

I.C. Venaria 1 - Scuola Primaria
Programmazione in verticale e
Revisione obiettivi di Valutazione

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>ASCOLTO E PARLATO Ascoltare e comprendere diversi tipi di testo ed esprimersi in modo corretto utilizzando in modo appropriato il lessico di base.</p> <p>LETTURA Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo vari tipi di testo cogliendone il contenuto</p> <p>SCRITTURA Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, coerenti e adeguati allo scopo</p>	<ul style="list-style-type: none">• Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo.• Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione.• Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro. • Padroneggiare la lettura strumentale.• Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.• Comprendere testi di vario genere cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. • Scrivere sotto dettatura curando l'ortografia.• Produrre testi di diverso tipo sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, sintattico, morfologico	<ul style="list-style-type: none">- Conversazioni guidate e spontanee.- Ascolto e comprensione di testi di vario genere.- Racconti di esperienze personali e/o storie inventate. - Varie tecniche di lettura.- Lettura e comprensione di testi di vario genere. - Dettati.- Scrittura di testi di vario genere.- Avvio all'arricchimento e alla sintesi di un testo.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p data-bbox="159 596 546 695">LESSICO Conoscere e utilizzare un lessico appropriato</p> <p data-bbox="143 970 562 1139">GRAMMATICA Riconoscere e analizzare gli elementi morfologici del discorso. Individuare gli elementi sintattici in una frase</p>	<ul data-bbox="651 384 1120 1086" style="list-style-type: none">• Rielaborare testi (es. parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) • 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. • Riconoscere in una frase le parti del discorso variabili e invariabili• Riconoscere nella frase gli elementi strutturali.	<ul data-bbox="1256 628 1592 1262" style="list-style-type: none">- Lessico funzionale al contesto comunicativo. - Elementi grammaticali: articolo, nome, aggettivo, verbo, pronomi, preposizioni, avverbi, congiunzioni, interiezioni.- Elementi strutturali: - Soggetto, predicato, complementi	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>ASCOLTO E PARLATO Ascoltare e comprendere messaggi verbali e brevi letture; esprimersi in modo semplice e comprensibile</p> <p>LETTURA Leggere in modo corretto, scorrevole e comprendere semplici testi</p> <p>SCRITTURA Scrivere correttamente frasi sia sotto dettatura sia in modo autonomo</p> <p>LESSICO Ampliare il patrimonio lessicale</p> <p>RIFLESSIONE LINGUISTICA Riflettere sull'ortografia e sui primi elementi di grammatica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola rispettando i turni • Comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe. • Ascoltare testi narrativi mostrando di saperne cogliere il senso globale • Raccontare in modo chiaro rispettando l'ordine cronologico • Padroneggiare la lettura strumentale • Comprendere semplici testi • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia • Produrre semplici testi • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. • Riconoscere gli elementi essenziali della frase 	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate e spontanee. - Ascolto e comprensione di semplici racconti. - Racconti di esperienze personali. - Lettura strumentale. - Lettura e comprensione di testi di vario genere. - Dettati. - Scrittura di parole e semplici frasi. - Lessico funzionale al contesto comunicativo. - Principali convenzioni ortografiche. - Elementi grammaticali: articolo, nome, aggettivo qualificativo, verbo (classe seconda) - Elementi strutturali: soggetto, predicato. 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: INGLESE 3 - 4 - 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p data-bbox="159 448 582 544">ASCOLTO Ascoltare e comprendere dialoghi e storie</p> <p data-bbox="255 1034 479 1098">PARLATO Produrre messaggi</p>	<ul data-bbox="667 448 1173 1321" style="list-style-type: none">• Ascoltare e comprendere semplici istruzioni correlate alla vita di classe e relative all'esecuzione di un compito, allo svolgimento di un gioco o ad una qualsiasi altra attività proposta.• Ascoltare e comprendere brevi dialoghi, espressioni e frasi quotidiane su argomenti noti.• Ascoltare e comprendere semplici frasi.• Ascoltare e comprendere brevi testi registrati o letti accompagnati da supporti visivi. • Nominare con corretta pronuncia il lessico e le strutture relativi agli argomenti trattati• Dare informazioni riguardanti argomenti noti integrando con mimica e gesti.• Formulare domande e risposte su diversi argomenti sia con i compagni che con l'adulto	<ul data-bbox="1272 448 1608 1209" style="list-style-type: none">- Semplici istruzioni, giochi- Brevi testi di vario genere. - Canzoni e filastrocche.- Conversazioni guidate.- Attività di role-playing.- Flashcards.- Attività TPR (Total Physical Response)	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: INGLESE 3 - 4 - 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p data-bbox="197 485 539 549">SCRITTURA Scrivere brevi messaggi/testi</p> <p data-bbox="255 703 479 767">LETTURA Leggere brevi testi</p> <p data-bbox="174 1034 577 1209">GRAMMATICA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Riconoscere e utilizzare le strutture comunicative apprese</p>	<ul data-bbox="667 480 1144 1417" style="list-style-type: none">• Copiare correttamente parole e frasi note.• Scrivere parole e semplici frasi note.• Scrivere biglietti augurali legati alle diverse ricorrenze. • Leggere parole e semplici frasi con una corretta pronuncia.• Collegare parole e semplici frasi ai relativi supporti iconografici.• Leggere e comprendere brevi testi accompagnati da supporti visivi. • Osservare coppie di parole simili come suono, ma diverse semanticamente.• Analizzare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.• Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	<ul data-bbox="1272 491 1615 1225" style="list-style-type: none">- Parole funzionali al contesto comunicativo.- Semplici frasi note. - Lettura strumentale.- Lettura e comprensione di semplici frasi e brevi testi. - Principali convenzioni ortografiche.- Elementi grammaticali e strutturali di una frase.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: INGLESE 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>ASCOLTO Ascoltare e comprendere dialoghi e storie</p> <p>PARLATO Produrre messaggi</p> <p>SCRITTURA Scrivere brevi messaggi/testi</p> <p>LETTURA Leggere brevi testi</p> <p>GRAMMATICA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Riconoscere e utilizzare le strutture comunicative apprese</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ascoltare, comprendere ed eseguire comandi e semplici richieste.• Ascoltare e comprendere brevi storie registrate o lette accompagnate da supporti visivi.• Riprodurre e memorizzare canti e filastrocche integrando con mimica e gesti.• Formulare domande e risposte su diversi argomenti sia con i compagni che con l'adulto.• Associare parole e brevi frasi ai grafemi relativi.• Scrivere parole e semplici frasi, dato un modello, attinenti alle attività svolte• Leggere parole e semplici frasi con una corretta pronuncia.• Collegare parole e semplici frasi ai relativi supporti iconografici.• Riconoscere globalmente il significato di una semplice frase.	<ul style="list-style-type: none">- Semplici istruzioni,- Brevi storie.- Canti e filastrocche.- Conversazioni guidate.- Attività di role-playing.- Flashcards.- Attività TPR (Total Physical Response)- Parole funzionali al contesto comunicativo.- Lettura strumentale.- Lettura e comprensione di parole e semplici frasi.- Prime convenzioni ortografiche. (classe seconda).	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA 3 - 4 - 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI – MODIFICHE
<p>USO DELLE FONTI Individuare e utilizzare le diverse tipologie di fonti storiche.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Organizzare le informazioni per individuare relazioni cronologiche.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI Individuare collegamenti tra le civiltà studiate e contestualizzarli nello spazio e nel tempo</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ricavare informazioni da fonti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico.• Leggere una carta geo -storica.• Collocare sulla linea del tempo esperienze personali ed eventi storici.• Confrontare quadri storici delle civiltà affrontate (classe quarta e quinta)• Comprendere che la periodizzazione storica è una convenzione.• Conoscere le suddivisioni convenzionali della Storia.• Conoscere e iniziare ad usare il sistema di misura occidentale del tempo storico.• Operare confronti tra le civiltà studiate per rilevare elementi di contemporaneità, successioni, durata	<ul style="list-style-type: none">- Tipi di fonte.- Origine dell'universo, della vita sulla Terra ed evoluzione dell'uomo. (classe terza)- Le civiltà dei fiumi e dei mari.- Le civiltà del mar Mediterraneo.- Il sistema di misura occidentale del tempo storico. Le antiche civiltà nel tempo in prospettiva sincronica e diacronica	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA 3 - 4 - 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Conoscere e organizzare i contenuti, esporli con coerenza utilizzando il linguaggio specifico della disciplina</p>	<ul style="list-style-type: none">• Riferire in modo semplice (classe terza) e coerente (classi quarta e quinta) le conoscenze acquisite.• Ricavare informazioni da grafici, tabelle.• Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante disegni, testi scritti.	<ul style="list-style-type: none">- Immagini grafiche riassuntive dei concetti.- Ricerche collettive e individuali.- Lettura e produzione di tabelle.- Utilizzo degli strumenti multimediali	1

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA 1 - 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>USO DELLE FONTI Individuare e utilizzare le diverse tipologie di fonti storiche.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Organizzare le informazioni per individuare relazioni cronologiche.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI Individuare collegamenti tra le civiltà studiate e contestualizzarli nello spazio e nel tempo</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ricavare informazioni da fonti di diversa natura utili alla comprensione del proprio passato• Ordinare fatti ed eventi, collocarli nel tempo (classe prima) ricordandone i particolari (classe seconda).• Utilizzare i concetti temporali.• Individuare elementi per la ricostruzione del vissuto personale.• Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati.• Seguire e comprendere storie e racconti.• Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali	<ul style="list-style-type: none">- Tipi di fonte.- Percezione della durata di eventi e azioni.- L'orologio: costruzione e lettura delle ore- Relazioni di successione (prima, adesso, dopo) e di contemporaneità (mentre) in situazioni di vita quotidiana.- Situazioni problematiche e storie in successioni logiche.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA 1 - 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <p>Conoscere e organizzare i contenuti, esporli con coerenza utilizzando il linguaggio specifico della disciplina</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Immagini grafiche riassuntive dei concetti. - Racconti orali del proprio vissuto. - Utilizzo degli strumenti multimediali 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA 3 -4 -5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>ORIENTAMENTO Orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento.</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ Leggere e interpretare dati e carte. Esporre utilizzando il lessico specifico della disciplina.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nel proprio spazio di vita utilizzando indicatori topologici (classe terza), punti cardinali (classe quarta) anche in relazione al Sole e la bussola (classe quinta). • Orientarsi su una carta geografica utilizzando i punti cardinali. • Comprendere la necessità dell'uso di strumenti di osservazione indiretta nello studio della Geografia. • Conoscere e utilizzare gli strumenti di osservazione indiretta per ricavare informazioni e costruirsi mappe mentali di spazi noti e non. <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti. • Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. • Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. 	<ul style="list-style-type: none"> - I punti cardinali. - Gli strumenti indiretti: fotografie, immagini satellitari, filmati, carte geografiche. <ul style="list-style-type: none"> - Vista dall'alto - Percorsi in ambienti noti. - La rappresentazione dello spazio urbano. - La pianta e le coordinate. 	<p>1</p>

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA 3 -4 -5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>PAESAGGIO E SISTEMA TERRITORIALE Conoscere e organizzare i contenuti; mettere in relazione i saperi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i principali aspetti fisici del territorio interpretando carte geografiche , grafici e repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. • Localizzare sulla carta geografica la posizione delle diverse regioni amministrative italiane. • Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia, dell'Europa e dei continenti e degli oceani. • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dall'uomo. • Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e le loro relazioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni (cittadinanza attiva). 	<ul style="list-style-type: none"> - La riduzione in scala. - Il reticolo geografico. - Carte tematiche. - Grafici, tabelle a contenuto geografico. - La carta fisica e politica dell'Italia. - La carta fisica dell'Europa. - Il planisfero. - Il globo terrestre. - Spazi e funzioni. - Gli ambienti naturali e antropizzati. - Fattori climatici e fattori ambientali. - L'esplorazione del paesaggio, i suoi elementi e le sue trasformazioni. 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA 3 -4 -5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.• Confrontare i paesaggi delle regioni italiane rilevando analogie e differenze.• Conoscere i principali elementi e luoghi di valore ambientale e culturale d'Italia.• Iniziare a distinguere i principali ambienti naturali della terra con riferimento alle diverse fasce climatiche.	<ul style="list-style-type: none">- Le regioni italiane.- Paesaggi europei e relativi climi.- Le fasce climatiche della Terra e i relativi climi.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA 1 - 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>ORIENTAMENTO Orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento.</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ Leggere e interpretare dati e carte. Esporre utilizzando il lessico specifico della disciplina.</p> <p>PAESAGGIO E SISTEMA TERRITORIALE Conoscere e organizzare i contenuti; mettere in relazione i saperi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nel proprio spazio di vita utilizzando punti di riferimento e indicatori topologici. • Osservazione diretta e indiretta del territorio circostante per ricavare informazioni e costruirsi mappe mentali di spazi noti e non. • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti. • Compiere percorsi effettuati nello spazio circostante secondo le indicazioni date. • Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. • Riconoscere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dall'uomo. • Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e le loro relazioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni (cittadinanza attiva) 	<ul style="list-style-type: none"> - Punti di riferimento e indicatori topologici (sopra, sotto, avanti, indietro, destra, sinistra, ecc...) - Gli strumenti indiretti: fotografie, immagini. - La lateralizzazione. - Direzione e percorsi. - Pianta dello spazio vicino. - Spazi e funzioni. - Elementi fisici ed antropici che caratterizzano il proprio ambiente di vita. - I principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, ecc...) 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p data-bbox="183 486 607 630">NUMERI Conoscere entità numeriche Applicare gli algoritmi di calcolo scritto e orale.</p> <p data-bbox="170 885 600 981">SPAZIO e FIGURE Conoscere e operare con le figure geometriche</p>	<ul data-bbox="674 446 1176 1204" style="list-style-type: none">• Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali analizzando il valore posizionale.• Eseguire le quattro operazioni.• Utilizzare strategie di calcolo orale.• Operare con le frazioni.• Operare con i numeri decimali. • Riconoscere, classificare e descrivere figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie.• Determinare il perimetro e l'area di una figura piana utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.• Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.• Acquisire il concetto di figura solida.• Disegnare una figura geometrica in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni. .	<ul data-bbox="1236 438 1608 1165" style="list-style-type: none">- Numeri naturali e decimali.- Le quattro operazioni e le loro proprietà.- Le frazioni. - Figure geometriche piane: caratteristiche e simmetrie- Calcolo del perimetro e dell'area di figure piane note.- Simmetria, traslazione, rotazione, piano cartesiano.- Il disegno geometrico	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>RELAZIONI, DATI e PREVISIONI Classificare e mettere in relazione. Raccogliere dati e rappresentarli graficamente.</p> <p>PROBLEMI Riconoscere, rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare misurazioni e stabilire relazioni tra unità di misura di uso più comune. • Operare con i grafici in modo adatto alle diverse situazioni. • Utilizzare le principali unità di misura passando anche da un'unità all'altra limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. • Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni. • Analizzare un'indagine statistica, individuando moda e media aritmetica. • Stimare la probabilità di un evento in situazioni concrete. • Utilizzare le conoscenze matematiche per risolvere situazioni problematiche anche in contesti più complessi rappresentando il percorso risolutivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - I sistemi di misura convenzionali (lunghezza, superficie, capacità, massa, tempo, valore) - Frequenza, media, moda. - I diversi grafici delle indagini statistiche. - La probabilità. - Elementi essenziali di logica - Relazioni con diagrammi ad albero e di Eulero-Venn - Fasi risolutive di situazioni problematiche. 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA 1 -2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>NUMERI Conoscere e operare con i numeri naturali , eseguire semplici operazioni e applicare procedure di calcolo .</p> <p>SPAZIO e FIGURE Orientarsi nello spazio e riconoscere le figure geometriche</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Classificare e mettere in relazione. Raccogliere dati e rappresentarli graficamente.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Leggere e scrivere i numeri naturali.• Contare in senso progressivo e regressivo.• Eseguire mentalmente semplici operazioni.• Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi usuali. • Riconoscere e utilizzare concetti topologici.• Riconoscere linee, confini e regioni.• Descrivere e rappresentare semplici percorsi.• Riconoscere nel mondo circostante e nel disegno alcune delle principali figure geometriche. • Classificare numeri, oggetti, figure in base ad una o più proprietà.	<ul style="list-style-type: none">- Associare numero/quantità- Numeri naturali.- Addizioni e sottrazioni.- Moltiplicazione e tabelline (classe seconda).- Avvio al concetto di divisione (classe seconda) - Sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori...- Linee, confini, regioni.- Posizioni nello spazio.- Solidi e loro impronte. - Classificazioni.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>PROBLEMI Riconoscere, rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Registrare i dati raccolti da semplici inchieste di vita quotidiana con grafici e tabelle.• Applicare ad eventi della vita quotidiana i termini certo, probabile, possibile, impossibile.• Operare prime forme di misura in ambito scolastico con unità di misure arbitrarie <ul style="list-style-type: none">• Individuare, attraverso l'esperienza o il gioco, situazioni problematiche.• Intuire procedimenti risolutivi e rappresentarli con disegni, parole chiave e simboli e numeri.	<ul style="list-style-type: none">- Indagini statistiche.- Probabilità di eventi.- Misure arbitrarie. <ul style="list-style-type: none">- Fasi risolutive di situazioni problematiche.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>OGGETTI, MATERIALI e TRASFORMAZIONI Sviluppare atteggiamenti di curiosità ed esplorare i fenomeni con un approccio scientifico.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Individuare nei fenomeni somiglianze e differenze, fare misurazioni, identificare relazioni spazio/temporali. Esporre ciò che si è sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato</p>	<ul style="list-style-type: none">• Individuare attraverso esperienza diretta e concreta la struttura di semplici oggetti e di alcuni concetti scientifici.• Classificare oggetti e/o materiali in base alle loro proprietà.• Individuare e utilizzare semplici strumenti e unità di misura appropriati alle diverse situazioni problematiche.• Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni nella vita quotidiana osservando alcuni passaggi di stato della materia.• Costruire in modo elementare il concetto di energia. (classe quinta). <ul style="list-style-type: none">• Individuare in un ambiente i suoi cambiamenti nel tempo.• Individuare somiglianze e differenze nello sviluppo di organismi vegetali e animali.• Osservare alcune caratteristiche di acqua, aria, suolo attraverso esperienze dirette, comprendendo il loro ruolo nell'ambiente	<ul style="list-style-type: none">- Struttura e proprietà degli oggetti di uso comune.- Strumenti di misura convenzionali e non.- I diversi tipi di materia.- Le sostanze.- Gli stati della materia.- Miscugli e soluzioni.- Acqua e aria: proprietà- Il suolo: composizione e strati.- Principali forme di energia: fonti e trasformazioni (classe quinta). <ul style="list-style-type: none">- Trasformazioni di un ambiente ad opera del Sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ...- Il ciclo vitale di semplici organismi vegetali e animali.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE Riconoscere le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Avere atteggiamenti responsabili di cura verso l'ambiente scolastico, sociale e naturale.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Individuare e descrivere gli elementi che caratterizzano un ambiente.• Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale.• Riconoscere le relazioni tra gli organismi viventi e il loro ambiente.• Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo, per giungere a riconoscerlo come sistema complesso.• Iniziare a comprendere la relazione tra fabbisogno di energia dell'uomo e l'utilizzo di risorse ambientali per ricavarla.• Distinguere tra fonti naturali ed artificiali di energia.	<ul style="list-style-type: none">- Ambienti di terra, acqua e aria.- Le piante e gli animali: classificazione, struttura, funzioni.- I viventi in relazione all'ambiente.- Il corpo umano: adattamento, struttura e funzionamento.- L'energia e l'uomo	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>OGGETTI, MATERIALI e TRASFORMAZIONI Sviluppare atteggiamenti di curiosità ed esplorare i fenomeni con un approccio scientifico.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Individuare nei fenomeni somiglianze e differenze, fare semplici misurazioni, identificare relazioni spazio/temporali.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Individuare attraverso esperienza diretta e concreta la struttura di semplici oggetti e di alcuni concetti scientifici.• Classificare oggetti e/o materiali in base alle loro proprietà.• Individuare e utilizzare semplici strumenti e unità di misura appropriati alle diverse situazioni problematiche. • Individuare in un ambiente i suoi cambiamenti nel tempo.• Individuare somiglianze e differenze nello sviluppo di organismi vegetali e animali.	<ul style="list-style-type: none">- Struttura e proprietà degli oggetti di uso comune.- I diversi tipi di materia.- Strumenti di misura convenzionali e non.- Introduzione del concetto di sistema (es suolo – acqua, suolo – piante). - L' ambiente e cicli naturali.- Il tempo meteorologico.- La crescita e il ciclo vitale dei viventi.- Le piante: frutto e semi- Gli animali: adattamento all'ambiente.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE Riconoscere le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Avere atteggiamenti responsabili di cura verso l'ambiente scolastico, sociale e naturale.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Osservare le caratteristiche di acqua, suolo attraverso esperienze dirette, comprendendo il loro ruolo nell'ambiente e riflettendo sull'importanza della loro salvaguardia.• Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e la periodicità dei fenomeni celesti. • Individuare e descrivere gli elementi che caratterizzano un ambiente.• Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale.• Riconoscere le relazioni tra gli organismi viventi e il loro ambiente.• Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo, per giungere a riconoscerlo come sistema complesso.	<ul style="list-style-type: none">- L'acqua e i suoi cambiamenti di stato- Acqua e ambiente.- Il suolo.- Vento, nuvole, pioggia, dì/notte, stagioni - Ambienti di terra e di acqua.- Esseri viventi e non viventi.- Animali e vegetali: caratteristiche e loro relazione con l'ambiente.- I cinque sensi- Parti del corpo e relativi bisogni- Tutela dell'ambiente.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE E IMMAGINE 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>ESPRIMERE E COMUNICARE. Produrre varie tipologie di testi visivi impiegando molteplici tecniche (anche multimediali) , materiali e strumenti.</p> <p>OSSERVARE. LEGGERE LE IMMAGINI e LE OPERE d'ARTE Leggere , descrivere e analizzare immagini e opere d'arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare produzioni personali utilizzando tecniche diverse. • Rielaborare immagini e materiali. • Osservare e descrivere un'immagine • riconoscendo alcuni elementi del linguaggio visivo. • Osservare i principali aspetti formali ed espressivi di un'opera d'arte sia antica sia moderna. 	<ul style="list-style-type: none"> - Situazioni suggerite dalla vita quotidiana. - Tecniche di coloritura. - Materiali differenti di recupero e non. - Colori in armonia e in contrasto. - Forme, linee e punti. - Piani e sfondo. - Luci e ombre. - Stili pittorici. 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE E IMMAGINE 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>ESPRIMERE E COMUNICARE. Produrre varie tipologie di testi visivi impiegando molteplici tecniche , materiali e strumenti.</p> <p>OSSERVARE LE IMMAGINI. Esplorare immagini, forme e oggetti utilizzando le capacità dei cinque sensi.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Elaborare produzioni personali utilizzando tecniche diverse.• Rielaborare immagini e materiali. • Osservare e descrivere un'immagine statica e in movimento, riconoscendo alcuni elementi del linguaggio visivo.	<ul style="list-style-type: none">- Situazioni suggerite dalla vita quotidiana.- Tecniche di coloritura.- Materiali differenti di recupero e non. - Colori- Forme, linee e punti.- Schema corporeo.	1

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>ASCOLTARE, PERCEPIRE, COMPRENDERE Esplorare e descrivere e elaborare eventi sonori.</p> <p>ANALIZZARE, DISTINGUERE, CONFRONTARE Ascoltare, individuare e descrivere brani musicali di diverso genere, riconoscendone, usi, funzioni e contesti nella realtà</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare eventi sonori in base alla fonte. • Individuare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere. • Tradurre eventi musicali in segni grafici. • Sperimentare l'ascolto. • Individuare aspetti funzionali ed estetici di brani musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> - I suoni dell'ambiente. - Il silenzio. - Altezza, timbro, durata, intensità. - La coordinazione ritmica. - L'accompagnamento ritmico. - La partitura ritmica. - Suggestioni visive e sonore. - La musica come espressione di emozioni. 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>COMUNICARE, RIPRODURRE, PRODURRE, CANTARE</p> <p>Utilizzare la voce, gli oggetti sonori e gli strumenti musicali. Riprodurre combinazioni timbriche o ritmiche con la voce, con il corpo e gli strumenti. Leggere forme di notazione analogiche e riprodurle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare voce, oggetti e strumenti musicali in modo creativo. • Sperimentare le possibilità sonore del proprio corpo. • Classificare oggetti sonori e strumenti musicali secondo una caratteristica data. • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. 	<ul style="list-style-type: none"> - La voce e le sue possibilità. - Il rilassamento e la respirazione. - Il corpo come strumento musicale. - Ritmi sonori e ritmi corporei. - Oggetti sonori/strumenti musicali. - Brani vocali/strumentali. - La posizione delle note. 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>ASCOLTARE, PERCEPIRE, COMPRENDERE Esplorare, descrivere e elaborare eventi sonori.</p> <p>ANALIZZARE, DISTINGUERE, CONFRONTARE Ascoltare e distinguere brani musicali di diverso genere.</p> <p>COMUNICARE, RIPRODURRE, PRODURRE, CANTARE Utilizzare la voce, gli oggetti sonori e gli strumenti musicali. Riprodurre combinazioni timbriche o ritmiche con la voce, con il corpo e gli strumenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare eventi sonori in base alla fonte. • Individuare combinazioni ritmiche. • Sperimentare l'ascolto. • Individuare aspetti funzionali ed estetici di brani musicali. • Utilizzare voce, oggetti e strumenti musicali in modo creativo. • Sperimentare le possibilità sonore del proprio corpo. • Classificare oggetti sonori e strumenti musicali secondo una caratteristica data. 	<ul style="list-style-type: none"> - I suoni del corpo e dell'ambiente. - Il silenzio. - Esplorazione ritmica con i suoni. - La musica come espressione di emozioni. - La voce e le sue possibilità. - Gli oggetti sonori/strumenti musicali. - Il corpo come strumento musicale - Ritmi sonori e ritmi corporei. 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO Avere consapevolezza di sé, padroneggiare gli schemi motori di base, coordinare vari schemi di movimento.</p>	<p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare l'organizzazione spazio-temporale • Affinare la coordinazione oculo-manuale e segmentata. • Camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare, lanciare, afferrare. • Lanciare e ricevere da fermo e in movimento la palla: saper palleggiare. • Valutare traiettorie e distanze. <p>Classe quarta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire i movimenti precisati e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse. • Lanciare e afferrare. • Saltare, piegare, flettere, torcere. • Sviluppare la destrezza, la mobilità e la forza. <p>Classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori, le loro interazioni in situazione simultanea e in successione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Schemi motori e posturali. - Schemi motori e posturali. - Capacità condizionali. - Schemi motori e posturali (correre/saltare, afferrare/lanciare ...) 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>LINGUAGGIO del CORPO Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare.</p> <p>GIOCO – SPORT Conoscere e applicare modalità esecutive di diverse proposte di giocosport, rispettando le regole e il fair play.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il patrimonio degli schemi motori. • Eseguire i movimenti precisati e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse. • Sviluppare la destrezza, la mobilità e la forza. • Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare stati d'animo, emozioni. • Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche sotto forma di gara. • Partecipare ai giochi di squadra e rispettarne le regole. • Svolgere un ruolo attivo nelle attività di gioco-sport individuale e di squadra. • Interagire positivamente con gli altri, valorizzando le diversità. • Confrontarsi lealmente con i compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capacità condizionali - Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo. - Giochi di imitazione, di squadra e gioco-sport. 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>SALUTE E BENESSERE Promuovere e adottare comportamenti corretti per la sicurezza propria e dei compagni. Assumere comportamenti e stili di vita salutistici.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare spazi e attrezzature in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni• Rispettare regole funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita.• Riconoscere il rapporto tra alimentazione e benessere fisico.	<p>- Corrette modalità esecutive per la prevenzione e la sicurezza.</p>	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO Avere consapevolezza di sé, padroneggiare gli schemi motori di base, coordinare vari schemi di movimento.</p>	<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.• Conoscere la differenza tra corpo fermo e in movimento.• Muovere le varie parti del corpo.• Camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare.• Collocarsi in posizioni diverse in rapporto all'altro.• Muoversi secondo una direzione. <p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">• Camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare, lanciare, afferrare.• Muoversi con scioltezza e ritmo.• Variare gli schemi motori in funzione di spazio e tempo.	<ul style="list-style-type: none">- Le varie parti del corpo- Schemi motori e posturali.- Le posizioni del corpo in rapporto allo spazio e al tempo.- Schemi motori e posturali.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>LINGUAGGIO del CORPO Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare.</p> <p>GIOCO – SPORT Conoscere e applicare modalità esecutive di diverse proposte di giocosport, rispettando le regole e il fair play.</p> <p>SALUTE E BENESSERE Adottare comportamenti corretti per la sicurezza propria e dei compagni. Comprendere l'importanza del benessere fisico.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali o fantastiche.• Comprendere il linguaggio dei gesti. • Partecipare a giochi cercando di rispettare regole e indicazioni.• Cooperare all'interno del gruppo (classe seconda) • Utilizzare spazi e attrezzature in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni.• Iniziare a riconoscere il rapporto tra alimentazione e benessere fisico.	<ul style="list-style-type: none">- Codici espressivi non verbali in relazione al contesto. - Giochi di imitazione, di squadra.- Giocosport (classe seconda). - Corrette modalità esecutive per la prevenzione e la sicurezza.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>VEDERE E OSSERVARE Osservare, rappresentare e descrivere, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambito scolastico; pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p>	<ul style="list-style-type: none">• Leggere e ricavare informazioni da guide d'uso o istruzioni di montaggio.• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.• Rappresentare i dati dell'osservazione.• Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. <ul style="list-style-type: none">• Eseguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico e/o nella propria abitazione.• Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto e indicarne la procedura.	<ul style="list-style-type: none">- Semplici istruzioni d'uso- Esperimenti con diversi materiali.- Il ciclo di vita di un materiale.- Strumenti del libro di testo digitale con i relativi contenuti integrativi. <ul style="list-style-type: none">- Disegno di oggetti, della classe e/o della cameretta.- Macchine automatizzate e non ed energie alternative.- Sequenza di istruzione per realizzare un semplice manufatto.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA 3 4 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Utilizzare in modo appropriato e in sicurezza strumenti anche digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare semplici procedure per la preparazione e la presentazione degli alimenti, in considerazione anche di possibili variabili (intolleranze alimentari, differenze culturali e religiose)• Eseguire interventi di decorazioni, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico.• Individuare le parti che compongono oggetti di uso comune, smontandoli praticamente o idealmente.• Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza di operazioni.• Utilizzare strumenti digitali.• Conoscere il funzionamento di un computer.	<ul style="list-style-type: none">- Alimenti da assemblare (macedonia, panino ...)- Fasi principale di alcuni processi produttivi.- Uso di colori, colle, nastro adesivo ecc.- Parti di oggetti di uso comune.- Semplici oggetti in cartoncino e/o materiali di riciclo/recupero.- LIM, Smart Monitor.- Il computer.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>VEDERE E OSSERVARE Osservare, rappresentare e descrivere, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambito scolastico; pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p>	<ul style="list-style-type: none">• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.• Rappresentare i dati dell'osservazione.• Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. <ul style="list-style-type: none">• Eseguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico.• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto e indicarne la procedura.	<ul style="list-style-type: none">- Semplici esperienze con diversi materiali di uso comune.- Strumenti del libro di testo digitale con i relativi contenuti integrativi. <ul style="list-style-type: none">- Disegno di oggetti, della classe.- Sequenza di istruzioni per realizzare un semplice manufatto.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA 1 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Utilizzare in modo appropriato e in sicurezza strumenti anche digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare semplici procedure per la preparazione e la presentazione degli alimenti.• Eseguire interventi di decorazioni, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico.• Individuare le parti che compongono oggetti di uso comune, smontandoli praticamente.• Realizzare un oggetto.• Utilizzare strumenti digitali.	<ul style="list-style-type: none">- Alimenti da assemblare (macedonia, panino ...)- Fasi principale di alcuni processi produttivi.- Uso di colori, colle, nastro adesivo ecc.- Parti di oggetti di uso comune.- Semplici oggetti in cartoncino e/o materiali di riciclo/recupero..- Computer, LIM, Smart monitor	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE CIVICA 3 – 4 - 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>DIRITTI E DOVERI Acquisire consapevolezza dei propri diritti ma anche dei doveri; costruire il senso di legalità; comprendere e valutare possibili situazioni di rischio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire sempre maggiore consapevolezza dell'utilità delle regole e saperle rispettare in contesti e situazioni differenti. • Prendere coscienza delle proprie caratteristiche e comunicare bisogni o negoziare eventuali conflitti con attenzione al rispetto degli altri e delle regole. • Sviluppare atteggiamenti di accoglienza e solidarietà nei confronti dei compagni, in particolare di quelli in difficoltà. • Riconoscere e rispettare la diversità tra compagni, risorsa per l'arricchimento e la crescita del gruppo classe. • Riconoscere nell'amicizia un valore; sviluppare atteggiamenti di amicizia e solidarietà tra compagni. • Iniziare a conoscere la Costituzione italiana. • Conoscere l'organizzazione politico-organizzativa dello Stato italiano • Conoscere la funzione dell'Unione europea e dei suoi organismi principali 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole dell'ambiente scolastico. - Regole in una competizione sportiva. - Principali norme del Codice della strada. - Diversità come risorsa. - Carta dei diritti dei bambini - I principi della Costituzione Italiana (classe quinta) - Concetto di Stato, regione, Comune (classe quinta) - Unione Europea e principali organismi internazionali (FAO, OMS, UNICEF, UNESCO) (classe quinta) 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE CIVICA 3 – 4 - 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>SVILUPPO SOSTENIBILE Riconoscere i problemi connessi al degrado ambientale e le soluzioni ipotizzabili, comprendendo il rapporto di causa-effetto tra le scelte di vita quotidiana e la sopravvivenza; mettere in atto comportamenti di prevenzione per tutelare la salute.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Adottare semplici comportamenti di tutela del proprio territorio.• Rilevare gli effetti positivi e negativi prodotti dall'azione dell'uomo sull'ambiente naturale.• Rilevare il problema dei rifiuti e l'indispensabilità del riciclaggio.•Cogliere il valore delle scelte individuali nella tutela dell'ambiente.•Avere cura di ciò che appartiene a tutti e comprendere il concetto di bene pubblico comune.•Promuovere atteggiamenti consapevoli per preservare la salute attraverso un'alimentazione sana e il rispetto delle norme igieniche	<ul style="list-style-type: none">- Il quartiere- Biodiversità.- Impronta ecologica- Sviluppo ecosostenibile (Agenda 2030)- Riciclaggio dei rifiuti.- Fonti rinnovabili e non.- Effetto serra.- Spray e buco nell'ozono- Piramide alimentare e sani stili di vita.- Procedure corrette di evacuazione.- Segnaletica di emergenza.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE CIVICA 3 – 4 - 5

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
CITTADINANZA DIGITALE Interagire attraverso varie tecnologie digitali, evitando rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico.	<ul style="list-style-type: none">• Ricercare informazioni in rete per integrare gli apprendimenti.• Analizzare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali, con l'aiuto dell'insegnante.• Cominciare ad interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.• Conoscere le regole di comportamento da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali.• Iniziare a essere consapevoli di eventuali pericoli esistenti in ambienti digitali, con particolare attenzione al bullismo e cyberbullismo.	<ul style="list-style-type: none">- Internet: informazioni e notizie.- Sicurezza di una fonte.- I social.- Le netiquette.- Bullismo e cyberbullismo.	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE CIVICA 1 – 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
<p>DIRITTI E DOVERI Acquisire consapevolezza dei propri diritti ma anche dei doveri; costruire il senso di legalità; comprendere e valutare possibili situazioni di rischio.</p> <p>SVILUPPO SOSTENIBILE Riconoscere i problemi connessi al degrado ambientale e le soluzioni ipotizzabili, comprendendo il rapporto di causa-effetto tra le scelte di vita quotidiana e la sopravvivenza; mettere in atto comportamenti di prevenzione per tutelare la salute.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire sempre maggiore consapevolezza dell'utilità delle regole e saperle rispettare in contesti e situazioni differenti. • Sviluppare atteggiamenti di accoglienza, amicizia e solidarietà nei confronti dei compagni, in particolare di quelli in difficoltà. • Riconoscere e rispettare la diversità tra compagni, risorsa per l'arricchimento e la crescita del gruppo classe. • Rilevare il problema dei rifiuti e l'indispensabilità del riciclaggio. • Cogliere il valore delle scelte individuali nella tutela dell'ambiente. • Avere cura di ciò che appartiene a tutti e comprendere il concetto di bene pubblico comune. • Promuovere atteggiamenti consapevoli per preservare la salute attraverso un'alimentazione sana e il rispetto delle norme igieniche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole dell'ambiente scolastico. - Regole in una competizione sportiva. - Principali norme del Pedone. - Diversità come risorsa. - Riciclaggio dentro e fuori scuola: segnaletica e simboli - Comportamenti corretti nei vari ambienti per evitare sprechi di acqua, energia, materiale. - Educazione al gusto e al superamento di abitudini e di eventuali stereotipi. - Percorsi corretti di evacuazione - Segnaletica di emergenza 	

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE CIVICA 1 – 2

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	ANNOTAZIONI - MODIFICHE
CITTADINANZA DIGITALE Interagire attraverso varie tecnologie digitali, evitando rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico.	<ul style="list-style-type: none">• Cominciare ad interagire attraverso varie tecnologie digitali.• Conoscere alcune regole di comportamento da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none">- Lezioni sincrone, asincrone e chat all'interno della piattaforma istituzionale.- Prime regole di comportamento.	