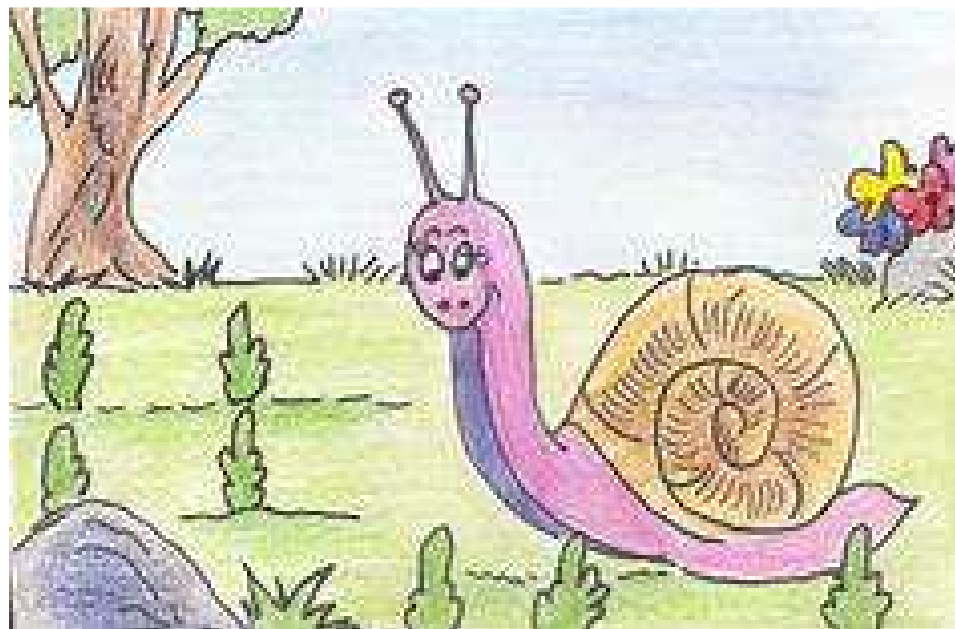


**Progettazione annuale
A.S. 2019-2020
Classi prime
SEZ A-B-C**

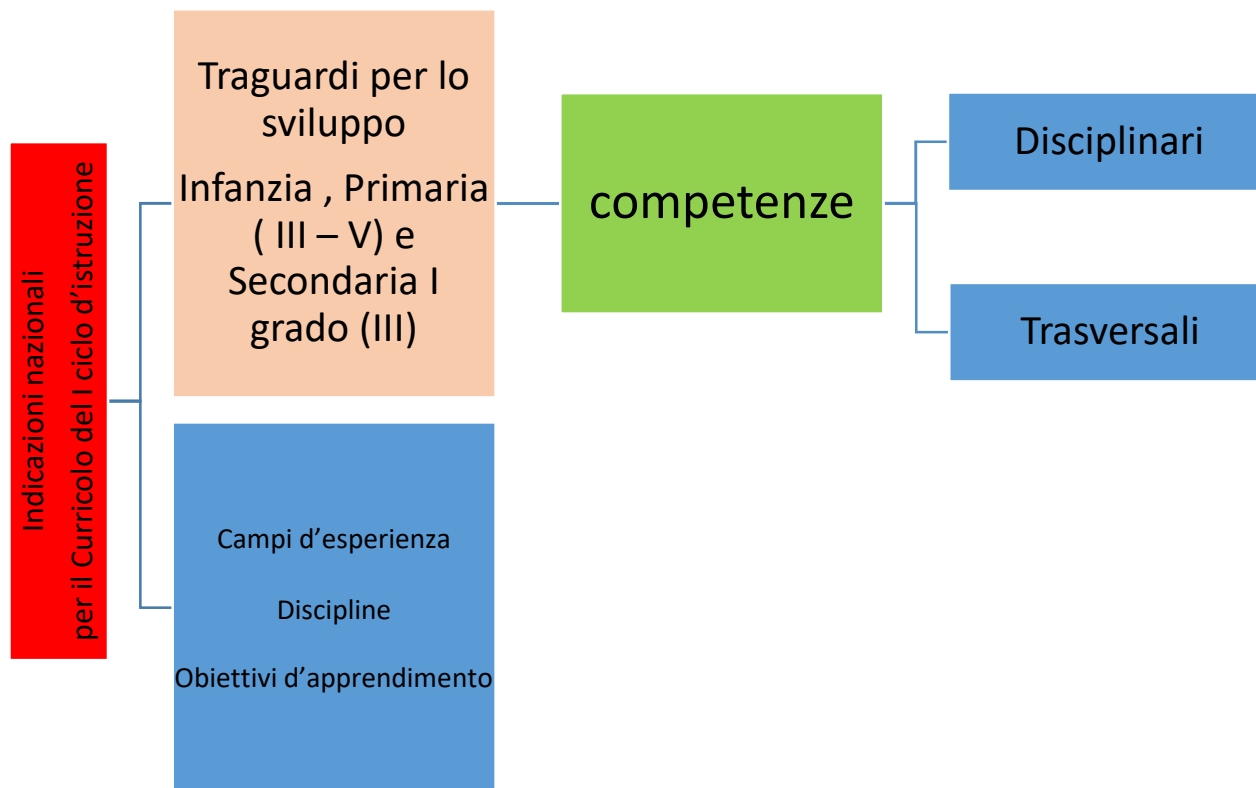


Discipline

ITALIANO –L2:INGLESE -ARTE E IMMAGINE –MUSICA– EDUCAZIONE FISICA -
STORIA-GEOGRAFIA – MATEMATICA – SCIENZE –TECNOLOGIA - IRC

A cura delle Docenti

Valeria Basile, Miriam Bisagna, Lucia Corradino, Filippa Di Maria, Elisa Filiberto, Enza Gambino,
Domenica Licata, Antonella Lo Coco, Francesca Paola Namio, Daniela Tortorici



Premessa

La seguente Progettazione didattica annuale, condivisa fra tutti i Docenti delle classi parallele, si presenta come strumento guida per la strutturazione di percorsi di Formazione, nonché di apprendimento – insegnamento.

L'elaborazione di questo documento fa seguito alle osservazioni iniziali per l'analisi delle caratteristiche d'ingresso relative alle aree cognitiva, affettivo-socio-relazionale, psicomotoria, espressiva. Caratteristiche relative ai prerequisiti considerati essenziali per l'avvio del processo di apprendimento degli alunni delle classi prime.

Nella presente progettazione prevale il principio costituzionale della Libertà dell'Insegnamento (Art.33), pur nella condivisione di un univoco percorso, scandito per discipline tra esse trasversali ed interagenti, sia pure raggruppabili in aree. Discipline i cui traguardi sono punti di riferimento formativi, che evidenziano i contenuti e le indicazioni embrionali delle attività e delle conoscenze da verificare (descrittori dell'operatività: che riguardano più meramente l'aspetto tecnico e contenutistico da un punto di vista epistemico per ciascuna disciplina).

Le attività, culturali che ciascun gruppo classe affronterà per scelta di adesione a macro – micro progetti e proposte di crescita, ritenuti più idonei da ciascun Docente, rispetto al proprio disciplinare saranno sempre attinenti a quanto progettato in questo documento collegiale.

La redazione ha seguito dei Criteri di riferimento:

- Finalità generali dell'istituto Comprensivo "RUSSO – RACITI"
- Finalità della Scuola Primaria (come da PTOF sezione relativa all'Ordine)
- Piano di Miglioramento e progetti correlati
- Contenuti trasversali del PTOF (scheda FS Area 1 – progettazione /Ordine primaria)
- Personalizzazioni: libertà di individuare i mezzi, gli strumenti, i mediatori didattici, le migliori strategie, fra quelle proposte in questa progettazione, per agevolare l'apprendimento di ciascun gruppo classe nel rispetto della propria differenza dagli altri, nello stile formativo nel percorso fin a quest'anno esperito
- Inclusività: la ricerca collegiale di strategie possibili per facilitare l'apprendimento a quei bambini che presentano disabilità e/o particolari difficoltà .

Per la stesura si è fatto riferimento alle Indicazioni Ministeriali 2012, al curricolo continuo d'Istituto - sezione Primaria- per i descrittori di nucleo.

MEZZI & STRUMENTI:

Utilizzati per le proposte didattiche disciplinari /interdisciplinari/trasversali

- Competenze dei Docenti di classe.
- Capacità ed Abilità pregresse acquisite dagli alunni nel precedente ordine di scuola e nell'extrascuola.
- Eventuali supporti parascolastici per l'esercitazione didattica
- Libri di testo .
- Eventuale uso di dispositivi paratestuali.
- Strutturazione della giornata, del setting, dei materiali.
- Tecnologie informatiche (uso del PC per videoscrittura), registratore.
- Visite guidate
- Strumenti di accertamento delle conoscenze e abilità d'ingresso strutturati e condivisi.
- Esperti esterni : mediatori dell'autonomia , assistenti alla comunicazione,...

In aggiunta a:

Mediatori didattici.

- Mediatori attivi (esplorazioni, prese di contatto, osservazioni dirette,

- montaggi, sperimentazioni, esercitazioni per ideare, esercitazioni per applicare / controllare);
- Mediatori iconici (disegno “spontaneo”, materiale visivo per documentare, disegno preordinato secondo un piano contenutistico/codice prescelto, analisi ed interpretazioni di immagini selezionate, codificazioni grafico – figurative di eventi + o –complessi a partire da linguaggi verbali e non, organizzatori percettivi, cartelloni,...);
- Mediatori analogici (drammatizzazioni in role play, simulazioni, analisi e discussioni su giochi finalizzate all’identificazione di regole)
- Mediatori simbolici (narrazioni dell’insegnante; narrazioni – ascolto, lettura, scrittura – di eventi; riflessioni sul linguaggio, sulle pratiche discorsive, sulle procedure, finalizzate all’individuazione di regole; applicazione e controllo di regole apprese in precedenza.

METODOLOGIE GENERALI

- A. Costituzione del gruppo e di eventuali sottogruppi ;
- B. problemfinding; problemsolving; planning;
- C. cooperative learning; peer tutoring; role playing;
- D. visualizzazione;
- E. stimolare la generalizzazione ;
- F. attivazione di processi metacognitivi;
- G. fornire aiuti e guida nelle attività; dialoghi interattivi: alunni/alunni - alunno /docente;
- H. esplicitazione di tutti i passaggi delle attività concettuali previste dal progetto didattico - formativo, cioè delle fasi processuali, affinché gli alunni se ne rendano realmente partecipi e promotori;
- I. esplicitazione dei passaggi di ciascuna delle operazioni concrete previste dalle attività da svolgere;
- J. monitoraggio continuo del processo d’apprendimento e insegnamento;
- K. La ripetizione come strategia d’apprendimento consapevole;
- L. Pause didattiche disciplinari (sospensione dell’inserimento di nuovi contenuti per consolidamento con tutto il gruppo classe per una settimana all’interno del bimestre).
- M. Diversificazione/adattamento delle consegne alle caratteristiche cognitive degli alunni
- N. Valorizzazione delle esperienze e degli interessi extra scolastici
- O. Esercitazioni per fissare /automatizzare abilità

Alle precedenti metodologie si assoceranno specifici strumenti e strategie didattiche per l’Apprendimento della L2 – Inglese, quali :

- I. Canzoni e filastrocche per la memorizzazione di sequenze linguistiche.
- II. Attività manuali per la stimolazione della comunicazione.
- III. Story boards e vignette per l’apprendimento di strutture e di lessico in contesti significativi. (storytelling)
- IV. Puzzles e giochi per il consolidamento degli apprendimenti
- V. Listening/ interaction : ascolto attivo
- VI. Visualizzazione di foto autentiche per la conoscenza di aspetti della vita britannica
- VII. Giochi tradizionali della cultura britannica per approfondimento delle tradizioni e delle usanze.
- VIII. Learning by doing (and by thinking) : multimedialità , interdisciplinarietà

Di seguito si elencano ulteriori Strategie: ciascun Docente sceglierà, in base alla propria metodologia d’insegnamento . Liberamente il Docente sceglierà ciò che riterrà opportuno, in base ai bisogni educativi speciali, del proprio gruppo classe.

- 1. Potenziamento dei livelli di autonomia operativa e di studio.
- 2. Semplificazione dei concetti per agevolare la comprensione.
- 3. Fondare le nuove informazioni su conoscenze pregresse.

4. Valorizzazione dell'errore come risorsa.
5. Consentire tempi diversificati (più lunghi e idonei all'apprendimento di contenuti minimi)
6. Evidenziazione dei contenuti principali.
7. Partire dall'esperienza concreta dell'alunno.
8. Tecniche di memorizzazione
9. Reiterazione semplice
10. Reiterazione integrativa
11. Associazione di concetti, significati per familiarità (campi semantici, ...)
12. Promozione di competenze compensative(ossia quello che l'alunno sa effettivamente fare con strumenti particolari per bilanciare disturbi, difficoltà di apprendimento: in base ai bisogni e alle risorse disponibili, anche con la collaborazione delle Famiglie -se possibile-)
13. Peer tutoring
14. Monitoraggio degli apprendimenti

Le Docenti ritengono opportuno inserire nella progettazione annuale la scelta delle strategie d'intervento, condivise collegialmente, rispetto ai livelli individuati dalla rilevazione delle caratteristiche cognitive d'ingresso, e che verranno adottate nel corso del percorso annuale d'apprendimento /insegnamento, come segue:

Fascia A	Intervento previsto	Strategie
Valutazione 10-9/10	Potenziamento Ampliamento	Selezionati dalle generali C - D - E - F - H - J - M - O
Alunni che presentano ottime abilità di base e conoscenze. Autonomi nel lavoro, responsabili nell'impegno. Capaci di affrontare e gestire tutte le situazioni nuove: compiti anche complessi e richiedenti impegno prolungato		VIII

Fascia B	Intervento previsto	Strategie
Valutazione 8-7/10	Consolidamento Potenziamento	Selezionati dalle generali J -N -L-H-K
Alunni che presentano buone abilità di base e discrete conoscenze. Autonomi nel lavoro, responsabili nell'impegno, a che necessitano di chiarimenti nelle procedure operative Capaci di affrontare e gestire situazioni nuove: compiti semplici .		VIII

Fascia C	Intervento previsto	Strategie
Valutazione 6/10	Consolidamento Riallineamento	Selezionati dalle generali A -C - E - F - G - H - I -J - K - L - M
Alunni che presentano abilità di base e conoscenze sufficienti o appena sufficienti. Svolgono attività semplici ma necessitano di supporto/guida del docente per le procedure operative		VIII

Fascia D	Intervento previsto	Strategie
Valutazione 5 –(4)/10	Recupero Sostegno	Selezionate dalle generali e dalle specifiche per i BES
Alunni che presentano carenze tali da compromettere il processo di apprendimento. Manifestano disagio davanti a tutte le situazioni operative proposte e necessitano di guida individualizzata		G -L – M - I – J VIII 1-4-7-10-

ATTIVITA' TRASVERSALI

Per favorire l'innalzamento del successo scolastico, in seguito all'approvazione collegiale del PTOF si realizzano progetti curriculari ed extracurriculari. Nel Piano di Miglioramento sono esplicitati specifici progetti di potenziamento, definiti in conformità alle priorità emerse dal RAV di scuola e ai traguardi previsti. Tali progetti rientrano nelle programmazioni disciplinari coerentemente con la specificità di ogni disciplina/ambito.

Le attività Trasversali costituiscono dei contenitori culturali, che – grazie al supporto delle discipline – offriranno agli alunni delle diverse classi opportunità di arricchimento dell'offerta formativa ed una strutturazione di percorsi volti all'acquisizione delle Competenze chiave di Cittadinanza.

Per le classi Prime, vengono selezionati –dalla scheda d'Istituto - i seguenti contenuti. Ciascun Consiglio di Classe, individua al suo interno i Docenti che si occuperanno della trattazione dei Contenuti ritenuti adeguati al livello degli alunni, in base alle proposte del documento collegiale fornito dalla FS Area 1 – progettazione:

LEGALITA'

- *Orientamento valoriale con analisi del comportamento*

SALUTE

- *Stili sani di vita: Igiene della persona e dell'ambiente; alimentazione equilibrata; attività sportive*

VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione precede ,accompagna e segue i percorsi curriculari.

La misurazione delle competenze, in relazione agli obiettivi di apprendimento di classe prima, avverrà attraverso, l'utilizzo di prove scelte collegialmente per classi parallele, seguendo criteri di valutazione condivisi.

Così come fatto per le verifiche iniziali, che sono state strutturate per indagare i prerequisiti posseduti dagli alunni.

Ogni prova proposta sarà strutturata in 12 o 24 items.

Per valutare le prove, è stato attribuito un valore ad ogni item in modo tale da raggiungere un totale di 24 punti.

La valutazione attribuita alla disciplina è il risultato della media di tutte le prove proposte.

Per la valutazione delle prove si farà riferimento alla seguente tabella:

Punti Range	LIVELLO	Voto decimi	DESCRITTORE sintetico DEL LIVELLO
24-23	AVANZATO A	10	CONOSCENZE ED ABILITA' SICURE ED APPROFONDITE /Ottimo
22 – 20		9	CONOSCENZE ED ABILITA' ESAURIENTI/Distinto
19 - 17	INTERMEDIO B	8	CONOSCENZE ED ABILITA' BUONE/Buono
16 – 15		7	CONOSCENZE ED ABILITA' ABBASTANZA BUONE/DISCRETE / Discreto
14 – 13	BASE C	6	CONOSCENZE E ABILITA' ESSENZIALI/SUFFICIENTI
12 – 11	INIZIALE D	5	CONOSCENZE E ABILITA' MOLTO INCERTE/MEDIOCRITA' / Insufficiente
10 – 0		4	CONOSCENZE ED ABILITA' LACUNOSE/SCARSE Insufficiente

Per gli alunni in difficoltà di apprendimento, verranno predisposte prove personalizzate. Considerando l'eterogeneità di ciascun gruppo classe, e di alunni disabili le insegnanti ritengono opportuno delineare i livelli della classe e individuare le strategie adeguate a ciascun livello. Di seguito vengono riportate le pagine del PTOF alle quali si fa riferimento per la valutazione degli apprendimenti disciplinari e del comportamento.

Criteri di valutazione

Per la formulazione del voto disciplinare quadrimestrale, espresso in decimi, ogni docente dovrà tenere conto dei seguenti indicatori relativi alle competenze disciplinari e trasversali:

Pertanto, la Scuola condivide una valutazione trasparente, sia nei fini che nelle procedure, quali l'elaborazione e la condivisione di RUBRICHE di valutazione del comportamento, delle conoscenze disciplinari e delle competenze.

Indicatori:

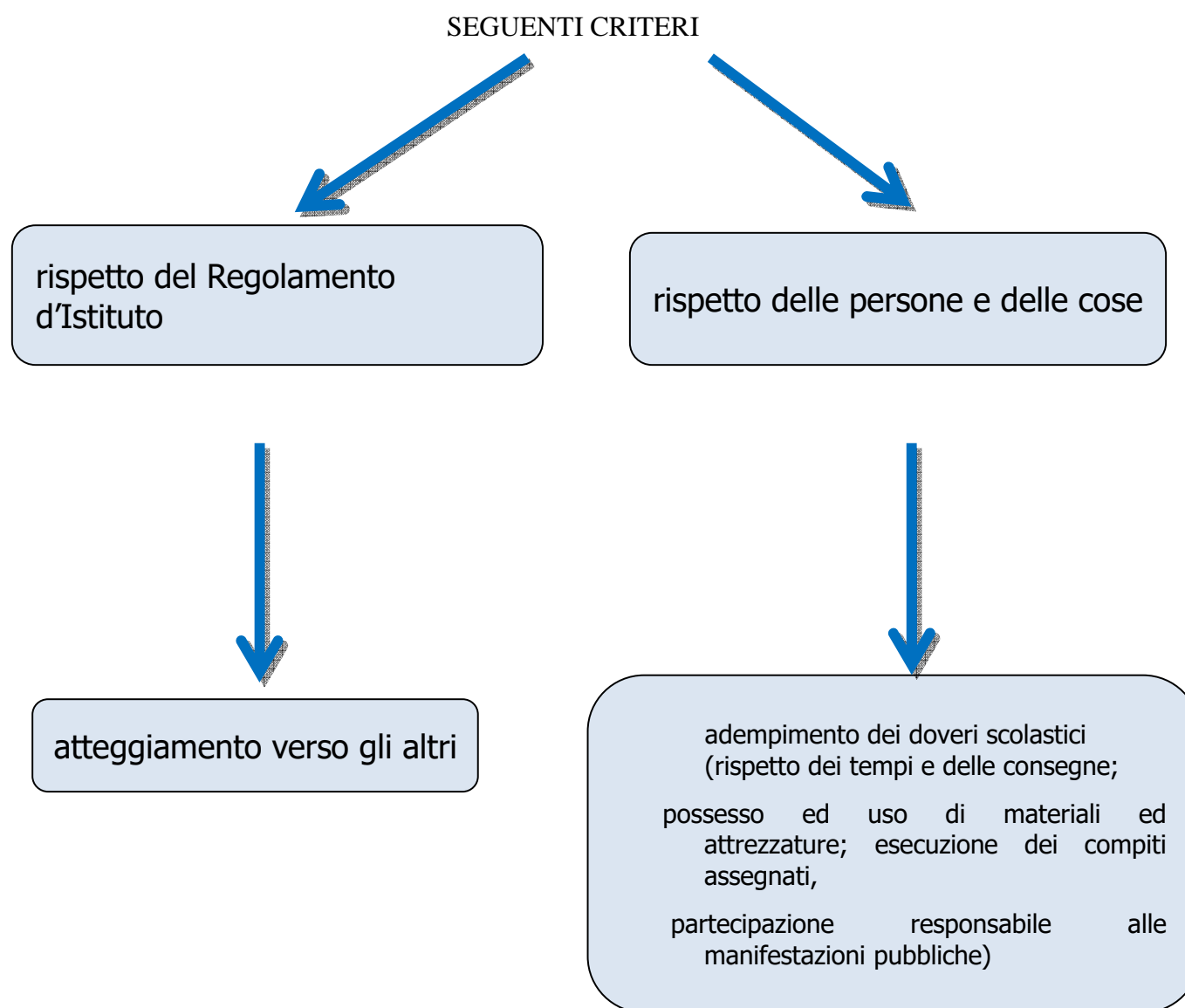
- livello di partenza
- livello di conseguimento degli obiettivi cognitivi
- evoluzione del processo di apprendimento
- livello di conseguimento degli obiettivi trasversali relativi a impegno e metodo di lavoro

DAL PTOF...

VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO

Il comportamento degli alunni concorre alla valutazione complessiva dell'allievo e, stante la normativa vigente, potrà determinare, se insufficiente, la non ammissione alla classe successiva o all'esame di stato conclusivo del primo ciclo di istruzione.(D.M. 5/2009, art.2 e 4; L.69 del 30/10/2008)

Il voto di comportamento viene attribuito sulla base dei



Evidenze

N.B: Relativamente alle evidenze delle singole discipline si fa riferimento a quelle di fine III contenute nel Curricolo Verticale d'Istituto.

ITALIANO

TRAGUARDI (indicazioni nazionali 2012)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

1. L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
2. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
3. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
4. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
5. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.
6. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
7. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
8. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.
9. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
10. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

Disciplina : ITALIANO			
Competenze chiave europee (cui contribuisce la disciplina)	Selezione (X)	Descrittori della competenza europea	Selezione (X)
1 Comunicare nella lingua madre	X	Possiede un patrimonio lessicale adeguato alla scolarità e all'età anagrafica.	X
		Comprende concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni espressi in forma orale/ scritta	X
		Esprime concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale/scritta	X
		Riconosce /Applica la variabilità del linguaggio alle comunicazioni nei diversi contesti.	X
		Conosce ed usa i principali tipi di interazione verbale	X
		Conosce riconosce ed usa diversi stili e registri linguistici	X
		Interagisce in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali (istruzione, formazione, vita domestica, tempo	X

		libero...)	
2 Comunicazione in lingua		Questa sezione non è stata ancora trattata a livello di curricolo verticale d'Istituto.	
3 Competenza matematica/ Comprensione di base in scienze e tecnologia		Comprende il lessico della matematica (accesso lessicale semantico)	X
		applica il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane	X
		sa usare modelli matematici di presentazione/rappresentazione	X
		applica il pensiero computazionale.	X
		applica il pensiero matematico per la ricerca di dati basanti sul concetto di verità e il supporto degli stessi attraverso ragionamenti logici atti a dimostrarne la validità.	X
4 Competenze digitali		utilizza con dimestichezza le tecnologie dell'informazione: computer , web, ...per reperire informazioni , per conservare informazioni, per produrre informazioni, per presentare informazioni	
		sa effettuare scambi di informazioni	
		utilizza strumenti per la comunicazione a distanza	
		sa utilizzare una rete comunicativa per collaborazioni su internet	
		tratta le informazioni acquisite in modo critico e sistematico per accertarne veridicità e pertinenza	
		distingue il reale dal virtuale pur stabilendo le connessioni	
		usa le TIC a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione	
		usa i metodi di comunicazione interattivi in modo responsabile	
5 Consapevolezza ed espressione culturale		ha consapevolezza del proprio retaggio culturale (locale, nazionale, europeo) e della sua collocazione nel mondo	
		conosce le principali opere culturali del proprio retaggio (locale, nazionale, europeo,...)	
		mostra apertura verso la diversità intendendola come valore	x
		coglie le differenze culturali	x
		sa effettuare connessioni culturali fra punti di vista creativi ed espressivi diversi	
		manifesta attraverso espressioni artistiche di vario genere la propria consapevolezza culturale ed estetica.	
6 Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità		ha acquisito autonomia personale di pensiero e di lavoro	X
		identifica il contesto in cui agisce e ne valuta i bisogni	
		sa procedere dall'idea alla pianificazione (per esempio : testuale,...)	
		sa gestire in modo proattivo la pianificazione (progettazione, leadership o delega, rendicontazione, valutazione, registrazione)	
		sa progettare (pianifica, monitora, ripianifica e valuta le azioni necessarie alla realizzazione del progetto)	
		sa individuare strumenti innovativi per la realizzazione	

		applica valori etici alla propria pianificazione e li persegue nelle fasi di realizzazione	
		sa effettuare un bilancio delle proprie competenze	
		mostra attitudine alla rappresentanza e alla negoziazione	
7	Competenze sociali e civiche	mostra tolleranza e volontà di comprensione dei punti di vista divergenti	x
		gestisce le proprie emozioni e gli atteggiamenti	x
		sa gestire situazioni conflittuali estranee al sé	x
		manifesta impegno personale nelle attività gruppalì	x
		mostra attitudine alla collaborazione, alla comunicazione assertiva, all'integrità, al superamento del pregiudizio	x
8	Imparare ad imparare	affronta il percorso di studi/ d'apprendimento permanente con motivazione intrinseca	
		mantiene costante l'apprendimento perseverando nell'impegno personale	x
		organizza il proprio apprendimento: acquisizione, ricerca, elaborazione, rielaborazione	
		ottimizza il proprio tempo d apprendimento (a scuola / a casa)	
		sa attingere alla propria enciclopedia personale (esperienze extra-scuola/ extra - lavoro)	x
		gestisce le proprie conoscenze nei gruppi di lavoro (mettendole in atto, condividendole)	x
		gestisce il cambiamento e affronta gli ostacoli in modo positivo, trovando in essi motivazione al miglioramento.	x

Obiettivi di apprendimento entro la classe III (o V) (inserire dal curricolo verticale relativamente al livello classe destinatario)	
Nucleo AP Ascolto /Parlato	<ul style="list-style-type: none"> - Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. - Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. - Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. - Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. - Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. - Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.
Nucleo L Lettura	<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. - Prevedere il contenuto di un testo semplice in

	base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; – Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.
Nucleo S Scrittura	– Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. – Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. – Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.
Nucleo AL Arricchimento lessicale	– Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. – Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.
Nucleo RL Riflessioni sull'uso della Lingua	– Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). – Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.

Nucleo 1 :ASCOLTARE/PARLARE

Contenuti

I tratti prosodici in ascolto : pausa, durata, accento, intonazione e funzione della frase

I possibili scambi comunicativi : il dialogo, la conversazione, la fabulazione.

Messaggi espliciti

Il parlato spontaneo

Il senso globale del testo ascoltato.

Le istruzioni impartite oralmente.

La narrazione secondo l'ordine cronologico: le fasi esperienze scolastiche (o di altri contesti).

Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo

Rielaborazione di contenuti di messaggi/ testi ascoltati.

Lessico disciplinare

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Assume atteggiamenti di ascolto (postura, direzione dello sguardo..., disponibilità...)
2. Usa le norme che regolano la correttezza degli interventi nelle conversazioni(alza la mano per intervenire, ascolta l'emittente per tutta la durata del messaggio...)

3. Comprende ed esegue semplici consegne.
4. Comprende comunicazioni di vario genere.
5. Individua emittente e destinatario di una comunicazione.
6. Individua gli scopi di messaggi orali di vario genere
7. Esegue procedure/consegne impartite oralmente, rispettando la successione cronologica delle fasi.(orale/scritto)
8. Comprende un testo narrativo ascoltato con l'aiuto di domande guida. (scritto/orale)
9. Comprende gli elementi essenziali di un testo narrativo ascoltato (personaggi, luoghi, tempi). (scritto/orale)
10. Ricava informazioni da un testo narrativo ascoltato utilizzando immagini e inizio dato. (scritto/orale)
11. Comprende e memorizza gli elementi essenziali di un testo descrittivo ascoltato individuando i dati sensoriali
12. Riordina le sequenze di in testo narrativo ascoltato secondo il criterio della successione temporale.
13. Riferisce in forma libera brevi esperienze personali. (orale)
14. Racconta un testo narrativo conosciuto.
15. Riferisce una narrazione seguendo un criterio logico – temporale avvalendosi di domande guida o di uno schema prestabilito.
16. Individua e riferisce gli elementi costituenti un testo narrativo ascoltato (personaggi, luoghi, tempi, azioni). (scritto /orale)
17. Risponde a domande di livello referenziale, relative a testi ascoltati.(scritto/orale)
18. Rispetta ritmi e intonazioni nel recitare semplici testi poetici (filastrocche,...).
19. Memorizza e recita testi di genere poetico
20. Recita testi memorizzati adeguando l'intonazione al significato e al contenuto emotivo da evocare.

Nucleo 2 LEGGERE

Contenuti

Tratti prosodici (pausa , durata, accento e intonazione)

Testi continui e non continui.

Tecniche di lettura: strumentale

Caratteristiche strutturali dei testi: narrativi, descrittivi, regolativi/ pragmatici, poetici.

La funzione del testo : narrativa, descrittiva, regolativa –pragmatica

Testo narrativo: fantastico(fiaba, favola) , realistico – autobiografico(cronaca personale)

Principali connettivi logici

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Legge immagini in successione da sinistra verso destra.
2. Discrimina i fonemi delle parole. (scritto/orale)
3. Discrimina i grafemi delle parole.(scritta/orale)
4. Conosce la corrispondenza grafema /fonema.
5. Legge sillabe aperte/chiose.
6. Compie l'analisi delle singole lettere di una parola.
7. Compie la sintesi delle lettere di una parola.
8. Associa significato a significante.(scritto/orale)
9. Legge parole in stampato maiuscolo.
10. Legge parole in stampato minuscolo.
11. Legge parole in corsivo.
12. Legge una frase minima.

13. Legge ad alta voce frasi semplici e complesse.
14. Distingue il titolo dal testo.
15. Legge il titolo e anticipa il contenuto.
16. Legge rispettando i segni sovra segmentali della comunicazione (intonazione, scorrevolezza)
17. Legge frasi adeguando l'intonazione al contesto comunicativo (affermative, interrogative, esclamative)
18. Legge e comprende globalmente semplici testi in stampato (Maiuscolo/minuscolo)
19. Legge e comprende brevi testi di vario genere.

Nucleo 3: SCRIVERE

Contenuti

Le convenzioni della scrittura: corrispondenza fonema/grafema;
 raddoppiamento consonantico, accento parole tronche, elisione, troncamento, scansione in sillabe;
 I diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina
 Produzioni riscrittura secondo vincoli dati.
 La frase semplice e compiuta nella produzione personale: struttura , ortografia e segni di interpunzione forte (punto, virgola, punto interrogativo).
 Lessico disciplinare.

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Impugna correttamente lo strumento per scrivere.
2. Disegna e riconosce linee rette e curve
3. Disegna e riconosce linee aperte e chiuse.
4. Individua lo spazio entro cui scrivere nel foglio a righe.
5. Disegna segni pre grafici nel rigo.
6. Comprende il procedimento della scrittura da sinistra verso destra eseguendo pregrafismi.
7. Riproduce le vocali nei quattro caratteri.
8. Riproduce le consonanti nei quattro caratteri.
9. Trascrive lettere con la tecnica del dettato.
10. Trascrive sillabe con la tecnica del dettato.
11. Compone parole con la tecnica dell'auto dettato.
12. Trascrive semplici parole con la tecnica del dettato.
13. Compone parole dati singoli grafemi.
14. Compone parole date sillabe.
15. Riproduce parole copiando da un modello.
16. Ricopia correttamente testi dalla lavagna.
17. Ricopia testi dal libro (in stampato, in script, in corsivo). 18. Trasforma il carattere di scrittura di un testo dato a richiesta (dallo stampato allo script - dallo script al corsivo e viceversa)
18. Distingue le singole parole, in una frase dettata, separandole.
19. Ordina parole date secondo la struttura logica della frase.
20. Trascrive testi sotto dettatura mostrando ordine e cura ortografica.
21. Rispetta l'ordine logico delle parole nelle frasi prodotte autonomamente.
22. Produce frasi minime e/o complesse autonomamente sulla base di tecniche di facilitazione(immagini, parole/stimolo, inizio dato).
23. Scrive un breve testo partendo da un'immagine stimolo e utilizzando uno schema prestabilito
24. Risponde a semplici questionari (aperti/chiusi - scelta multipla; vero/falso,...)

Nucleo 4 : ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Contenuti:

Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali .

Relazioni di significato tra parole

I connettivi logici.

Il proprio patrimonio lessicale: enciclopedia personale e arricchimento con esperienza, interazioni orali e di lettura.

Campi semantici

Lessico disciplinare

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Identifica la corrispondenza significato/significante (parola nome)
2. Discrimina suoni consonantici affini (b/p, c/g, d/t, f/v, l/r, s/z)
3. Riconosce e scrive le parole contenenti ci-ce, chi-che, gi-ge, ghi-ghe.
4. Scrive correttamente i digrammi (GN, GL, SC).
5. Usa correttamente suoni particolari (C/G dolce /duro; QU/CU/CQ; MP/MB).
6. Scrive correttamente i gruppi consonantici.
7. Conosce e scrive correttamente le parole contenenti i digrammi qu e cu.
8. Conosce e scrive correttamente le parole con il trigramma cqu.
9. Riconosce i digrammi (GN, GL, SC).
10. Individua parole bi-tri- plurisillabe e ne effettua la suddivisione.
11. Percepisce il raddoppiamento.
12. Scrive correttamente parole contenenti i raddoppiamenti.
13. Divide correttamente in sillabe.
14. Divide in sillabe le parole contenenti i raddoppiamenti
15. Denomina oggetti, persone, animali.
16. Distingue fra i nomi dati la categoria di appartenenza (animali, persone, cose).
17. Riconosce il genere dei nomi.
18. Riconosce il numero dei nomi.
19. Cambia il numero di nomi dati.(dal singolare al plurale e viceversa)
20. Riconosce e usa l'apostrofo
21. Riconosce e usa l'accento

INGLESE

TRAGUARDI

(I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

- L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a 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.

Competenze chiave europee (cui contribuisce la disciplina)	Descrittori della competenza europea	Selezione (X)
1 Comunicare nella lingua madre	Possiede un patrimonio lessicale adeguato alla scolarità e all'età anagrafica.	X
	Comprende concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni espressi in forma orale/ scritta	X
	Esprime concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale/scritta	X
	Riconosce /Applica la variabilità del linguaggio alle comunicazioni nei diversi contesti.	X
	Conosce ed usa i principali tipi di interazione verbale	X
	Conosce riconosce ed usa diversi stili e registri linguistici	X
	Interagisce in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali (istruzione, formazione, vita domestica, tempo libero...)	X
2 Comunicazione in lingua	Questa sezione non è stata ancora trattata a livello di curriculum verticale d'Istituto.	
3 Competenza matematica/ Comprensione di base in scienze e tecnologia	Comprende il lessico della matematica (accesso lessicale semantico)	X
	applica il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane	X
	sa usare modelli matematici di presentazione/rappresentazione	X
	applica il pensiero computazionale.	X
	applica il pensiero matematico per la ricerca di dati basandosi sul concetto di verità e il supporto degli stessi attraverso ragionamenti logici atti a dimostrarne la validità.	X
4 Competenze digitali	utilizza con dimestichezza le tecnologie dell'informazione: computer, web, ...per reperire informazioni, per conservare informazioni, per produrre informazioni, per presentare informazioni	
	sa effettuare scambi di informazioni	
	utilizza strumenti per la comunicazione a distanza	
	sa utilizzare una rete comunicativa per collaborazioni su internet	
	tratta le informazioni acquisite in modo critico e sistematico per accertarne veridicità e pertinenza	
	distingue il reale dal virtuale pur stabilendo le connessioni	
	usa le TIC a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione	
	usa i metodi di comunicazione interattivi in modo responsabile	
5 Consapevolezza ed espressione culturale	ha consapevolezza del proprio retaggio culturale (locale, nazionale, europeo) e della sua collocazione nel mondo	
	conosce le principali opere culturali del proprio retaggio (locale, nazionale, europeo,...)	

	mostra apertura verso la diversità intendendola come valore	x
	coglie le differenze culturali	x
	sa effettuare connessioni culturali fra punti di vista creativi ed espressivi diversi	
	manifesta attraverso espressioni artistiche di vario genere la propria consapevolezza culturale ed estetica.	
6 Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità	ha acquisito autonomia personale di pensiero e di lavoro	X
	identifica il contesto in cui agisce e ne valuta i bisogni	
	sa procedere dall'idea alla pianificazione (per esempio : testuale,...)	
	sa gestire in modo proattivo la pianificazione (progettazione, leadership o delega, rendicontazione, valutazione, registrazione)	
	sa progettare (pianifica, monitora, ripianifica e valuta le azioni necessarie alla realizzazione del progetto)	
	sa individuare strumenti innovativi per la realizzazione	
	applica valori etici alla propria pianificazione e li persegue nelle fasi di realizzazione	
	sa effettuare un bilancio delle proprie competenze	
	mostra attitudine alla rappresentanza e alla negoziazione	
7 Competenze sociali e civiche	mostra tolleranza e volontà di comprensione dei punti di vista divergenti	x
	gestisce le proprie emozioni e gli atteggiamenti	x
	sa gestire situazioni conflittuali estranee al sé	x
	manifesta impegno personale nelle attività gruppal	x
	mostra attitudine alla collaborazione, alla comunicazione assertiva, all'integrità, al superamento del pregiudizio	x
8 Imparare ad imparare	affronta il percorso di studi/ d'apprendimento permanente con motivazione intrinseca	
	mantiene costante l'apprendimento perseverando nell'impegno personale	x
	organizza il proprio apprendimento: acquisizione, ricerca, elaborazione, rielaborazione	
	ottimizza il proprio tempo d apprendimento (a scuola / a casa)	
	sa attingere alla propria enciclopedia personale (esperienze extra-scuola/ extra - lavoro)	x
	gestisce le proprie conoscenze nei gruppi di lavoro (mettendole in atto, condividendole)	x
	gestisce il cambiamento e affronta gli ostacoli in modo positivo, trovando in essi motivazione al miglioramento.	x

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Ascolto (comprensione orale)

Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

Parlato (produzione e interazione orale)

Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.

Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.

Lettura (comprensione scritta)

Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.

Scrittura (produzione scritta)

Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.

Contenuti

Seasons: Autumn; Winter; Spring; Summer; introducing myself; greetings, commands, school objects; classroom routines; colours, Weather; daily routines; Christmas; seasons greetings: Christmas/ Easter wishes, decorations; Great Britain: flag; numbers: one to ten; toys; temperature; expressing preference; games; numbers and operation; part of the body; part of the face;; animals; games.

Nucleo 1 : ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE) Listening / interaction

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Ascolta messaggi in lingua inglese, mantenendo l'attenzione per tutta la loro durata (docente o audio supporto CD).
2. Comprende vocaboli di uso quotidiano (relativi a se stesso, alla famiglia, a materie scolastiche, ad oggetti o arredi della classe, ...)
3. Comprende ed esegue semplici istruzioni.
4. Comprende domande relative al presentarsi e risponde adeguatamente
5. Comprende frasi relative al saluto formale/informale e risponde adeguatamente.
6. Comprende informazioni che riguardano colori (denominazione, classificazione: caldi, freddi)
7. Comprende semplici domande relative a numeri (cifre e quantità)
8. Comprende informazioni relative ad animali domestici
9. Comprende informazioni relative alle parti del corpo
10. Comprende una filastrocca.

Nucleo 2 PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE): speaking / interaction

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Conosce ed utilizza semplici frasi di saluto con registro informale (presentazione, età,...)
2. Interagisce con i pari per fare richieste di oggetti, porgere e ringraziare
3. Riconosce e nomina animali, oggetti scolastici, nucleo familiare, contesto scolastico, colori, numeri, seasons, ...
4. Conosce ed usa il lessico relativo a: colori, numeri (fino a dieci), animali, seasons ...
5. Formula e risponde a domande relative al nome
6. Formula e risponde a domande relative all'età.
7. Formula frasi augurali in occasioni di festività (Compleanni, Natale, Pasqua, Halloween)
8. Memorizza e recita filastrocche.
9. Confronta culture diverse (Halloween, Natale, compleanni, Festa del Papà/Mamma, Pasqua..)
10. Sa congedarsi e ringraziare.
11. Canta canzoni ascoltando la versione inglese dall'audio supporto.

Nucleo 3 LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA) : reading**DESCRITTORI DELLA COMPETENZA**

1. Associa significato a significante.
2. Associa il suono delle lettere dell'alfabeto alla rappresentazione scritta
4. Comprende un semplice messaggio con il supporto delle immagini.
5. Comprende brevi frasi/messaggi con struttura ricorrente

Nucleo 4 (SCRITTURA PRODUZIONE SCRITTA) : writing**DESCRITTORI DELLA COMPETENZA**

1. Copia e completa parole familiari e brevi frasi (lessico trattato)
3. Colora completando l'attività richiesta: riempimento forme, ...
5. Scrive numeri dentro caselle , dopo aver quantificato gli elementi

ARTE E IMMAGINE**Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria**

1. L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
2. È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)
3. Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
4. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Competenze chiave europee (cui contribuisce la disciplina)	Descrittori della competenza europea	Selezione (X)
1 Comunicare nella lingua madre	Possiede un patrimonio lessicale adeguato alla scolarità e all'età anagrafica.	X
	Comprende concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni espressi in forma orale/ scritta	X
	Esprime concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale/scritta	X
	Riconosce /Applica la variabilità del linguaggio alle comunicazioni nei diversi contesti.	
	Conosce ed usa i principali tipi di interazione verbale	X
	Conosce riconosce ed usa diversi stili e registri linguistici	
	Interagisce in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali (istruzione, formazione, vita domestica, tempo libero...)	

2 Comunicazione in lingua	Questa sezione non è stata ancora trattata a livello di curricolo verticale d'Istituto.	
3 Competenza matematica/ Comprensione di base in scienze e tecnologia	Comprende il lessico della matematica (accesso lessicale semantico)	
	applica il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane	
	sa usare modelli matematici di presentazione/rappresentazione	
	applica il pensiero computazionale.	X
	applica il pensiero matematico per la ricerca di dati basanti sul concetto di verità e il supporto degli stessi attraverso ragionamenti logici atti a dimostrarne la validità.	X
4 Competenze digitali	utilizza con dimestichezza le tecnologie dell'informazione: computer , web, ...per reperire informazioni , per conservare informazioni, per produrre informazioni, per presentare informazioni	
	sa effettuare scambi di informazioni	
	utilizza strumenti per la comunicazione a distanza	
	sa utilizzare una rete comunicativa per collaborazioni su internet	
	tratta le informazioni acquisite in modo critico e sistematico per accertarne veridicità e pertinenza	
	distingue il reale dal virtuale pur stabilendo le connessioni	
	usa le TIC a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione	
	usa i metodi di comunicazione interattivi in modo responsabile	
5 Consapevolezza ed espressione culturale	ha consapevolezza del proprio retaggio culturale (locale, nazionale, europeo) e della sua collocazione nel mondo	
	conosce le principali opere culturali del proprio retaggio (locale, nazionale, europeo,...)	
	mostra apertura verso la diversità intendendola come valore	
	coglie le differenze culturali	
	sa effettuare connessioni culturali fra punti di vista creativi ed espressivi diversi	
	manifesta attraverso espressioni artistiche di vario genere la propria consapevolezza culturale ed estetica.	X
6 Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità	ha acquisito autonomia personale di pensiero e di lavoro	X
	identifica il contesto in cui agisce e ne valuta i bisogni	X
	sa procedere dall'idea alla pianificazione (per esempio : testuale,...)	
	sa gestire in modo proattivo la pianificazione (progettazione, leadership o delega, rendicontazione, valutazione, registrazione)	X
	sa progettare (pianifica, monitora, ripianifica e valuta le azioni necessarie alla realizzazione del progetto)	
	sa individuare strumenti innovativi per la realizzazione	
	applica valori etici alla propria pianificazione e li persegue nelle fasi di realizzazione	
	sa effettuare un bilancio delle proprie competenze	

		mostra attitudine alla rappresentanza e alla negoziazione	X
7	Competenze sociali e civiche	mostra tolleranza e volontà di comprensione dei punti di vista divergenti	X
		gestisce le proprie emozioni e gli atteggiamenti	X
		sa gestire situazioni conflittuali estranee al sé	X
		manifesta impegno personale nelle attività gruppal	X
		mostra attitudine alla collaborazione, alla comunicazione assertiva, all'integrità, al superamento del pregiudizio	X
8	Imparare ad imparare	affronta il percorso di studi/ d'apprendimento permanente con motivazione intrinseca	X
		mantiene costante l'apprendimento perseverando nell'impegno personale	X
		organizza il proprio apprendimento: acquisizione, ricerca, elaborazione, rielaborazione	
		ottimizza il proprio tempo d apprendimento (a scuola / a casa)	X
		sa attingere alla propria enciclopedia personale (esperienze extra-scuola/ extra - lavoro)	X
		gestisce le proprie conoscenze nei gruppi di lavoro (mettendole in atto, condividendole)	X
		gestisce il cambiamento e affronta gli ostacoli in modo positivo, trovando in essi motivazione al miglioramento.	X

Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

Esprimersi e comunicare

1. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita;
2. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.
3. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.

Osservare e leggere le immagini

1. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
2. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.

Contenuti

Lo spazio grafico (verticale, orizzontale; linee di riferimento per allocare gli elementi); i colori; colori caldi e freddi; sagoma e contorno; figura, sfondo; l'immagine per comunicare : le stagioni; l'immagine per descrivere: il corpo umano/ il volto; le espressioni del viso e le emozioni; posizione frontale del personaggio del disegno; la cura della propria produzione/ disegno. Il codice visivo e quello verbale: traduzioni, decodifiche, codifiche.

Nucleo 1 : ESPRIMERSI E COMUNICARE

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Suddivide lo spazio foglio/ grafico denotando la posizione degli elementi rappresentati (linea di terra, orizzonte e linea di cielo/alta).
2. Esegue le proprie produzioni utilizzando la matita come base del disegno.
3. Colora entro i margini.

4. Colora in modo realistico elementi reali osservati.
5. Classifica i colori in primari e secondari.
6. Classifica i colori in caldi e freddi.
7. Distingue e colora il contorno di una sagoma.
8. Adotta la spazialità del foglio più adeguata alla propria intenzione comunicativa (verticale/orizzontale).
9. Suddivide lo spazio foglio/ grafico in tre parti: linea di terra, orizzonte e linea di cielo.
10. Realizza immagini espressive relative alle stagioni dell'anno
11. Rappresenta figure umane complete in posizione statica frontale.
12. Colora la figura differenziandola dallo sfondo.
13. Colora lo sfondo differenziandolo dalla figura.
14. Realizza una figura umana completa nelle sue parti.
15. Realizza un volto umano completo nelle sue parti.
16. Traduce un testo verbale letto o ascoltato in una rappresentazione grafica
17. Rappresenta graficamente storie in sequenza.
18. Esegue composizioni creative e originali colorando in modo completo ed accurato.(no spazi bianchi privi di scopo, macchie, buchi nella produzione,...)
19. Applica tecniche grafico pittoriche per la colorazione (divisionismo di punti, linee, cerchietti; tecnica del frottage; tecnica dei graffiti; matita; pennarelli; tempere, acquerelli)
20. Usa materiali di vario tipo per la produzione di immagini. collage con carta e/o stoffa, con materiali di recupero.
21. Realizza composizioni varie utilizzando materiali e tecniche diverse.

Nucleo 2: OSSERVARE LE IMMAGINI

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Riconosce nella realtà osservata le relazioni spaziali (vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori, lontananza)
2. Denomina i colori.
3. Distingue e colora il contorno di una sagoma.
4. Descrive emozioni e impressioni prodotte dalle immagini.
5. Legge una sequenza di immagini.
6. Utilizza in modo appropriato gli organizzatori topologici per descrivere un'immagine
7. Traduce una sequenza di immagini in linguaggio verbale

MUSICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere

Competenze chiave europee (cui contribuisce la disciplina)	Descrittori della competenza europea	Selezione (X)
1 Comunicare nella lingua madre	Possiede un patrimonio lessicale adeguato alla scolarità e all'età anagrafica.	X
	Comprende concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni espressi in forma orale/ scritta	X
	Esprime concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale/scritta	X
	Riconosce /Applica la variabilità del linguaggio alle comunicazioni nei diversi contesti.	
	Conosce ed usa i principali tipi di interazione verbale	X
	Conosce riconosce ed usa diversi stili e registri linguistici	
	Interagisce in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali (istruzione, formazione, vita domestica, tempo libero...)	
2 Comunicazione in lingua	Questa sezione non è stata ancora trattata a livello di curriculum verticale d'Istituto.	
3 Competenza matematica/ Comprensione di base in scienze e tecnologia	Comprende il lessico della matematica (accesso lessicale semantico)	
	applica il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane	
	sa usare modelli matematici di presentazione/rappresentazione	
	applica il pensiero computazionale.	X
	applica il pensiero matematico per la ricerca di dati basanti sul concetto di verità e il supporto degli stessi attraverso ragionamenti logici atti a dimostrarne la validità.	X
4 Competenze digitali	utilizza con dimestichezza le tecnologie dell'informazione: computer, web, ...per reperire informazioni, per conservare informazioni, per produrre informazioni, per presentare informazioni	
	sa effettuare scambi di informazioni	
	utilizza strumenti per la comunicazione a distanza	
	sa utilizzare una rete comunicativa per collaborazioni su internet	
	tratta le informazioni acquisite in modo critico e sistematico per accertarne veridicità e pertinenza	
	distingue il reale dal virtuale pur stabilendo le connessioni	
	usa le TIC a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione	
	usa i metodi di comunicazione interattivi in modo responsabile	
5 Consapevolezza ed espressione culturale	ha consapevolezza del proprio retaggio culturale (locale, nazionale, europeo) e della sua collocazione nel mondo	
	conosce le principali opere culturali del proprio retaggio (locale, nazionale, europeo,...)	
	mostra apertura verso la diversità intendendola come valore	
	coglie le differenze culturali	

	sa effettuare connessioni culturali fra punti di vista creativi ed espressivi diversi	
	manifesta attraverso espressioni artistiche di vario genere la propria consapevolezza culturale ed estetica.	X
6 Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità	ha acquisito autonomia personale di pensiero e di lavoro	X
	identifica il contesto in cui agisce e ne valuta i bisogni	X
	sa procedere dall'idea alla pianificazione (per esempio : testuale,...)	
	sa gestire in modo proattivo la pianificazione (progettazione, leadership o delega, rendicontazione, valutazione, registrazione)	X
	sa progettare (pianifica, monitora, ripianifica e valuta le azioni necessarie alla realizzazione del progetto)	
	sa individuare strumenti innovativi per la realizzazione	
	applica valori etici alla propria pianificazione e li persegue nelle fasi di realizzazione	
	sa effettuare un bilancio delle proprie competenze	
	mostra attitudine alla rappresentanza e alla negoziazione	X
7 Competenze sociali e civiche	mostra tolleranza e volontà di comprensione dei punti di vista divergenti	X
	gestisce le proprie emozioni e gli atteggiamenti	X
	sa gestire situazioni conflittuali estranee al sé	X
	manifesta impegno personale nelle attività gruppali	X
	mostra attitudine alla collaborazione, alla comunicazione assertiva, all'integrità, al superamento del pregiudizio	X
8 Imparare ad imparare	affronta il percorso di studi/ d'apprendimento permanente con motivazione intrinseca	X
	mantiene costante l'apprendimento perseverando nell'impegno personale	X
	organizza il proprio apprendimento: acquisizione, ricerca, elaborazione, rielaborazione	
	ottimizza il proprio tempo d apprendimento (a scuola / a casa)	X
	sa attingere alla propria enciclopedia personale (esperienze extra-scuola/ extra - lavoro)	X
	gestisce le proprie conoscenze nei gruppi di lavoro (mettendole in atto, condividendole)	X
	gestisce il cambiamento e affronta gli ostacoli in modo positivo, trovando in essi motivazione al miglioramento.	X

Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

1. Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.
2. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
3. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.
4. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.
5. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.
6. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).

Contenuti

differenza fra sentire/ ascoltare; ambienti sonori; contrasto: silenzio/ rumore; il ritmo : la sequenza che si ripete; (parametri del suono)intensità: forte/piano; durata: breve/lungo; versi degli animali ; canto corale; riproduzioni ritmiche; corrispondenza suono, gesto, movimento; notazione non convenzionale; strumenti musicali tradizionali e non

Contenuti

•differenza fra sentire/ ascoltare; ambienti sonori; contrasto: silenzio/ rumore; il ritmo : la sequenza che si ripete; (parametri del suono)intensità: forte/piano; durata: breve/lungo; versi degli animali ; canto corale; riproduzioni ritmiche; corrispondenza suono, gesto, movimento; notazione non convenzionale; strumenti musicali tradizionali e non

Nucleo 1: PERCEZIONE**DESCRITTORI DELLA COMPETENZA**

1. Ascolta e riproduce ritmi con la voce
2. Segue con il corpo il ritmo di brani musicali interpretandoli soggettivamente.
3. Percepisce semplici strutture ritmiche e le trascrive.
4. Classifica secondo il criterio intensità: suono forte/suono piano.
5. Classifica secondo il criterio durata: suono breve/ suono lungo
6. Percepisce il contrasto suono/silenzio.
7. Riconosce i versi degli animali della fattoria o altri animali noti.
8. Analizza eventi sonori con particolare riferimento ai suoni dell'ambiente

Nucleo 2: PRODUZIONE**DESCRITTORI DELLA COMPETENZA**

1. Esegue semplici canti in espressione corale.
2. Riproduce sequenze ritmiche ascoltate: con il corpo (voce, piedi , mani, ...)
3. Riproduce sequenze ritmiche con semplici strumenti a percussione.
4. Scrive brevi partiture musicali utilizzando il codice NON convenzionale ma stabilito dal gruppo.
5. Individua la corrispondenza fra suono, segno e movimento
6. Usa un codice non convenzionale per rappresentare sequenze ritmiche.
7. Legge ed esegue sequenze di suoni e pause.
8. Riproduce graficamente sequenze ritmiche (e/o partiture) con simboli non convenzionali per memorizzare l'esecuzione.

EDUCAZIONE FISICA**Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria**

- 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 gioco e sport 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 che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Competenze chiave europee (cui contribuisce la disciplina)	Descrittori della competenza europea	Selezione (X)
1 Comunicare nella lingua madre	Possiede un patrimonio lessicale adeguato alla scolarità e all'età anagrafica.	X
	Comprende concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni espressi in forma orale/ scritta	X
	Esprime concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale/scritta	
	Riconosce /Applica la variabilità del linguaggio alle comunicazioni nei diversi contesti.	
	Conosce ed usa i principali tipi di interazione verbale	X
	Conosce riconosce ed usa diversi stili e registri linguistici	
	Interagisce in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali (istruzione, formazione, vita domestica, tempo libero)	
2 Comunicazione in lingua	Possiede un patrimonio lessicale adeguato alla scolarità e all'età anagrafica	X
	Comprende concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni espressi in forma orale/ scritta	X
	Esprime concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale/scritta	
	Conosce ed usa i principali tipi di interazione verbale	X
	Conosce riconosce ed usa diversi stili e registri linguistici	
	Riconosce /Applica la variabilità del linguaggio alle comunicazioni nei diversi contesti	
	Interagisce in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali (istruzione, formazione, vita domestica, tempo libero...)	
	Sa mediare significati/ concetti fra culture differenti	
	Adegua il comunicare (orale, scritto) al proprio background sociale e culturale, alle proprie esigenze, ai propri interessi.	
	Mostra interesse per la comunicazione interculturale.	
Inizia, prosegue / sostiene, conclude una conversazione in L2 / L3		
3 Competenza matematica/ Comprensione di base in scienze e	Comprende il lessico della matematica (accesso lessicale semantico)	X
	applica il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane	X
	sa usare modelli matematici di presentazione/rappresentazione	

tecnologia	applica il pensiero computazionale.	X
	applica il pensiero matematico per la ricerca di dati basanti sul concetto di verità e il supporto degli stessi attraverso ragionamenti logici atti a dimostrarne la validità.	
4 Competenze digitali	utilizza con dimestichezza le tecnologie dell'informazione: computer, web per reperire informazioni, per conservare informazioni, per produrre informazioni, per presentare informazioni	
	sa effettuare scambi di informazioni	
	utilizza strumenti per la comunicazione a distanza	
	sa utilizzare una rete comunicativa per collaborazioni su internet	
	tratta le informazioni acquisite in modo critico e sistematico per accertarne veridicità e pertinenza	
	distingue il reale dal virtuale pur stabilendo le connessioni	
	usa le TIC a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione	
	usa i metodi di comunicazione interattivi in modo responsabile	
5 Consapevolezza ed espressione culturale	ha consapevolezza del proprio retaggio culturale (locale, nazionale, europeo) e della sua collocazione nel mondo	
	conosce le principali opere culturali del proprio retaggio (locale, nazionale, europeo)	
	mostra apertura verso la diversità intendendola come valore	
	coglie le differenze culturali	
	sa effettuare connessioni culturali fra punti di vista creativi ed espressivi diversi	
	manifesta attraverso espressioni artistiche di vario genere la propria consapevolezza culturale ed estetica.	
6 Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità	ha acquisito autonomia personale di pensiero e di lavoro	X
	identifica il contesto in cui agisce e ne valuta i bisogni	
	sa procedere dall'idea alla pianificazione (per es: testuale)	
	sa gestire in modo proattivo la pianificazione (progettazione, leadership o delega, rendicontazione, valutazione, registrazione)	
	sa progettare (pianifica, monitora, ripianifica e valuta le azioni necessarie alla realizzazione del progetto)	
	sa individuare strumenti innovativi per la realizzazione	
	applica valori etici alla propria pianificazione e li persegue nelle fasi di realizzazione	X
	sa effettuare un bilancio delle proprie competenze	
	mostra attitudine alla rappresentanza e alla negoziazione	
7 Competenze sociali e civiche	mostra tolleranza e volontà di comprensione dei punti di vista divergenti	X
	gestisce le proprie emozioni e gli atteggiamenti	X
	sa gestire situazioni conflittuali estranee al sé	
	manifesta impegno personale nelle attività gruppali	X
	mostra attitudine alla collaborazione, alla comunicazione assertiva, all'integrità, al superamento del pregiudizio	X
8 Imparare ad imparare	affronta il percorso di studi/ d'apprendimento permanente con motivazione intrinseca	
	mantiene costante l'apprendimento perseverando	

	nell'impegno personale	
	organizza il proprio apprendimento: acquisizione, ricerca, elaborazione, rielaborazione	
	ottimizza il proprio tempo d' apprendimento (a scuola / a casa)	
	sa attingere alla propria enciclopedia personale (esperienze extra-scuola/ extra - lavoro)	X
	gestisce le proprie conoscenze nei gruppi di lavoro (mettendole in atto, condividendole)	X
	gestisce il cambiamento e affronta gli ostacoli in modo positivo, trovando in essi motivazione al miglioramento.	X

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza di scuola primaria

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc.).

2. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

1. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.

2. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

1. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco e sport.

2. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.

3. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.

4. Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

1. Assumere comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

2. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.

Contenuti

- Lessico specifico;
- il corpo umano schema corporeo, lateralizzazione, lo spazio intorno a sé, gestione condivisa nel gruppo, il movimento e le sensazioni;
- equilibrio statico/dinamico;
- concetti di relazione topologica;
- percorsi semplici e combinati;
- regole: gestione dello spazio, delle attrezzature, delle relazioni in palestra;
- il fair play;
- salute e prevenzione;
- benessere psico – fisico;

- fattori di rischio: prevenzione e supporto.

Nucleo 1: Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Disegna la figura umana completa nelle sue parti.
2. Riconosce la destra dalla sinistra sul proprio corpo.
3. Riconosce la destra dalla sinistra su altri.
4. Riconosce la destra e la sinistra in corpi ritratti in immagini.
5. Distingue la parte destra e la parte sinistra del proprio corpo.
6. Percepisce il corpo nella globalità e nelle sue parti.
7. Consolida lo schema corporeo nei suoi aspetti statico-dinamici.
8. Controlla e gestisce condizioni di equilibrio statico – dinamico del proprio corpo.
9. Gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali.
10. Esegue brevi percorsi motori.
11. Coordina e utilizza schemi motori combinati fra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare).
12. Percepisce gli elementi dello spazio e si orienta in esso.
13. Gestisce il proprio spazio motorio in relazione all'altro da sé.
14. Percepisce gli elementi dello spazio e si orienta in esso.
15. Esegue semplici percorsi adottando diversi schemi motori.

Nucleo 2: Il linguaggio del corpo

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Coglie e riproduce le successioni temporali nell'esecuzione di semplici progressioni.
2. Esegue esercizi seguendo il ritmo, con battuta delle mani, con battuta dei piedi, con mani e piedi contemporaneamente.
3. Consolida la dominanza laterale.
4. Esegue esercizi di coordinazione oculo-manuale con l'uso della palla.
5. Comprende il linguaggio dei gesti.

Nucleo 3: Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Conosce ed utilizza in modo corretto ed appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.
2. Scopre l'esigenza delle regole.
3. Rispetta le regole stabilite per l'esecuzione di giochi motori (singoli/ in squadra).
4. Cooperava con i compagni di squadra per il raggiungimento di un obiettivo.
5. Assume atteggiamenti e comportamenti collaborativi.

Nucleo 4: Sicurezza e prevenzione; salute e benessere

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Svolge dietro guida e/o autonomamente un “semplice avviamento motorio generale”, per prevenire infortuni sportivi. (breve corsa leggera, circuito dell’articolari e dei segmenti corporei, allungamento)
2. Rispetta le regole funzionali alla sicurezza, dall’abbigliamento all’uso di attrezzature e spazi.
3. Esegue esercizi di rilassamento controllando muscolatura e respirazione.
4. Riconosce la sensazione di benessere che deriva dagli esercizi di rilassamento.
5. Acquisisce una maggiore consapevolezza dei rischi negli ambienti vissuti (scuola, casa).

STORIA

.....-

GEOGRAFIA –

.....

MATEMATICA

Discipline : - SCIENZE-TECNOLOGIA			
Competenze chiave europee (cui contribuisce la disciplina)	Selezione (X)	Descrittori della competenza europea	Selezione (X)
1 Comunicare nella lingua madre	X	Comp-1 Possiede un patrimonio lessicale adeguato alla scolarità e all'età anagrafica.	X
		Comprende concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni espressi in forma orale/ scritta	X
		Esprime concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale/scritta	X
		Riconosce /Applica la variabilità del linguaggio alle comunicazioni nei diversi contesti.	
		Conosce ed usa i principali tipi di interazione verbale	X
		Conosce riconosce ed usa diversi stili e registri linguistici	
		Interagisce in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali (istruzione, formazione, vita domestica, tempo libero...)	X
2 Comunicazione in lingua		Possiede un patrimonio lessicale adeguato alla lingua scolarità e all'età anagrafica	X
		Comprende concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni espressi in forma orale/ scritta	
		Esprime concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale/scritta	
		Conosce ed usa i principali tipi di interazione verbale	
		Conosce riconosce ed usa diversi stili e registri linguistici	
		Riconosce /Applica la variabilità del linguaggio alle comunicazioni nei diversi contesti	
		Interagisce in modo adeguato e creativo nei diversi contesti culturali (istruzione, formazione, vita domestica, tempo libero...)	
		Sa mediare significati/ concetti fra culture differenti	

		Adegua il comunicare (orale, scritto) al proprio background sociale e culturale, alle proprie esigenze, ai propri interessi.	
		Mostra interesse per la comunicazione interculturale. Inizia, prosegue / sostiene, conclude una conversazione in L2 / L3	
3 Competenza matematica/ Comprensione di base in scienze e tecnologia	X	Comp- 3 Comprende il lessico della matematica (accesso lessicale semantico)	X
		applica il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane	X
		Sa usare modelli matematici di presentazione/rappresentazione	X
		applica il pensiero computazionale.	X
		applica il pensiero matematico per la ricerca di dati basanti sul concetto di verità e il supporto degli stessi attraverso ragionamenti logici atti a dimostrarne la validità.	X
4 Competenze digitali	X	utilizza con dimestichezza le tecnologie dell'informazione: computer , web, ...per reperire informazioni , per conservare informazioni, per produrre informazioni, per presentare informazioni	X
		sa effettuare scambi di informazioni	
		utilizza strumenti per la comunicazione a distanza	
		sa utilizzare una rete comunicativa per collaborazioni su internet	
		tratta le informazioni acquisite in modo critico e sistematico per accertarne veridicità e pertinenza	
		distingue il reale dal virtuale pur stabilendo le connessioni	X
		usa le TIC a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione	
		usa i metodi di comunicazione interattivi in modo responsabile	
5 Consapevolezza ed espresine culturale	X	ha consapevolezza del proprio retaggio culturale (locale, nazionale, europeo) e della sua collocazione nel mondo	X
		conosce le principali opere culturali del proprio retaggio (locale, nazionale, europeo,...)	X
		mostra apertura verso la diversità intendendola come valore	X
		coglie le differenze culturali	X
		sa effettuare connessioni culturali fra punti di vista creativi ed espressivi diversi	X
		manifesta attraverso espressioni artistiche di vario	X

		generare la propria consapevolezza culturale ed estetica.	
6 Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità	X	ha acquisito autonomia personale di pensiero e di lavoro	X
		identifica il contesto in cui agisce e ne valuta i bisogni	X
		sa procedere dall'idea alla pianificazione (per esempio : testuale,...)	
		sa gestire in modo proattivo la pianificazione (progettazione, leadership o delega, rendicontazione, valutazione, registrazione)	
		sa progettare (pianifica, monitora, ripianifica e valuta le azioni necessarie alla realizzazione del progetto)	
		sa individuare strumenti innovativi per la realizzazione	
		applica valori etici alla propria pianificazione e li persegue nelle fasi di realizzazione	
		sa effettuare un bilancio delle proprie competenze	
		mostra attitudine alla rappresentanza e alla negoziazione	X
7 Competenze sociali e civiche	X	mostra tolleranza e volontà di comprensione dei punti di vista divergenti	X
		gestisce le proprie emozioni e gli atteggiamenti	X
		sa gestire situazioni conflittuali estranee al sé	X
		manifesta impegno personale nelle attività gruppal	X
		mostra attitudine alla collaborazione, alla comunicazione assertiva, all'integrità, al superamento del pregiudizio	X
8 Imparare ad imparare	X	affronta il percorso di studi/ d'apprendimento permanente con motivazione intrinseca	
		mantiene costante l'apprendimento perseverando nell'impegno personale	X
		organizza il proprio apprendimento: acquisizione, ricerca, elaborazione, rielaborazione	
		ottimizza il proprio tempo d apprendimento (a scuola / a casa)	X
		sa attingere alla propria enciclopedia personale (esperienze extra-scuola/ extra - lavoro)	X
		gestisce le proprie conoscenze nei gruppi di lavoro (mettendole in atto, condividendole)	X
		gestisce il cambiamento e affronta gli ostacoli in modo positivo, trovando in essi motivazione al miglioramento.	X

MATEMATICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria :

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza di scuola primaria

Nucleo N NUMERI

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ...
- Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.
- Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
- Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.
- Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure

Nucleo SP

SPAZIO E FIGURE

- Percepire la propria posizione nello spazio
- Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).
- Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.

- Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.

Nucleo RMDP RELAZIONI, MISURE, DATI e PREVISIONI

- Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.
- Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e misure dati e previsioni ordinamenti assegnati.
- Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
- Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).

Contenuti

Nucleo Numeri

Confronto e ordinamento
 -I quantificatori (tanti, pochi, di più , di meno, più elementi /meno elementi tanti quanti,..)
 -Maggioranza
 -Minoranza
 - uguaglianza
 -Il numero nei suoi aspetti : pari, dispari, ordinale, cardinale.
 -La linea/ retta dei numeri: confronto , ordinamento
 -Precedente e successivo
 Strumenti : l'abaco, i regoli , il righello, ...
 Il valore posizionale delle cifre: il sistema di numerazione e la scrittura posizionale in base dieci.
 Il doppio
 La metà
 Segni e simboli per operare
 Le operazioni in riga e in colonna : algoritmi risolutivi
 Le operazioni : senza cambio con numeri naturali
 Il valore dello "0" nell'addizione e nella sottrazione

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Quantifica oggetti.
2. Conosce la successione numerica (da 0 a 20).
3. Quantifica entro il 20
4. Legge e scrive i numeri esprimendoli sia in cifre che a parole entro il cento.
5. Compone e scompone numeri entro il 20
6. Scompone e compone i numeri in u, da.
7. Conta in senso progressivo e regressivo.
8. Individua operatori e completa successioni numeriche.
9. Conosce il valore posizionale delle cifre e opera con l'abaco.
10. Effettua cambi tra unità, decine,
11. Dato un numero, individua il precedente e il seguente.

12. Legge e scrive i numeri naturali sia in cifre che a parole operando sia in cifre che a parole operando sulla linea dei numeri.
13. Confronta e ordina i numeri conosciuti usando i simboli $< = >$.
14. Inserisce numeri mancanti in una successione numerica
15. Numera applicando gli operatori dati.
16. Comprende il valore della decina.
17. Esegue addizioni e sottrazioni con i numeri naturali .
18. Sa verbalizzare procedure di calcolo.
20. Usa strategie per il calcolo mentale
21. Esegue addizioni con l'ausilio di opportune concretizzazioni e rappresentazioni.
22. Riconosce il comportamento dell'uno e dello zero nell'addizione.
23. Conosce l'addizione 24. Effettua in riga addizioni con due o più addendi.
25. Effettua in colonna addizioni con due o più addendi
26. Esegue addizioni con i numeri conosciuti senza cambio
27. Esegue sottrazioni con l'ausilio di opportune concretizzazioni e rappresentazioni.
28. Conosce la sottrazione
29. Effettua in riga sottrazioni.
30. Esegue sottrazioni in colonna senza cambio.
31. Riconosce il comportamento dell'uno e dello zero nella sottrazione.

Nucleo: Spazio e figure

Contenuti

Riproduzione di ritmi (la sequenza di forme, forme e colori,...)

Indicatori topologici.(TCR)

Lo spazio : interno / esterno/il confine: la regione interna/ esterna.

Mappe , piantine, orientamento, reticolo quadrettato

La misura : grande/piccolo; lungo/corto; leggero/ pesante; lunghezza, spessore (ordinamenti)

Lo spostamento nello spazio fisico o grafico

Le forme piane

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Individua la posizione di un oggetto nello spazio considerando il "punto di riferimento" (se stesso, altre persone, oggetti, elementi di vario tipo)
2. Descrive la posizione di oggetti o persone secondo le relazioni spaziali: sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori.
3. Rappresenta graficamente la posizione di oggetti o persone secondo le relazioni spaziali: sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori.
4. Effettua spostamenti lungo percorsi.
5. Descrive il percorso che sta effettuando.
6. Descrive percorsi effettuati da altri.
7. Effettua e descrive percorsi con opportune rappresentazioni grafiche (mappe, reticoli).
8. Riconosce sul piano grafico linee aperte e chiuse.
9. Denomina e disegna linee rette (orizzontali, verticali, oblique) e curve.
10. Riconosce i concetti di regione interna, regione esterna e confine.
11. Schematizza oggetti fisici per mezzo di figure piane.
12. Riconosce e denomina le fondamentali figure geometriche piane
13. Rappresenta figure piane . (cerchio, quadrato, rettangolo, triangolo,...)

NUCLEO: RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI

Contenuti

- Uguaglianza e differenze
- Relazioni quantità e cifre/numeri
- Relazione codice verbale scritto (lettere) / orale e cifra/numero
- Gli indicatori topologici di relazione
- Il sé e l'altro in relazione nello spazio fisico e/o rappresentato
- Le relazioni fra le operazioni : addizione/ sottrazione;
- La misura con strumenti elementari convenzionali e non.
- La situazione problematica
- Gli strumenti convenzionali di misurazione degli oggetti osservabili
- Classificazioni e confronti di oggetti diversi fra loro
- Le relazioni in base ad attributi
- I connettivi logici (inclusivi, esclusivi,...)
- La regolarità in successioni numeriche, figure, simboli, e parole
- La schematizzazione di semplici relazioni (frecce)
- Il problema : struttura del testo e dei suoi elementi costitutivi (L'enunciato di un problema, la domanda esplicita).
- Le operazioni adeguate
- L'organizzazione delle informazioni in forma sequenziale
- L'indagine statistica e gli indicatori statistici per rappresentare i dati.
- La rappresentazione grafica/ iconica dei dati per modalità: tabelle
- Lessico disciplinare

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Individua tra oggetti analogie, somiglianze e differenze utilizzando materiale strutturato e non.
2. Identifica un dato oggetto in base ai suoi attributi.
3. Classifica in base ad attributi dati.
4. Rileva caratteristiche e classifica oggetti e numeri in base a due o più attributi.
5. Rappresenta le classificazioni mediante diagrammi e/o tabelle.
6. Stabilisce l'appartenenza di un elemento ad un insieme.
7. Stabilisce la non appartenenza di un elemento a un insieme.
8. Comprende l'uso del connettivo logico non.
9. Utilizza i connettivi "non, e, o".
10. Riconosce e rappresenta relazioni.
11. Riconosce e rappresenta graficamente un insieme vuoto.
12. Rappresenta graficamente un insieme unitario.
13. Dato un insieme individua il suo sottoinsieme.
14. Stabilisce corrispondenze (univoche e biunivoche) tra gli elementi di due insiemi finiti.
15. Confronta insiemi secondo un criterio quantitativo (subvalenza, prevalenza, equivalenza).
16. Classifica utilizzando i diagrammi di Eulero -Venn
17. Individua, descrive e costruisce relazioni logiche significative.
18. Costruisce ed interpreta un diagramma a blocchi.
19. Associa la quantità al simbolo numerico e viceversa.
20. Comprende il significato dei quantificatori.
21. Conosce i numeri naturali fino al 9 associandoli all'insieme corrispondente.
22. Rileva e registra dati raccolti in semplici inchieste o osservazioni di situazioni problematiche.
23. Individua attraverso l'esperienza in classe situazioni problematiche.
24. Rappresenta con il gioco, la drammatizzazione, con le attività motorie situazioni problematiche.

25. Rappresenta graficamente le situazioni problematiche.
26. Rappresenta situazioni problematiche con tabelle e diagrammi.
27. Risolve problemi illustrati.
28. Decodifica il testo di un semplice problema.
29. Individua nel testo la domanda.
30. Raccoglie i dati.
31. Rappresenta dati.
32. Riconosce in un problema le parti relative a: Testo, dati, richiesta.
33. Intuisce le operazioni necessarie per risolvere il problema
34. Risolve problemi con una o due domande
35. Individua in una situazione, l'ordine logico delle operazioni .
36. Individua il procedimento e la soluzione di problemi.
37. Risolve una situazione problematica che implica un'operazione di addizione.
38. Risolve una situazione problematica che implica un'operazione di sottrazione.
39. Legge e rappresenta dati con istogrammi.
40. Legge e rappresenta dati con diagrammi a barre.
41. Esprime verbalmente il contenuto di semplici grafici ed istogrammi.
42. Usa in situazioni concrete le espressioni. "è possibile" / "è certo" / "è impossibile".
43. Riconosce in situazioni concrete la maggiore o minore possibilità del verificarsi di un evento.
44. Confronta e ordina grandezze.
45. Confronta e ordina lunghezze.
46. Ricerca e costruisce campioni arbitrari per effettuare misure..

SCIENZE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza di scuola primaria:

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

1. individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso
2. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.
3. Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati.
4. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.

Osservare e sperimentare sul campo

1. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc.
2. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.
3. Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque
4. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.).
5. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).

L'uomo i viventi e l'ambiente

1. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.
2. Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento.
3. Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.

Contenuti

- Le parti del corpo.
- Le piante: parti e funzioni nell'albero
- Gli animali: caratteristiche del movimento (camminare, nuotare, volare, strisciare,...)
- Caratteristiche degli animali in base all'alimentazione : erbivori e carnivori
- Classificazioni in base ad uno o più attributi
- Riconoscimento di esseri viventi
- Distinzione viventi / non viventi
- Il ciclo vitale : delle piante, degli animali
- Le piante : radici, fusto,... denominazione
- Funzioni specifiche delle parti di una pianta
- La forma delle foglie denominare e classificare
- Il fiore, i frutti, i semi : la riproduzione
- Tipologie di frutti : carnosì, secchi, composti (classificare)
- Piante e stagioni : caratteristiche stagionali e influenza sulla vita delle piante.
- Lessico disciplinare.

Nucleo 1: ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI.

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Usa i cinque sensi per esplorare e descrivere oggetti per evidenziare le sue caratteristiche.
2. Individua e denota proprietà degli oggetti:
 - a. con il tatto (liscio, ruvido, caldo, freddo)
 - b. con l'odorato (inodore, odoroso)
 - c. con l'
a vista (forme, dimensioni, colori)
 - d. con il gusto (dolce, salato, amaro, aspro)
 - e. con l'udito (suoni, rumori, silenzio)
3. Individua le caratteristiche della materia e le sue proprietà fisiche fondamentali
4. Riconosce, ordina e classifica oggetti in base alle caratteristiche della materia.
5. Analizza strutture, qualità, proprietà, funzioni ed uso di oggetti e/o materiali.
6. Descrive un oggetto evidenziando le sue caratteristiche.
7. Osserva fenomeni per coglierne la regolarità

Nucleo 2 :OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Capisce l'importanza dell'acqua per la vita dell'ambiente
2. Conosce l'aria come elemento essenziale per la vita.
3. Osserva i fenomeni relativi al tempo meteorologico .
4. Individua le trasformazioni dell'ambiente naturale in relazione ai cicli stagionali.
5. osserva i fenomeni celesti (di / notte, percorsi del sole, stagioni...)

Nucleo 3:L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Coglie la differenza tra esseri viventi ed esseri non viventi
2. Conosce ciò che caratterizza gli esseri viventi (respirazione, movimento, sensibilità, ciclo vitale, nutrimento)
3. Individua le diverse parti delle piante.
4. Conosce il ciclo vitale di una pianta.
5. Classifica gli animali in carnivori, erbivori, onnivori, granivori.
6. Coglie le differenze di movimento negli animali.
7. Coglie analogie e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi vegetali e animali.
8. Comprende gli elementi necessari per la vita delle piante: l'acqua, la terra, la luce ed il calore.
9. conosce i principali fenomeni atmosferici

TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda 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.

Contenuti

- classificazioni, funzioni e proprietà scientifiche degli oggetti, i materiali degli oggetti; analisi d'oggetti d'uso quotidiano(a casa ; a scuola);
- lessico : artificiale; il computer (denominazione parti del sistema e funzioni) ;
- le icone degli ambienti operativi; applicazione di PAINT, WORD
- progettare e realizzare oggetti story telling
- i linguaggi di programmazione
- il pensiero computazionale: introduzione al coding e alla robotica educativa
- Segnali di sicurezza e i simboli di rischio

NUCLEO 1: VEDERE E OSSERVARE

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Distingue i materiali che compongono oggetti di uso comune
2. Classifica oggetti in base alle funzioni primarie caratteristiche.
3. Classifica oggetti in base a caratteristiche e funzioni
4. Effettua collegamenti fra oggetti/funzioni e locali d'uso.
5. Definisce la macchina computer a livello globale (cos'è... a cosa può servire).
6. Denomina le singole componenti del computer
7. Esegue movimenti di coordinazione oculo manuale
8. Esegue comandi impartiti in sequenza oralmente applicando funzioni di ambienti operativi noti.
9. Distingue gli oggetti in base a determinate caratteristiche (materiali diversi)
10. Effettua sperimentazioni con materiali più comuni
11. Analizza le parti di oggetti d'uso comune utilizzati per rispondere ai bisogni dell'Uomo
12. Descrive un elemento del mondo artificiale e lo colloca nel contesto d'uso
13. Realizza un oggetto con materiale semplice e semplici istruzioni.
14. Conosce le principali icone di un ambiente operativo.
15. Conosce i comandi di tastiera e di mouse.

16. Produce un disegno con PAINT.
17. Trascrive con WORD semplici parole/frasi.

Nucleo 2 : PREVEDERE E IMMAGINARE

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

1. Effettua previsioni di conseguenze relative a decisioni o comportamenti in caso di pericolo.

Nucleo 3: INTERVENIRE E TRASFORMARE

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA

- 1 .C Applica norme e procedimenti per realizzare oggetti in cartoncino.
- 2.C Esegue decorazioni del proprio corredo scolastico: dal quaderno all'aula
3. C Smonta semplici oggetti e ne distingue le componenti.
- 4.C Rimonta semplici oggetti.

IRC

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI	CONTENUTI	ATTIVITÀ E COMPITI DI REALTÀ
Unità di apprendimento 1 – Un mondo amico				
<p>-L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.</p> <p>-Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per i cristiani.</p>	<p>Dio e l'uomo Scoprire che per la religione cristiana Dio è il Creatore e Padre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce la dimensione del sé, dell'altro e della condivisione nello stare insieme nel mondo. ● Riconosce come nella bellezza della natura l'uomo può scoprire tracce di Dio. ● Apprende che per i cristiani, il mondo manifesta la bontà del creatore. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il valore del nome: l'identità personale. ● Insieme tutto è più bello: l'identità sociale. ● Un mondo di cose belle: realtà naturali. ● Il mondo e la vita dono gratuito di Dio. ● Filastrocca: Bambino futuro. B. Tognolini. 	<p>Esplorazione visiva dell'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riflessione guidata sull'origine delle realtà naturali. ● Narrazione del testo biblico. ● Produzioni grafico pittoriche. ● Recitazioni di testi poetici e canori. ● Esecuzione di schede operative.
Unità di apprendimento 2 – La festa del Natale				
<p>L'alunno, riconosce il significato cristiano del Natale, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tale festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.</p>	<p>Il linguaggio religioso Riconoscere i segni del Natale nell'ambiente. -Dio e l'uomo Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Individua i segni della festa del Natale e comprende il "fare festa" come momento in cui ricordare e vivere insieme con gioia avvenimenti importanti. ● Scopre che l'annuncio dell'angelo è stato accolto da Maria con gioia e 	<p>I segni del Natale nell'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'importanza della festa. ● La storia evangelica del Natale. 	<p>Osservazione dell'ambiente e dei suoi segni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riflessione guidata sul senso della festa. ● Narrazione del testo biblico e di testi narrativi. ● Attività grafico manipolative. ● Drammatizzazioni e attività recitative. ● Esecuzioni di

		consapevolezza. ● Scopre che Gesù è il dono più grande che Dio Padre ha fatto agli uomini.		schede operative.
--	--	---	--	----------------------