazioni elementari dei materiali in base all'esperienza quotidiana - conoscere e descrivere i passaggi di stato dell'acqua e le caratteristiche dell'aria - osservare le caratteristiche delle varie tipologie di terreno <p>Classi 4[^] - 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere le principali forme di energia e le caratteristiche delle forze - saper individuare le principali caratteristiche della nostra galassia

Arte e Immagini

Aree disciplinari	Obiettivi di apprendimento
Esprimersi e comunicare	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare creativamente produzioni personali - Trasformare immagini e materiali - Sperimentare strumenti e tecniche diversi per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
Osservare e leggere le immagini	<ul style="list-style-type: none"> - Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti dell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio - Riconoscere in un testo iconico – visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo
Comprende e apprezzare le opere d'arte	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione - Familiarizzare con alcune forme d'arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture - Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientali e urbanistico e i principali monumenti storico artistici

AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA

Motoria

Aree Disciplinari	Obiettivi di apprendimento	Traguardi per lo sviluppo delle competenze
Educazione motoria e sportiva.	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali adattandoli alle variabili spaziali e temporali. - Utilizza il linguaggio del corpo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico musicali. - Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i>. - Sperimenta, in forma semplificata e via via più complessa, diverse gestualità tecniche. - Si muove rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e usa tale competenza nell'ambiente scolastico ed extra scolastico. - Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. - • Riconosce alcuni principi relativi al proprio benessere psico - fisico. 	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. - Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo (contemporaneità, successione) e a strutture ritmiche. - Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico e dinamico. - Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi e comunicare stati d'animo ed emozioni. - Comprendere il linguaggio dei gesti. - Assumere e controllare diverse posture del corpo con finalità espressive. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Applicare correttamente la modalità esecutiva di numerosi giochi di movimento e pre sportivi, individuali e di squadra e assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo accettando i propri limiti cooperando e

		<p>collaborando positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e l'importanza di rispettarle. Salute e benessere prevenzione e sicurezza - Utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.</p>
--	--	---

Tecnologia

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale - È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento - Sa ricavare informazioni utili di sua proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale - Si orienta fra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Vedere e osservare</i> Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione - <i>Prevedere e immaginare</i> Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati - <i>Intervenire e trasformare</i> Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati 	<ul style="list-style-type: none"> - Funzioni di oggetti di uso quotidiano (forbici/temperino/biro...) - Caratteristiche principali dei materiali di uso quotidiano e loro classificazione - Evoluzione di alcuni oggetti / attrezzi/ strumenti - Le caratteristiche principali dei nuovi strumenti di comunicazione

Informatica

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno si orienta fra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento - Usare semplici software didattici 	<ul style="list-style-type: none"> - Le principali componenti del computer - Le caratteristiche principali dei nuovi strumenti di comunicazione - Semplici procedure di programmi mediante un algoritmo

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA

Musica

Arete disciplinari	Obiettivi di apprendimento	Traguardi per lo sviluppo delle competenze
Produzione	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali - Decodificare e utilizzare la notazione musicale tradizionale - Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali 	Classe 5 [^] <ul style="list-style-type: none"> - Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri - Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali
Fruizione	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale - Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliandone l'orizzonte 	Classe 5 [^] <ul style="list-style-type: none"> - Esplora, discrimina eventi sonori - Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale - Ascolta e descrive brani musicali di diverso genere

	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediali - Accedere alle risorse musicali presenti in rete 	
--	---	--

Motoria

Aree Disciplinari	Obiettivi di apprendimento	Traguardi per lo sviluppo delle competenze
Educazione motoria e sportiva.	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali adattandoli alle variabili spaziali e temporali. - Utilizza il linguaggio del corpo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico musicali. - Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i>. - Sperimenta, in forma semplificata e via via più complessa, diverse gestualità tecniche. - Si muove rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e usa tale competenza nell'ambiente scolastico ed extra scolastico. - Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. - Riconosce alcuni principi relativi al proprio benessere psico - fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare. 	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio - respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, sapendo anche modulare e controllare l'impiego delle capacità condizionali: forza, resistenza, velocità adeguandole all'intensità e alla durata dell'esercizio motorio. <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando gli stessi in movimento, in contemporaneità e successione. - Riconoscere e valutare distanze, traiettorie, ritmi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di diverse discipline sportive. - Saper scegliere azioni e soluzioni adatte per risolvere problemi motori.

		<ul style="list-style-type: none"> - Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando la diversità e manifestando senso di responsabilità. <p>Salute e benessere prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
--	--	---

Tecnologia

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale - È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento - Sa ricavare informazioni utili di sua proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale - Si orienta fra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale 	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento - Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati - Usare semplici software didattici 	<ul style="list-style-type: none"> - Parti e funzioni di mezzi / macchine legati all'esperienza quotidiana (bicicletta, strumenti musicali ...) - Conoscenza della funzione di alcuni macchinari legati alle attività del territorio (agricoltura, trasformazioni prodotti alimentari...) - Le fonti d'energia - Riutilizzo, riciclaggio, trasformazione di materiali e oggetti - Le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione

Informatica

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<ul style="list-style-type: none">- L'alunno si orienta fra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento- Usare semplici software didattici	<ul style="list-style-type: none">- Le principali componenti del computer- Le caratteristiche principali dei nuovi strumenti di comunicazione- Semplici procedure di programmi mediante un algoritmo- Programmi di grafica e videoscrittura- Utilizzo di Internet per apprendere e ricercare