

MUSICA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

Il bambino:

- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

CAMPI DI ESPERIENZA

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

IMMAGINI SUONI E COLORI

ARTE E IMMAGINE

1° LIVELLO

- Osservare e scoprire elementi della realtà.
- Riconoscere e denominare i colori primari.
- Manipolare materiali plasmabili
- Sperimentare il colore con varie tecniche
- Utilizzare alcune tecniche grafico-pittoriche

2° LIVELLO

- Scoprire le possibilità espressive del colore, utilizzando diverse tecniche.
- Disegnare le forme e i colori dell'ambiente circostante

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Manipolare e trasformare diversi materiali plasmabili.• Riconoscere i colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari• Sperimentare diverse tecniche espressive.
Drammatizzare situazioni• Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare e per esprimersi attraverso di esse <p>3° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare materiali, strumenti, tecniche espressive e creative. |
|--|--|

- Usare i colori in maniera appropriata
- Giocare e sperimentare con materiali grafici- pittorici.
- Esplorare e utilizzare materiali di natura diversa.
- Dipingere una superficie utilizzando diversi strumenti.
- Rappresentare graficamente vissuti, esperienze, storie....
- Individuare in un'immagine gli elementi che la compongono.
- Drammatizzare storia, racconti e interpretare il proprio ruolo
- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare e esprimersi attraverso esse

MUSICA

1° LIVELLO

- Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo
- Ripetere per imitazione un canto
- Mantenere il silenzio per alcuni minuti e usare il concordato

2° LIVELLO

- Sperimentare la sonorità uditiva di materiali e oggetti.
- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e esprimersi attraverso di esse.
- Riconoscere la differenza tra suono e silenzio.
- Ascoltare i suoni e i rumori della natura.
- Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo.
- Cantare in gruppo.

3° LIVELLO

- Cantare in gruppo e da soli utilizzando anche strumenti multimediali
- Eseguire e mimare canti, rispettando ritmo e tonalità
- Costruire piccoli strumenti con materiali di recupero.

METODOLOGIA		ORGANIZZAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme ■ L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni ■ La vita di relazione 		<ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo 	
ATTIVITÀ			
ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Giochi simbolici, travestimenti ■ Giochi di movimento libero e guidato su base musicale ■ Caccia ai colori primari all'interno di materiali e di semplici immagini ■ Attività di manipolazione con materiali diversi (plastilina, pasta di sale) ■ Attività di laboratorio con materiale di recupero o riciclo 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Giochi simbolici, travestimenti ■ Giochi di movimento libero e guidato su base musicale ■ Lettura di immagini ■ Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche ■ Attività grafiche e manipolative ■ Attività di ritaglio, strappo, collage.... ■ Creazione di cartelloni ed elementi decorativi ■ Attività di drammatizzazione ■ Attività ritmiche ■ Attività di ascolto e di canto di brani musicali ■ Visione di produzioni teatrali, cinematografiche, televisive..... ■ Costruzione e uso di strumenti con materiali di recupero 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Attività grafiche e manipolative ■ Attività e giochi con le forme e i colori ■ Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche (ritaglio, strappo, collage, pittura ecc) e manipolative (pasta di sale, creta, pongo) ■ Creazione di cartelloni ed elementi decorativi ■ Visione di produzioni teatrali, cinematografiche, televisive... ■ Filastrocche, canzoni e semplici coreografie di gruppo legate alle festività 	

MODALITÀ DI VERIFICA		MODALITÀ DI VERIFICA		MODALITÀ DI VERIFICA	
<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Utilizzo di schede di verifica • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 		<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Utilizzo di schede di verifica • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 		<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Utilizzo di schede di verifica • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 	
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta il colore • Riconosce elementi della realtà. • Riconosce e denomina i colori primari. • Manipola materiali plasmabili • Ripete un canto 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta il colore con varie tecniche • Usa la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo. • Mantiene il silenzio per alcuni minuti su segnale concordato • Ripete canti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta diverse tecniche grafico-pittoriche • Disegna le forme e i colori dell'ambiente circostante • Manipola e trasforma diversi materiali plasmabili. • Riconosce i colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari • Distingue i suoni dai rumori 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta diverse tecniche espressive. • Drammatizza situazioni ed esperienze • Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie • Usa la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo. • Canta in gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiali, strumenti, tecniche espressive e creative. • Usa i colori in maniera appropriata • Esplora ed utilizza materiali di natura diversa. • Dipinge una superficie utilizzando diversi strumenti • Canta in gruppo e/o da solo utilizzando anche strumenti multimediali • Esegue e mima canti, rispettando ritmo e tonalità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente vissuti, esperienze, storie.... • Individua in un'immagine gli elementi che la compongono. • Drammatizza storie, racconta e interpreta il proprio ruolo. • Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie • Costruisce piccoli strumenti con materiali di recupero. • Esegue e mima canti, rispettando ritmo e tonalità. • Esegue canti associati al ritmo, alla gestualità, al movimento del corpo

MUSICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresa la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	<p>L'alunno :</p> <p>esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche e 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, utilizzando la pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.
---	---

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ASCOLTO	Durata, altezza, intensità del suono	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il silenzio come assenza di suono e rispettare l'alternanza silenzio/sonno. • Discriminare e classificare i suoni che il corpo può produrre e quelli dell'ambiente circostante. • Ascoltare canti musicali.
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di suoni con le parti del corpo • Esecuzione di canti a una voce 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la voce, il proprio corpo e oggetti vari per espressioni parlate, recitate e cantate. • Intonare canti a una voce.
3.	DISCRIMINAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Eventi sonori della realtà circostante. • Classificazione di suoni e rumori nell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attribuire significati e segni e segnalazioni musicali

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

1.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di alcuni parametri del suono: (durata e intensità). 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere alcuni parametri del suono: (durata e intensità).
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di semplici canti 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Eseguire semplici canti.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Suoni e rumori 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere suoni familiari

ATTIVITÀ

SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
Ascolto e imitazione di suoni con la voce.	Esecuzione in coro di canti appresi per imitazione.	Esplorazione sonora degli ambienti e delle situazioni esterne. Presa di coscienza del silenzio.	Gesti e suoni in sincronia.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attraverso attività capaci di suscitare interesse e partecipazione, si guiderà il bambino nell'esplorazione della dimensione sonora per abituarlo a riflettere, comprendere, operare, produrre ed anche ascoltare. ▪ Si prediligerà il gioco organizzato e si cercherà di favorire le esperienze di gruppo per creare occasioni socializzanti e per accrescere i sentimenti di appartenenza. 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Piccoli strumenti musicali anche di riciclo. ▪ Stereo, CD musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p style="text-align: center;">Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle pre-conoscenze <p style="text-align: center;">Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'esperienza espressiva degli alunni sarà organizzata in modo tale da stimolarne la creatività. ▪ Il linguaggio delle immagini sarà affiancato da attività quali la drammatizzazione, la manipolazione, l'educazione ritmico-musicale. ▪ L'acquisizione di capacità tecniche edell'uso di semplici procedimenti, saranno sempre finalizzati alla loro utilizzazione per comunicare attraverso nuovi linguaggi non verbali. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi più gruppi a classi aperte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computer • LIM • Fotografie • Disegni • Opere d'arte • Oggetti manufatti • Materiali vari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, iniziali, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p style="text-align: center;">Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MUSICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno :</p> <p>esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; 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, utilizzando la pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Timbro, intensità, altezza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire le differenze timbriche dei suoni. ▪ Intuire il concetto di intensità dei suoni ▪ Distinguere, definire e classificare i suoni in base alla natura e alla durata
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ritmo ▪ Trascrizione intuitiva ed esecuzione di semplici partiture 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire brani alternando FORTE/PIANO. ▪ Acquisire il concetto di ritmo come ripetizione regolare di un evento sonoro. ▪ Trascrivere ed eseguire semplici partiture.
3.	DISCRIMINAZIONE	Definizione e classificazione di suoni in base alla provenienza	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere suoni ambientali e stabilire la fonte di provenienza. ▪ Definire e classificare i suoni secondo le percezioni sensoriali.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Timbro, intensità, altezza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intuire il concetto di intensità dei suoni ▪ Distinguere, definire e classificare i suoni in base alla natura e alla durata
2.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ritmo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire il concetto di ritmo come ripetizione regolare di un evento sonoro
3.		Definizione e classificazione di suoni in base alla provenienza	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere suoni ambientali e stabilire la fonte di provenienza.

ATTIVITÀ

SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Esecuzione di semplici ritmi con le mani, con il corpo o con semplici strumentini.</p> <p>Utilizzo del disegno e di semplici segni grafici per esprimere suoni e rumori.</p> <p>Esprimere il silenzio attraverso il colore e il segno grafico.</p>	<p>Mantenere il ritmo durante l'esecuzione o l'ascolto di conte, filastrocche e canzoni.</p> <p>Utilizzare il disegno e semplici segni grafici per esprimere suoni e rumori e l'alternanza suono - silenzio.</p> <p>Eseguire collettivamente semplici canzoni accompagnandole con gesti e movimenti.</p>	<p>Elaborare ed eseguire una sequenza sonora utilizzando gli strumentini ed altri mezzi espressivi.</p> <p>Usare gli strumentini, la voce e altri mezzi espressivi per esprimere suoni in relazione all'intensità, alla durata e all'altezza.</p> <p>Usare semplici segni grafici per esprimere intensità, durata e altezza dei suoni.</p> <p>Eseguire collettivamente semplici canzoni, rispettando gli attacchi e le pause.</p>	<p>Usare gli strumentini, la voce e altri mezzi espressivi per esprimere suoni in relazione all'intensità, all'altezza e al timbro.</p> <p>Usare semplici segni grafici per esprimere il timbro dei suoni.</p> <p>Usare la voce, i gesti e i movimenti in modo espressivo.</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attraverso attività capaci di suscitare interesse e partecipazione, si guiderà il bambino nell'esplorazione della dimensione sonora per abituarlo a riflettere, comprendere, operare, produrre ed anche ascoltare. ▪ Si prediligerà il gioco organizzato e si cercherà di favorire le esperienze di gruppo per creare occasioni socializzanti e per accrescere i sentimenti di appartenenza. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schede operative. • Computer • LIM • Piccoli strumenti musicali anche di riciclo. • Stereo, CD musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, intermedie, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MUSICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresa la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 e 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, utilizzando la pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ timbro, intensità durata, altezza, ritmo e profilo melodico dei suoni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire e eventi sonori in base al timbro, intensità durata, altezza, ritmo e profilo melodico
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avvio alla scrittura musicale ▪ Esecuzione di brani vocali di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire brevi sequenze ritmiche con semplici strumenti ▪ Eseguire canti e brani con l'utilizzo della trascrizione intuitiva. ▪ Cantare semplici brani corali
3.	DISCRIMINAZIONE	Definizione e classificazione di suoni	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguere, definire e classificare i suoni secondo la loro struttura compositiva, la natura e la durata.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo
2.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esecuzione di semplici brani vocali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare con gradualità la voce ▪ Eseguire collettivamente e individualmente semplici brani vocali/strumentali curando l'intonazione
3.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definizione e classificazione di suoni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguere, definire e classificare i suoni secondo la loro provenienza edurata

ATTIVITÀ

SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
Lettura e canti espressivi. Lettura e scrittura dei simboli musicali sul pentagramma.	Analisi e descrizione di contrasti e identità sonore. Analisi guidata ed esecuzione di canti.	Esecuzione di giochi ritmici. Produzione vocale sonora e con cambiamenti dinamici.	Ascolto di brani musicali di diverso genere

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attraverso attività capaci di suscitare interesse e partecipazione, si guiderà il bambino nell'esplorazione della dimensione sonora per abituarlo a riflettere, comprendere, operare, produrre ed anche ascoltare. ▪ Si prediligerà il gioco organizzato e si cercherà di favorire le esperienze di gruppo per creare occasioni socializzanti e per accrescere i sentimenti di appartenenza. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stereo, CD musicali. ▪ Piccoli strumenti, anche di riciclo. ▪ Computer ▪ LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, intermedie, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo-relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MUSICA SCUOLA PRIMARIA – classe QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	<p>L'alunno :</p> <p>esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche e 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, suonando i 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, utilizzando la pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.
---	--

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo. ▪ Analisi del timbro dei principali strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere all'ascolto varie tipologie musicali ▪ Riconoscere i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo. ▪ Riconoscere e analizzare timbricamente i principali strumenti
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La scrittura musicale ▪ Esecuzione di cantata e di più voci 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ rappresentare suoni con simboli grafici. ▪ Eseguire sequenze ritmiche con il corpo e con semplici strumenti. ▪ Utilizzare le risorse espressive della vocalità nel canto, nella recitazione e nella drammatizzazione.
3.	DISCRIMINAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ i suoni ambientali: fonte, provenienza 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i suoni ambientali stabilendone fonte, provenienza ▪ Distinguere e classificare la timbrica di ciascuno strumento musicale dell'orchestra.

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA

1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Generi musicali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere all'ascolto varie tipologie musicali
----	---	--

2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ esecuzione di semplici brani vocali e strumentali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare con gradualità voce e semplici strumenti in modo consapevole. ▪ Eseguire collettivamente e individualmente semplici brani vocali/strumentali curando l'intonazione
3.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscimento dei diversi strumenti musicali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i principali strumenti dal timbro

ATTIVITÀ


SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Attività di ascolto ed esplorazione senso-percettivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso di uno strumentario didattico e di oggetti di uso comune. • Giochi con la musica coinvolgendo l'uso del corpo e della voce. • Conoscenza della musica nel tempo. 	<p>l'interpretazione vocale,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto, registrazione e riproduzione delle proprie voci. • Ascolto di brani vocali del repertorio natalizio. • Esecuzione di cantate tradizionali e non del repertorio natalizio. • Drammatizzazioni di piccole scene. 	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione di una situazione narrativa • Ascolto di pezzi tratti da brani famosi. • Attività di ascolto come gioco senso- motorio. • Esecuzione di suoni con l'utilizzo di semplici oggetti e strumenti di uso comune. • Esecuzione di canti corali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di rumori e suoni dell'ambiente naturale. • Ascolto di piccoli pezzi tratti da brani musicali di autori famosi • Conoscenza dei principali strumenti musicali. • Differenziazione della famiglia degli strumenti: accorda, a fiato, a percussione.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<p>classe con una didattica adeguata alle potenzialità all'età degli alunni, in cui la presentazione dei contenuti teorici è in perfetta simbiosi con la pratica strumentale e vocale.</p> <p>- attività ludiche in considerazione del fatto che se il gioco è veicolo privilegiato per ogni apprendimento nell'età infantile, a maggior ragione, deve esser lo per un approccio alla musica che non risulti teorico e noioso ma che sappia stimolare la creatività dell'alunno e il proprio desiderio innato di apprendere.</p> <p>- Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Incoraggiare l'apprendimento • Favorire il dialogo e la riflessione • su quello che si fa e che si apprende. • Utilizzo di strumenti tipici della disciplina servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schede operative. • Computer • LIM • Piccoli strumenti musicali anche di riciclo. • Stereo • CD musicali 	<p>Prova pratica. musicali.</p> <p>Osservazioni sistematiche significative.</p>	<p>Autonomia gestionale operativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche - - Autonomia cognitiva: - uso delle procedure - uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo relazionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

MUSICA SCUOLA PRIMARIA – classe QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno :</p> <p>esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche e 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, suonando 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, utilizzandolo nella pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo. ▪ Analisi del timbro dei principali strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo. ▪ Comprendere, utilizzare e apprezzare linguaggi sonori e musicali diversi ▪ Cogliere i valori espressivi delle musiche ascoltate.
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La scrittura musicale ▪ Esecuzione di cantata e di più voci • Lettura ed elaborazione di partiture secondo segni non convenzionali e convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire sequenze ritmiche con il corpo e con semplici strumenti. • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. • Saper leggere ed elaborare una partitura secondo segni non convenzionali e convenzionali. • Utilizzare le risorse espressive della vocalità nel canto, nella recitazione e nella drammatizzazione.

3.	DISCRIMINAZIONE	▪ isuoniambientali: fonte, provenienza	
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.		▪ Generi musicali	▪ Riconoscere all'ascolto ▪ varie tipologie musicali
2.		▪ esecuzione di semplici brani vocali e strumentali	▪ Utilizzare con gradualità voce e semplici strumenti in modo consapevole. ▪ Eseguire collettivamente e individualmente semplici brani vocali/strumentali curando l'intonazione
3.		▪ Fonte sonora e classificazione dei suoni	▪ Riconoscere e denominare la fonte sonora, classificandola secondo le caratteristiche sensoriali
ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
Attività di ascolto ed esplorazione senso-percettivo. Ascolto di brani di importanti compositori che hanno descritto in suoni paesaggi, eventi e situazioni visti o vissuti. Animazioni ritmiche di filastrocche e nonsense. Canti corali	Apprendimento ed esecuzione di canti corali. Giochi per apprendere le regole per una buona esecuzione di gruppo. Conoscenza pratica dello strumentario didattico della scuola. Esperienze per comprendere il funzionamento degli strumenti.	Ascolto di brani musicali di vario genere. Esecuzione di canti corali. Esecuzione di semplici ballate con la coordinazione a tempo di musica. Ascolto di musiche relative ai balli più noti con abbinamento alle emozioni e ai ritmi motori.	Giochi di imitazione vocale, con gesti- suono strumenti. Improvvisazione vocale e strumentale di sequenze ritmiche. Esecuzione di scene da realizzare in un saggio ginnico-motorio. Ascolto di brani musicali di diverso genere. Esecuzione di canti corali

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIO
<p>-lezioni collettive sul gruppo classe con una didattica adeguata alle potenzialità e all'età degli alunni, una didattica in cui la presentazione dei contenuti teorici è in perfetta simbiosi con</p>	<p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schede operative. • Computer • LIM • Piccoli strumenti musicali anche di riciclo. • Stereo 	<p>Prova pratica. Esecuzione di canti, brani musicali. Osservazioni sistematiche significative.</p>	<p>Autonomia gestionale operativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche
<p>la pratica strumentale e vocale. -attività ludiche in considerazione del fatto che se il gioco è veicolo privilegiato per ogni apprendimento nell'età infantile, a maggior ragione, deve esserlo per un approccio alla musica che non risulti teorico e noioso. Si appropria stimolare la creatività dell'alunno e il proprio desiderio innato di apprendere. -Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo</p>	<p>cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CD musicali 		<p>Autonomia cognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo relazionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

MUSICA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – classe PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

MUSICA		AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA	
COMPETENZA DI AREA		INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno:</p> <p>partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.</p> <p>È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.</p> <p>Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.</p> <p>Integra con altre esperienze pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.</p>	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le figure di valore e lenote. ▪ I Simboli che compongono l'alfabeto musicale. ▪ Lettura ritmata e solfeggio ▪ La musica nella storia. ▪ Gli stili nella storia. ▪ Gli strumenti nella storia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere figure enote. ▪ Riconoscere i vari simboli. ▪ leggere a tempo. ▪ Comprendere l'importanza della musica nel periodo trattato. ▪ Riconoscere facili stili musicali. ▪ Riconoscere alcuni strumenti ascoltati.
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lo strumento VOCE. ▪ Le tecniche di uno strumento musicale ▪ L'ASSOLO e l'esecuzione in gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riprodurre con la voce suoni ascoltati. ▪ Riprodurre con uno strumento brani musicali ▪ eseguire da soli e/o in gruppo brani musicali

3.	DISCRIMINAZIONE	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscenza degli stili musicali.▪ Conoscenza delle strutture del messaggio musicale	<ul style="list-style-type: none">▪ riconoscere ed analizzare stili, strutture e timbri.▪ riconoscere dal timbro e dalla forma gli strumenti musicali.
----	-----------------	--	---

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscenza degli stilimusicali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ riconoscere alcuni fatti sonori ▪ legate a situazioni concrete. 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tecnicavocaleestrumentale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ . produrre qualche melodia con la guida dell'insegnante ▪ eseguire un canto 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le figure di valore e le note. ▪ I Simboli che compongono l'alfabetomusicale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ leggere i simboli mediante i quali la melodia è rappresentata 	
ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVE MBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Il rigomusicale, la chiavi di SOL, la notazione di altezza.</p> <p>Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche.</p>	<p>I tempi quaternari e binari. Le figure di valore: semibreve, minima, semiminima</p> <p>Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche.</p> <p>La classificazione degli strumenti musicali.</p>	<p>Brani didattici di repertorio per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici o di repertorio con il flauto su lettura con basi ritmiche.</p> <p>I cordofoni, gli aerofoni: conoscenza e ascolto di timbri</p>	<p>La cronologia dei tempi quaternari e binari.</p> <p>Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche.</p> <p>I membranofoni, gli idiofoni: conoscenza e ascolto di timbri.</p> <p>La musica del medioevo</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Problem solving - Lezione dialogata e feedback - Cooperative learning - Lavoro individuale, di gruppo e in “coppie d’aiuto”, guidato e non - Metodo della ricerca/azione - Metodo laboratoriale 	<ul style="list-style-type: none"> - Libriditesto enon - Testidisupporto - Fotocopie - Schedepredisposte - Mappeconcettualieschemi - Sussidi didattici - Computer - LIM - Strumentario ORS 	<p>Le tipologie di verifica da somministrare agli alunni durante ed al termine dell’U. A. sono:</p> <p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - V/F - Scelta multipla - Esercizi o risposte a domande <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifiche orali - Interventi e dialoghi guidati e non - Prove di ascolto e di percezione uditiva - Prove pratiche 	<p>La valutazione si effettua tenendo presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressi fatti registrare rispetto al livello di partenza - raggiungimento degli obiettivi educativi cognitivi trasversali - livello delle conoscenze e delle abilità acquisite nella disciplina - livello delle competenze disciplinari e trasversali <p>attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione diretta dell’alunno durante il lavoro - auto- valutazione dell’allievo/a - valutazione dell’insegnante

MUSICA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – classe SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresa la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

MUSICA		AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA	
COMPETENZA DI AREA		INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno: partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.</p>	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • La musica nella storia. • Gli stili nella storia. • Gli strumenti nella storia 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'importanza della musica nel periodo trattato. • Riconoscere e stili musicali. • Riconoscere alcuni strumenti ascoltati.
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura ritmata e ascolto • Lo strumento VOCE. • Le tecniche di uno strumento musicale • L'ASSOLO e l'esecuzione in gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre con la voce i suoni ascoltati. • leggere a tempo in modo corretto • Riprodurre con uno strumento brani musicali • eseguire da soli e/o in gruppo brani musicali
3.	DISCRIMINAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Le figure di valore e le note. • I simboli che compongono l'alfabeto musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in modo sicuro figure e note. • Applicare i vari simboli.

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscenza degli stili musicali. ▪ Conoscenza delle strutture del messaggio musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ leggere a tempo in modo elementare. ▪ Riconoscere alcuni strumenti ascoltati. 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lettura ritmata a solfeggio ▪ Lo strumento VOCE. ▪ L'ASSOLO e l'esecuzione in gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riprodurre con la voce suoni ascoltati. ▪ Riprodurre con uno strumento facile brani musicali ▪ Le tecniche di uno strumento musicale ▪ Tecnica vocale 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le figure di valore e le note. ▪ I Simboli che compongono l'alfabeto musicale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere in modo elementare figure e note. ▪ Riconoscere in modo elementare i vari simboli 	
ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>La notazione di altezza e di durata. Le figure di valore</p> <p>Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche.</p>	<p>I tempi quaternari e binari. Le figure di valore e i segni di prolungamento.</p> <p>Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche.</p> <p>I gruppi strumentali da camera e orchestra classica.</p>	<p>I tempi ternari, i segni d'espressione. Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche.</p> <p>La musica nel Rinascimento</p>	<p>Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche.</p> <p>La musica nel periodo Classico del primo Settecento.</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Problem solving - Lezione dialogata e feedback - Cooperative learning - Lavoro individuale, di gruppo e in “coppie d’aiuto”, guidato e non - Metodo della ricerca/azione - Metodo laboratoriale 	<ul style="list-style-type: none"> - Libridite stoenon - Testidisupporto - Fotocopie - Schedepredisposte - Mappeconcettualieschemi - Sussidi didattici - Computer - LIM - Strumentario ORS 	<p>Le tipologie di verifica da somministrare agli alunni durante ed al termine dell’U A. sono:</p> <p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - V/F - Scelta multipla - Esercizi orisposteadomande <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifiche orali - Interventiedialoghiguidatie non. <p>- Prove pratiche</p>	<p>La valutazione si effettua tenendo presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressi fatti registrare rispetto al livello di partenza - raggiungimento degli obiettivi educativi e cognitivi trasversali - livello delle conoscenze e delle abilità acquisite nella disciplina - livello delle competenze disciplinari e trasversali attraverso: <p>- osservazione diretta dell’alunno durante il lavoro</p> <ul style="list-style-type: none"> - auto – valutazione dell’allievo/a - valutazione dell’insegnante

MUSICA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – classe TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

MUSICA		AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA	
COMPETENZA DI AREA		INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali evocativi appartenenti a generi e culture differenti. ▪ Usa diversi sistemi di notazione funzionale alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. ▪ È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. ▪ Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. ▪ Integra con altre arti e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ forma e la struttura di brani musicali. ▪ analisi di un'opera musicale inserendola nel contesto storico- culturale con spunti pluridisciplinari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere attraverso l'ascolto la forma e la struttura di brani musicali. ▪ Analizzare un'opera musicale inserendola nel contesto storico-culturale <small>≡ con spunti pluridisciplinari</small>
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscenza di una tecnica vocale complessa. ▪ Conoscenza di una tecnica strumentale articolata. ▪ Conoscenza di scrittura, di sequenze ritmiche e tecniche di ▪ sonorizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> ≡ Cantare composizioni semplici e complesse monodiche e polifoniche. ≡ Suonare in gruppo formando "piccole orchestre" di classe.

3.	DISCRIMINAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interpretazione del linguaggio musicale attraverso altri linguaggi. ▪ Conoscenza della notazione tradizionale 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ Intervenire in modo personale sugli aspetti linguistici. ▫ relazionare su argomenti a carattere interdisciplinare. ▫ utilizzare il linguaggio specifico. ▫ analizzare e interpretare messaggi musicali.
----	-----------------	--	--

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.	▪ forma e la struttura di brani musicali	▪ riconoscere la forma e la struttura di brani musicali	
2.	▪ Tecniche vocali e strumentali di base	▪ intonare una melodia ed eseguirla ▪ eseguire un canto,	
3.	▪ Le figure di valore e le note. ▪ I Simboli che compongono l'alfabeto musicale	▪ confrontare suoni diversi	
ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>La notazione di altezza e di durata. Frase, semi frase, periodo.</p> <p>Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche.</p>	<p>Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche.</p> <p>L'orchestra sinfonica, la musica del periodo romantico.</p>	<p>I tempi ternari, i segni d'espressione. Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche e melodiche</p> <p>Il melodramma nell'Ottocento e nel Novecento.</p>	<p>Brani didattici per la voce su imitazione e su lettura.</p> <p>Brani didattici con il flauto su lettura con basi ritmiche e melodiche</p> <p>La musica leggera. La canzone: struttura e funzioni</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Problem solving - Lezionedialogata efeedback - Cooperative learning - Lavoro individuale, di gruppo e in “coppie d’aiuto”, guidato e non - Metodo della ricerca/azione - Metodo laboratoriale 	<ul style="list-style-type: none"> - Libriditesto enon - Testidisupporto - Fotocopie - Schedepredisposte - Mappeconcettualieschemi - Sussidi didattici - Computer - LIM - Strumentario ORS 	<p>agli alunni durante ed al termine dell’U.A. sono:</p> <p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - V/F - Scelta multipla - Esercizi orisposteadomande <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifiche orali - Interventiedialoghiguidatienon - Prove di ascoltoe di percezione uditiva - Prove pratiche 	<p>La valutazione si effettua tenendo presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressi fatti registrare rispetto al livello dipartenza - raggiungimento degliobiettivi educativiecognitivi trasversali - livello delle conoscenze e delle abilità acquisitenella disciplina - livello delle competenze disciplinari e trasversali <p>attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione diretta dell’alunno durante illavoro - auto – valutazione dell’allievo/a - valutazione dell’insegnante

STORIA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:COMPETENZE SOCIALI ECIVICHE(partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

Il bambino:

- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sulle migrazioni, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

CAMPI DI ESPERIENZA

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

IL SÉ E L'ALTRO

1° LIVELLO

- Accettare con serenità il distacco dai genitori
- Presentarsi e conoscere i compagni

- Occuparsi della propria igiene personale
- Rispettare il proprio turno nelle attività
- Condividere giochi e collaborare con gli altri
- Accettare le diversità presenti nel gruppo
- Conoscere, verbalizzandole, alcune ricorrenze religiose

2° LIVELLO

- Reinserirsi serenamente nel gruppo scolastico
- Riconoscere la propria identità sessuale
- Verbalizzare il proprio stato d'animo
- Rispettare i compagni
- Rispettare le regole
- Portare a termine un'attività

Partecipare ai lavori di gruppo

- Conoscere usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità
- Conoscere le ricorrenze religiose

3° LIVELLO

- Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni
- Giocare in modo costruttivo e creativo con i compagni
- Sviluppare atteggiamenti collaborativi nei giochi e nelle attività
- Mettere in atto comportamenti di aiuto verso i compagni
- Conoscere ed accettare le diversità fisiche, culturali, di religione
- Conoscere usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità
- Organizzare immagini in tre/quattro sequenze
- Formulare ipotesi sulla successione degli eventi
- Ricostruire storie ed esperienze rispettando l'ordine cronologico
- Utilizzare semplici strumenti (calendario, cartelloni, l'orologio delle mesi e delle stagioni) per collocare le esperienze
- Riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del suo territorio: chiesa, scuola, paese.....
- Riconoscere di avere una storia personale e familiare
- Formulare una prima idea di tempo.

METODOLOGIA		ORGANIZZAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme • L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni • La vita di relazione 		<ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo 	
ATTIVITÀ			
ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • Attività finalizzate a favorire un distacco sereno dalla famiglia • Attività ludiche: esplorare gli ambienti della scuola. Individuazione di regole necessarie a star bene a scuola • Giochi simbolici, individuali e di gruppo finalizzati a favorire la socializzazione e la condivisione 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di ruolo e simulazioni • Conversazioni guidate • Conversazioni, dialoghi, attività di confronto • Rappresentazione simbolica di relazioni causali e temporali (prima-dopo-infine) • Individuazione delle regole necessarie a star bene a scuola • Uscite esplorative • Uso del calendario con registrazione con semplici simboli del tempo che fa del tempo che passa • Realizzazione di lavori di gruppo • (cartelloni, realizzazione di elementi decorativi per gli spazi scolastici ecc) • Rielaborazione di esperienze vissute e di storie 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi per rafforzare l'identità e la conoscenza di sé • Attività ludiche per la conoscenza reciproca • Giochi di ruolo e simulazioni • Attività ludiche per il consolidamento delle prime regole di vita comunitaria • Giochi motori con applicazione di regole • Conversazioni guidate • Attività di consolidamento delle autonomie • Uscite sul territorio per conoscere tradizioni e usanze • Realizzazione di lavori di gruppo (cartelloni, realizzazione di elementi decorativi per gli spazi scolastici, etc) 	

MODALITÀ DIVERIFICA		MODALITÀ DIVERIFICA		MODALITÀ DI VERIFICA	
<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni • Utilizzo di schede di verifica • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 		<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni • Utilizzo di schede di verifica • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 		<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni • Utilizzo di schede di verifica • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 	
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> • Accetta con serenità il distacco dai genitori • Si presenta e conosce i compagni • Si occupa della propria igiene personale • Rispetta il proprio turno nelle attività 	<ul style="list-style-type: none"> • Condivide giochi e collaborare con gli altri • Accetta le diversità presenti nel gruppo • Conosce verbalizzandole, alcune ricorrenze religiose • Rispetta le regole 	<ul style="list-style-type: none"> • Si è inserito serenamente nel gruppo scolastico • Si riconosce come maschio o femmina • Verbalizza il proprio stato d'animo • Rispetta i compagni • Rispetta le regole 	<ul style="list-style-type: none"> • Porta a termine un'attività • Partecipa ai lavori di gruppo • Conosce usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità • Rispetta le regole 	<ul style="list-style-type: none"> • Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni • È collaborativo nello svolgere giochi e attività • Conosce ed accetta le diversità fisiche, culturali, di religione. • Conosce usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità 	<ul style="list-style-type: none"> • È propositivo nello svolgere giochi e attività • Mette in atto comportamenti di aiuto verso i compagni • Formula ipotesi sulla successione degli eventi • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e

				<ul style="list-style-type: none"> • Organizza immagini in tre/quattro sequenze • Ricostruisce storie ed esperienze rispettando l'ordine cronologico • Utilizza semplici strumenti (calendario, cartelloni, l'orologio dei mesi e delle stagioni) per collocare le esperienze • Racconta verbalmente e/graficamente le attività svolte • Rispetta le regole 	<p>del suo territorio: chiesa, scuola, paese.....</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce di avere una storia personale e familiare • Conosce le tradizioni della famiglia e della comunità (festività del Natale, di Pasqua, ecc) • Sa formulare una prima idea di tempo. • Rispetta le regole
--	--	--	--	--	--

STORIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI ECIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa le linee del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 		
NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE		ABILITÀ
1.	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo corretto degli elementi "adesso-prima-dopo" successione temporale, diazioni, eventi accaduti, storie ascoltate 	<ul style="list-style-type: none"> ▣ Padroneggiare la successione delle informazioni e delle situazioni
2.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Ordinamento temporale La contemporaneità, la durata, la periodizzazione La giornata scolastica Ieri, oggi, domani Rapporti di causa-effetto Le azioni quotidiane consuete L'orologio 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere le scansioni temporali giorno-notte e mattina-pomeriggio, sera-notte Conoscere e usare gli strumenti di misurazione oggettiva del tempo. Riconoscere la contemporaneità di azioni uguali o diverse Comprendere che la durata degli eventi è misurabile Distinguere la durata psicologica e la durata reale dell'esperienza quotidiana Individuare l'inizio e la fine di una storia

3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti antichi e moderni • La storia dei resti del passato • Le relazioni parentali • La storia delle persone 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo • Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche • Riconoscere l'importanza delle fonti • Raccogliere documenti e ricavarne informazioni • Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali • Collocare sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla storia personale
4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • La linea del tempo personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire avvenimenti personali e familiari cronologicamente ordinati.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo corretto degli elementi "adesso-prima-dopo" 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la successione delle informazioni e delle situazioni
2.		<ul style="list-style-type: none"> • La giornata scolastica • Ieri, oggi, domani • Le azioni quotidiane consuete • L'orologio 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le scansioni temporali giorno-notte e mattina pomeriggio, sera-notte • Conoscere e usare gli strumenti di misurazione oggettiva del tempo • Individuare l'inizio e la fine di una storia •
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti antichi e moderni • La storia dei resti del passato • Le relazioni parentali • La storia delle persone • 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo • Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche • Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali
4.		<ul style="list-style-type: none"> • La linea del tempo personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire avvenimenti personali e familiari cronologicamente ordinati.

ATTIVITÀ**SETTEMBRE/OTTOBRE/
NOVEMBRE****DICEMBRE/GENNAIO****FEBBRAIO/MARZO****APRILE/MAGGIO/GIUGNO**

Ordinare disegni utilizzando gli indicatori temporali PRIMA-DOPO e PRIMA- DOPO-INFINE.

Individuazione dei momenti di inizio e fine della giornata scolastica.

Distinguere azioni che richiedono tanto tempo, da azioni la cui esecuzione richiede poco tempo.

Eeguire attività cronometrando le con la LIM.

Conoscere la successione delle parti di una giornata; conoscere la successione dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni.

Saper abbinare eventi dati ai giorni, ai mesi e alle stagioni opportune.

Effettuare confronti tra il presente e il passato.

Cercare informazioni per ricostruire tracce del proprio passato.

Acquisire il concetto di fonte.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare, nel contesto di apprendimento, le condizioni esperienziali sia sotto forma di gioco sia di esperienza scolastica in generale. ▪ Costruire e applicare gli strumenti cognitivi che i bambini devono acquisire. ▪ Partire dalla riflessione sulle routine quotidiane e settimanali. ▪ Stimolare la riflessione sull'esperienza quotidiana in generale e su quella vissuta e ricostruita nel contesto scolastico. ▪ Affinare concetti quali la successione, la contemporaneità, la durata. ▪ Avviare percorsi di ricostruzione del passato, attraverso la lettura di tracce e segni da utilizzare come fonti per produrre informazioni. 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, intermedie, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo-relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

STORIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno:	
		<ul style="list-style-type: none"> • riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizzare informazioni e conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. • Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti antichi e moderni • La storia dei resti del passato • Le relazioni parentali • La storia delle persone • La linea del tempo personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'importanza delle fonti • Raccogliere documenti e ricavarne informazioni • Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali
2.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • I concetti spazio temporale 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla storia personale
3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • i procedimenti metodologici della ricerca storica e dell'analisi delle fonti per la ricostruzione personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo • Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche

4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinamento temporale • La contemporaneità, la durata, la periodizzazione • La giornata scolastica • Ieri, oggi, domani • Rapporti di causa-effetto • Le azioni quotidiane consuete • L'orologio 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere la successione, la contemporaneità, la durata e la periodizzazione degli eventi • Ricostruire le fasi di una storia • Individuare le relazioni di causa-effetto tra fenomeni ed eventi temporali. Conoscere l'orologio • Scandire la giornata e valutare la durata
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		• Oggetti antichi e moderni	• Raccogliere documenti e ricavare informazioni
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Le relazioni parentali • La storia delle persone 	• Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali
3.		• Trasformazioni di oggetti, persone e luoghi nel tempo.	• Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo
4.		<ul style="list-style-type: none"> • la durata, • Rapporti di causa-effetto • Ieri, oggi, domani 	<ul style="list-style-type: none"> • la durata degli eventi • Scandire la giornata • Individuare le relazioni di causa – effetto tra eventi

ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Conoscenza della successione dei giorni della settimana e dei mesi in funzione della lettura del calendario.</p> <p>Lettura e scrittura della data sapendo indicare il giorno precedente e successivo.</p> <p>Uso degli indicatori temporali oggi, ieri, l'altro ieri, domani, dopodomani.</p> <p>Organizzazione in successione logico-temporale delle sequenze di semplici testi letti o ascoltati.</p>	<p>Sperimentazione e confronto della durata di differenti azioni</p> <p>Discussione guidata sui vari modi per misurare il tempo.</p> <p>Costruzione di un semplice orologio con materiale comune</p> <p>Comprendere il funzionamento dell'orologio, indicando ore e minuti, ore del mattino e del pomeriggio.</p> <p>Uso di schede strutturate.</p>	<p>Individuazione e raccolta di "tracce" per documentare uno o più avvenimenti vissuti dalla classe.</p> <p>Individuazione delle cause e conseguenze di un fatto.</p> <p>Conoscenza del concetto di fonte, in quanto testimonianza di un evento; individuazione e classificazione dei diversi tipi di fonte.</p> <p>Conversazioni guidate.</p> <p>Raccolta di tracce relative al proprio passato: foto, oggetti, vestiti, giochi..</p>	<p>Classificazione del materiale.</p> <p>Interviste, raccolta e analisi di documenti e oggetti.</p> <p>Scelta delle fonti utili per la ricostruzione del proprio passato.</p> <p>Individuazione delle principali trasformazioni operate dal tempo sulle persone e sulle cose. Analisi di trasformazioni di oggetti, persone e ambienti nel tempo.</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare, nel contesto di apprendimento, le condizioni esperenziali sia sotto forma di gioco sia di esperienza scolastica in generale. ▪ Costruire e applicare gli strumenti cognitivi che i bambini devono acquisire. ▪ Partire dalla riflessione sulle routine quotidiane e settimanali. ▪ Stimolare la riflessione sull'esperienza quotidiana in generale e su quella vissuta e ricostruita nel contesto scolastico. ▪ Affinare concetti quali la successione, la contemporaneità, la durata. ▪ Avviare percorsi di ricostruzione del passato, attraverso la lettura di tracce e segni da utilizzare come fonti per produrre informazioni. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo strutturato. <p>b. Lavoro adue</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (all pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo o digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Conversazioni, riflessioni collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, intermedie, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo.

STORIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI ECIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. Comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno:			
		<ul style="list-style-type: none"> • riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. • Usa carte geo- storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. • Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 			
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE		ABILITÀ	
1.	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • categorie temporali • utilizzo di fonti per ricostruire la storia dell'uomo. • passaggio dall'uomo preistorico all'uomo storico • Le fonti documentarie • Generazioni a confronto 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed usare efficacemente i documenti 	
2.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Successione temporale; contemporaneità; ciclicità; trasformazione, misurazione del tempo 		<ul style="list-style-type: none"> • Sapere organizzare le informazioni che si sviluppano nel tempo • Individuare le caratteristiche del tempo • Collocare avvenimenti in fasce e rappresentazioni del tempo 	

3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • l'origine dell'universo • l'origine della vita e le sue prime forme in cui si è sviluppata e diffusa • l'homo nel paleolitico e nel mesolitico • le grandi conquiste dell'uomo nel Neolitico 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'evoluzione dell'uomo • Individuare esperienze umane nel tempo: l'uomo preistorico • Riconoscere l'intervento dell'uomo sul territorio e sulla natura
		<ul style="list-style-type: none"> • il passaggio dalla preistoria alla storia 	
4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del linguaggio dello storico 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nel presente e nel passato • Comprendere l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • utilizzo di fonti per ricostruire la storia dell'uomo. 	
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Successione temporale; contemporaneità; ciclicità; trasformazione, misurazione del tempo 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare avvenimenti su fasce e rappresentazioni del tempo
3.		<ul style="list-style-type: none"> • l'origine dell'universo • l'origine della vita e le sue prime forme in cui si è sviluppata e diffusa • l'homo nel paleolitico e nel mesolitico • le grandi conquiste dell'uomo nel Neolitico • il passaggio dalla preistoria alla storia 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'evoluzione dell'uomo
4.		<ul style="list-style-type: none"> • linguaggio dello storico 	<ul style="list-style-type: none"> • comprendere l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.

ATTIVITA

SETTEMBRE/OTTOBRE/ E/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Rilevazione di tracce storiche nel territorio.</p> <p>Lettura della tipologia delle fonti.</p> <p>Presentazione del lavoro dell'archeologo. Osservazione delle tracce fossili.</p> <p>Presentazione della storia della Terra con l'ausilio di filmati, immagini e documenti.</p>	<p>Osservazione dell'evoluzione, della diffusione degli ominidi sulla Terra e delle condizioni che hanno contribuito all'evoluzione e alla diffusione del genere umano</p> <p>Simulazione e formulazione di ipotesi sull'uso e sulla scheggiatura della pietra dei primi uomini.</p> <p>Rappresentazione della periodizzazione con riferimento alla diversa tipologia dei reperti.</p>	<p>Studio della vita nel Paleolitico con disegni e costruzione di un villaggio paleolitico.</p> <p>Riflettere sull'importanza del fuoco, sullo sviluppo del linguaggio, sulla nascita del bisogno religioso e delle prime forme di arte.</p>	<p>Analisi di testi per la rilevazione dei diversi aspetti della vita quotidiana nel Neolitico: la scoperta dell'agricoltura, dell'allevamento e del commercio; la lavorazione dell'argilla, dei tessuti e dei metalli.</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nellapraticascolastica verrà datolargospazio a un modello didattico che parta da una situazione concreta e problematica, per stimolare gli alunni alla risoluzione, all'attività laboratoriale in piccolo gruppo richiamando la competenza del saper lavorare con gli altri; alla lettura e analisi di documenti iconografici per apprendere la strategia di estrapolare concetti chiave; all'utilizzo delle risorse multimediali. ▪ L'alunno formulerà problemi sulla base delle informazioni raccolte e argomenterà sui concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. 	<p>a. Lavoro individuale libero;</p> <ul style="list-style-type: none"> • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuterà il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Documenti di vario genere. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, intermedie, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <p>Uso delle procedure</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

STORIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno:	
		<ul style="list-style-type: none"> • riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. • Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruzione di aspetti significativi di eventi passati. • Tracce di diversa natura: documenti, reperti museali, siti archeologici, fonti iconografiche e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire, attraverso l'analisi di fonti storiche, l'insorgere e lo svilupparsi di un importante avvenimento. • Analizzare e verbalizzare con competenze i rapporti di causa-effetto sottesi ai cambiamenti storici. • Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.
2.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Quadri di civiltà a confronto 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.

		<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione delle conoscenze sulla linea del tempo in base a date, periodi di durata delle civiltà o oggetto di studio. • Lettura e interpretazione di carte geostoriche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.
3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate. • Associazione di testi e carte geo-storiche al fine di ricostruire le conoscenze sulle civiltà e sul mondo dell'antichità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare la linea del tempo e le carte storico geografiche per rappresentare le conoscenze studiate • Conoscere gli aspetti fondamentali delle antiche civiltà. • Verificare e confrontare le conoscenze e le abilità storiche relative al passato recente e al passato lontanissimo
4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Trasposizione in forma scritta di mappe, schemi, tabelle, carte geo-storiche, linee e grafici temporali. • Utilizzo di linee del tempo, schemi, schemi, grafici, tabelle per l'esposizione dei fatti studiati. • Descrizione orale e scritta di avvenimenti storici studiati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruzione di aspetti significativi di eventi passati 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire un fatto attraverso l'interpretazione delle varie fonti. • Stabilire rapporti di causa – effetto tra fatti ed eventi, guidati dagli insegnanti.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione di caratteristiche delle varie civiltà 	<ul style="list-style-type: none"> • fare uso del testo per trarre semplici informazioni secondo le istruzioni date. • Collocare i principali eventi storici nel tempo.

3.	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in modo essenziale la terminologia specifica. • Conoscere e ricordare i fatti più importanti di un periodo studiato. • Comprendere che il tempo passa e che le cose cambiano.
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione orale di avvenimenti storici studiati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le caratteristiche principali delle diverse civiltà studiate. • Riferire in modo sufficientemente chiaro i contenuti di un testo di studio con l'ausilio di domande o tracce guida.

ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Accoglienza</p> <p>Prove d'Ingresso</p> <p>Conversazioni</p> <p>Collegamenti tra Preistoria e Storia.</p> <p>• Letture e approfondimenti vari.</p> <p>Lettura di carte geo-storiche e comparazione con la linea del tempo.</p> <p>Uso di testi e di immagini per ricostruire i quadri di civiltà dei fiumi: Sumeri-Babilonesi-Assiri (le città, le case, la società, la scrittura, la religione ...)</p> <p>Raccolta di dati da testi, immagini e/o video da cui ricavare informazioni.</p> <p>Rielaborazione orale e scritta (con l'ausilio di schede, mappe...) degli argomenti di studio.</p>	<p>Lettura di carte geo-storiche e comparazione con la linea del tempo.</p> <p>Raccolte di dati da immagini e/o video da cui ricavare informazioni.</p> <p>Socializzazione delle informazioni e riorganizzazione in forma schematica.</p> <p>Localizzazione nel tempo e nello spazio del periodo considerato.</p> <p>Lettura analitica di fonti scritte e iconiche per illustrare il quadro della civiltà dei fiumi: Egizi</p> <p>Approfondimento di alcuni aspetti della quotidianità dei popoli oggetto di studio</p>	<p>Lettura di carte geo-storiche e comparazione con la linea del tempo.</p> <p>Uso di testi e di immagini per ricostruire i quadri di civiltà dei fiumi e del mare: I Fenici</p> <p>Raccolta di dati da testi, immagini e/o video da cui ricavare informazioni.</p> <p>Approfondimento di alcuni aspetti della quotidianità dei popoli oggetto di studio.</p> <p>Rielaborazione orale e scritta (con l'ausilio di schede, mappe...)</p>	<p>Lettura di carte geo-storiche e comparazione con la linea del tempo.</p> <p>Uso di testi e di immagini per ricostruire i quadri di civiltà del mare: Gli Ebrei-Civiltà Cretese-Micenei</p> <p>Raccolta di dati da testi, immagini e/o video da cui ricavare informazioni.</p> <p>Approfondimento di alcuni aspetti della quotidianità dei popoli oggetto di studio.</p> <p>Rielaborazione orale e scritta (con l'ausilio di schede, mappe...)</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
-- Rilevazione delle preconcoscenze.	Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	- Costruzione di tabelle, quadri di civiltà -mappe-carte geo-storiche	- osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche	Autonomia gestionale operativa: - uso degli strumenti
- Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. - Conversazioni e discussioni. - Lavori di gruppo. - cooperative Learning - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti - Ricerche individuali e/o di gruppo - Impulso allo spirito critico - apprendimento costruttivista	Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.	- schemi utili per le attività in classe, per lo studio, per l'organizzazione dei concetti, per la sintesi, ecc.. su cartelloni, sul quaderno o con software vario al PC - libri di testo e integrativi - Sussidi audiovisivi - LIM	- esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso - Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla - Questionario a risposta aperta - Testo abuchi. - Prove strutturate di altro tipo	- uso del tempo - uso delle tecniche Autonomia cognitiva: - uso delle procedure - uso delle preconcoscenze Autonomia emotivo relazionale: - scelta dei comportamenti - autocontrollo

STORIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI ECIVICHE(partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. • Usa carte geo- storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. • Racconta i fatti studiati e produce semplici testi storici, anche con risorse digitali. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. • Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Il rapporto tra fonte e storia • La diversa tipologia delle fonti 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire fenomeni storici utilizzando fonti di diversa natura. • Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.
2.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi caratteristici delle più antiche civiltà (forma di governo divisione dei ruoli, territorio). • Analogie e differenze tra i quadri di civiltà 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere carte storico-geografiche relative alle civiltà studiate. • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare conoscenze. • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.

3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza degli strumenti di analisi: grafico, tabella, mappa concettuale, cartastorica. • Utilizzo degli strumenti sopra indicati per organizzare e rielaborare le conoscenze. • Conoscenza della struttura ed articolazione del libro di testo (indice sintetico ed analitico, capitoli, paragrafi, capoversi...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere cartestorico-geografiche relative alle civiltà studiate. • Usare cronologie e cartestorico-geografiche per rappresentare conoscenze. • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.
4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Trasposizione in forma scritta di mappe, schemi, tabelle, carte geo-storiche, linee e grafici temporali. • Utilizzo di linee del tempo, schemi, schemi, grafici, tabelle per l'esposizione dei fatti studiati. • Descrizione orale e scritta di avvenimenti storici studiati 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C, d.C) e comprendere i sistemi del sistema di misura di altre civiltà. • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruzione di fatti attraverso l'uso delle fonti storiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire un fatto attraverso l'interpretazione delle varie fonti. 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione di semplici informazioni all'interno di un testo storico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper fare uso del testo per trarre semplici informazioni secondo le istruzioni date. Individuare le caratteristiche principali delle diverse civiltà studiate • Collocare i principali eventi storici nel tempo 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • rapporti di causa– effetto tra fatti ed eventi 	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilire rapporti di causa– effetto tra fatti ed eventi, guidati dagli insegnanti. 	
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizione sufficientemente chiara dei contenuti di un testo storico studiato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire in modo sufficientemente chiaro i contenuti di un testo di studio con l'ausilio di domande o tracce guida. 	

ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Accoglienza</p> <p>Prove d'ingresso</p> <p>Conversazioni</p> <p>Lettura di carte geo-storiche e comparazione con la linea del tempo.</p> <p>Uso di testi e di immagini per ricostruire i quadri di civiltà del Mediterraneo antiche ed odierne.</p>	<p>Analisi incrociata di carte geografiche e carte fisiche dell'attuale Italia.</p> <p>Raccolta di dati da immagini e/o video da cui ricavare informazioni.</p> <p>Socializzazione delle informazioni e riorganizzazione in forma schematica.</p> <p>Localizzazione nel tempo e nello spazio del periodo considerato.</p> <p>Lettura analitica di fonti scritte e</p>	<p>Analisi e confronto di testi di varia natura alla ricerca delle origini storiche di Roma con particolare attenzione al rapporto territorio-uomo.</p> <p>Utilizzo della linea del tempo.</p> <p>Confronto sulle differenze di vita quotidiana tra le differenti classi sociali e costruzione del quadro di civiltà</p>	<p>Dalla lettura di documenti e carte geo-storiche e dal loro confronto con altre fonti, individuazione e approfondimento di alcuni aspetti della quotidianità del popolo romano.</p> <p>Ricerca, lettura ed analisi delle fonti per delineare il quadro della civiltà romana.</p> <p>Raccolta di dati da immagini e/o video da cui ricavare informazioni, socializzazione delle informazioni e loro riorganizzazione in forma schematica.</p>

<p>Raccolta di dati da testi, immagini e/o video da cui ricavare informazioni.</p> <p>Rielaborazione orale e scritta (con l'ausilio di schede, mappe...) degli argomenti di studio.</p>	<p>iconiche per illustrare il quadro della civiltà etrusca.</p> <p>Approfondimento di alcuni aspetti della quotidianità dei popoli italici</p>		<p>Localizzazione nel tempo e nello spazio del periodo considerato.</p> <p>Costruzione di quadri di civiltà a confronto anche come strumenti in supporto allo studio.</p> <p>Confronto sulle differenze di vita quotidiana tra le differenti classi sociali e costruzione del quadro di civiltà.</p> <p>Confronto fra Impero e Roma monarchica. Ragioni della trasformazione.</p> <p>Le carte delle conquiste romane. Costruzione di carte da diffondere nel cristianesimo</p>
---	--	--	--

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> -- Rilevazione delle prenoscenze. - Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. - Conversazioni e discussioni. - Lavori di gruppo. - cooperative Learning - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti - Ricerche individuali e/o di gruppo - Impulso allo spirito critico - apprendimento costruttivista 	<ul style="list-style-type: none"> Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di tabelle, quadri di civiltà - mappe-carte geo-storiche - schemi utili per le attività in classe, per lo studio, per l'organizzazione dei concetti, per la sintesi, ecc.. su cartelloni, sul quaderno o con software vario al PC - libri di testo e integrativi - Sussidi audiovisivi - LIM 	<ul style="list-style-type: none"> - osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso - Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla - Questionario a risposta aperta - Test a buchi. - Prove strutturate di altro tipo 	<ul style="list-style-type: none"> Autonomia gestionale operativa: <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche Autonomia cognitiva: <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle prenoscenze Autonomia emotivo relazionale: <ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

STORIA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO- CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:COMPETENZE SOCIALI ECIVICHE(partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

L'alunno:

- Effettua ricerche, anche multimediali, su fatti e problemi storici per ampliare le proprie conoscenze, su richiesta o in autonomia
- Ricava informazioni storiche da fonti di vario genere che interpreta per stabilire utilità e attendibilità, poi le organizza in testi
- Comprende testi storici e li elabora con un personale metodo di studio
- Espone oralmente o scrive le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomenta, anche con il supporto di mappe, schemi, presentazioni al computer,...
- Usa il linguaggio storico per comunicare conoscenze apprese
- Usa le conoscenze acquisite (memoria storica) per spiegare il presente
- Analizza i problemi legati al mondo contemporaneo, ipotizza soluzioni e le confronta con quelle altrui
- Conosce ed espone i processi fondamentali della storia italiana, europea e mondiale
- Conosce e interpreta i momenti fondamentali del mondo economico: dalla civiltà neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione
- Conosce e individua gli aspetti essenziali della storia del suo ambiente
- Rispetta l'ambiente e il patrimonio culturale dell'umanità, li conserva e cerca di migliorarli
- Conosce i principi basilari della Costituzione italiana e della Dichiarazione dei Diritti umani

NUCLEI FONDANTI

CONOSCENZE

ABILITÀ

1.

USO DELLE FONTI

- Le diverse tipologie di fonti

- ricavare informazioni storiche da fonti differenti: materiali, orali, iconografiche, narrative,....

2.

ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

- I principali fenomeni storici che consentono di comprendere la realtà nazionale ed europea

- Organizzare le conoscenze con mappe spazio – temporali, schemi, tabelle, grafici cronologici e risorse digitali
- Collocare la storia locale in un contesto italiano

3.

STRUMENTI

- I processi storici italiani, europei e mondiali
- Il patrimonio culturale
- I diritti umani

- Analizzare aspetti e strutture di storia antica e medioevale italiana ed europea
- Collegare la storia con il patrimonio artistico, culturale e letterario

	CONCETTUALI		<ul style="list-style-type: none"> • Usare le conoscenze per comprendere problemi di varia natura • Vivere la cultura della legalità
4	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizione di eventi storici • Produzione di testi cartacei e digitali • Uso del linguaggio specifico della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare le conoscenze del manuale con ricerche guidate • Esporre oralmente le conoscenze storiche acquisite • Rispondere a questionari • Elaborare semplici testi di carattere storico • Usare correttamente la terminologia specifica
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.		• Interpretazione di semplici fonti storiche.	• Leggere alcune fonti per produrre oralmente semplici conoscenze su temi definiti
2.		• I principali fenomeni storici	• Stabilire le relazioni di prima, dopo, contemporaneamente, tra fatti storici
3.		• Utilizzo essenziale del linguaggio specifico	• Comprendere e riutilizzare alcuni termini importanti e ripetuti della disciplina
4.		• Produzione orale e/o scritta dei principali avvenimenti storici studiati.	• Esporre conoscenze storiche acquisite

ATTIVITA

SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<ul style="list-style-type: none"> -Test ingresso - Lettura di documenti e di pagine di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Letture e/o costruzione di mappe - Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi - Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Esposizione orale - Visione di video - Lavori di gruppo - Conversazioni libere e guidate - Assegnazione di ruoli e compiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di documenti e di pagine di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Letture e/o costruzione di mappe - Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi - Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Esposizione orale - Visione di video - Lavori di gruppo - Conversazioni libere e guidate - Assegnazione di ruoli e compiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di documenti e di pagine di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Letture e/o costruzione di mappe - Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi - Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Esposizione orale - Visione di video - Lavori di gruppo - Conversazioni libere e guidate - Assegnazione di ruoli e compiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di documenti e di pagine di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Letture e/o costruzione di mappe - Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi - Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Esposizione orale - Visione di video - Lavori di gruppo - Conversazioni libere e guidate - Assegnazione di ruoli e compiti

CONTENUTI			
<ul style="list-style-type: none"> - Cenni sulla civiltà greca e romana -La caduta dell'Impero romano d'Occidente -Il Cristianesimo -Occidente e Oriente -Il monachesimo 	<ul style="list-style-type: none"> -La civiltà islamica e Maometto - Carlo Magno e il Sacro Romano Impero - Conoscenza di sé - Le regole della convivenza 	<ul style="list-style-type: none"> -La società feudale - L'Europa dopo il 1000 e i comuni italiani - Rispetto di sé e degli altri, anche di nazionalità diversa 	<ul style="list-style-type: none"> -Guerre di religione: le crociate -Il lungo tramonto del Medioevo -L'Europa e l'Italia nel Quattrocento -Comportamenti dannosi
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brain storming - Problem solving - Lezione dialogata e feedback - Cooperative learning - Lavoro individuale, di gruppo e in "coppie d'aiuto", guidato e non - Metodo della ricerca/azione - Metodo laboratoriale - Cine forum 	<ul style="list-style-type: none"> - Libridi testoe non - Testi di supporto - Fotocopie, - Schede predisposte - Mappe concettuali e schemi - Sussidi didattici - Giornali e riviste - Biblioteca scolastica - Computer - LIM 	<p>Le tipologie di verifica da somministrare agli alunni durante ed al termine dell'U. A. sono:</p> <p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - V/F - Scelta multipla - Esercizio a risposta multipla <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifiche orali - Interventi e dialoghi guidati e non - Produzione di testi 	<p>La valutazione si effettua tenendo presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressi fatti registrare rispetto al livello di partenza - raggiungimento degli obiettivi educativi e cognitivi trasversali - livello delle conoscenze e delle abilità acquisite nella disciplina - livello delle competenze disciplinari e trasversali <p>attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione diretta dell'alunno durante il lavoro - auto – valutazione dell'allievo/a - valutazione dell'insegnante

STORIA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO- CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:COMPETENZE SOCIALI ECIVICHE(partecipareinmodoefficaceecostruttivoallavitasocialeelavorativa. comprendereicodicidi comportamentoolemaniereneidiversiambientiin cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

L'alunno:

- Effettua ricerche, anche multimediali, su fatti e problemi storici per ampliare le proprie conoscenze, su richiesta o in autonomia
- Ricava informazioni storiche da fonti di vario genere che interpreta per stabilire utilità e attendibilità, poi le organizza in testi
- Comprende testi storici e li elabora con un personale metodo di studio
- Espone oralmente o scrive le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti che argomenta, anche con il supporto di mappe, schemi, presentazioni al computer,...
- Usa il linguaggio storico per comunicare conoscenze apprese
- Usa le conoscenze acquisite (memoria storica) per spiegare il presente
- Analizza problemi legati al mondo contemporaneo, ipotizza soluzioni e le confronta con quelle altrui
- Conosce e espone i processi fondamentali della storia italiana, europea e mondiale
- Conosce e interpreta i momenti fondamentali del mondo economico: dalla civiltà neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione
- Conosce e individua gli aspetti essenziali della storia del suo ambiente
- Rispetta l'ambiente e il patrimonio culturale dell'umanità, li conserva e cerca di migliorarli
- Conosce i principi basilari della Costituzione italiana e della Dichiarazione dei Diritti umani

NUCLEI FONDANTI

CONOSCENZE

ABILITÀ

1.

USO DELLE FONTI

- Le diverse tipologie di fonti

- Ricavare informazioni storiche da fonti differenti: materiali, orali, iconografiche, narrative, ... e saperle elaborare
- Utilizzare diverse modalità, anche multimediali, per leggere le fonti.

2.

ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

- I principali fenomeni storici che consentono di comprendere la realtà nazionale ed europea

- Organizzare le conoscenze con mappe spazio-temporali, schemi, tabelle, grafici cronologici e risorse digitali
- Collocare la storia locale in relazione con quella italiana ed europea

3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • I processi storici italiani, europei e mondiali • Il patrimonio culturale • Utilizzo delle conoscenze apprese per comprendere problemi e risolvere problemi • La Costituzione Italiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare aspetti strutturali di storia italiana ed europea durante l'età moderna • Collegare la storia con il patrimonio artistico, culturale e letterario • Usare conoscenze apprese per comprendere problemi interculturali, ecologici e di convivenza civile • Comprendere le caratteristiche fondamentali dei principi della Costituzione italiana • Vivere la cultura della legalità
4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizione di eventi storici • Produzione di testi cartacei e digitali • Uso del linguaggio specifico della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare le conoscenze del manuale con ricerche autonome su richiesta • Esporre oralmente le conoscenze storiche acquisite, operando collegamenti • Effettuare relazioni su periodi storici • Argomentare su conoscenze apprese • Rispondere a questionari • Usare correttamente la terminologia specifica
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Le diverse tipologie di fonti 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni da una o più fonti. 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensione dei principali fenomeni storici 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare le conoscenze in semplici mappe e schemi • Conoscere la storia locale 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e studio degli argomenti più semplici proposti dal testo; 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere aspetti essenziali della metodologia, della ricerca storica e delle categorie di interpretazione storica. 	
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Semplice esposizione di eventi storici • Conoscenza di alcuni termini del linguaggio specifico della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre con sufficiente chiarezza le conoscenze apprese. 	

ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<ul style="list-style-type: none"> -Test ingresso - Lettura di documenti e di pagine di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Costruzione e/o costruzione di mappe - Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi - Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Produzione di relazioni - Esposizione orale - Visione di video - Lavori di gruppo - Discussioni e riflessioni - Assegnazione di ruoli e compiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di documenti e di pagine di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Costruzione e/o costruzione di mappe - Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi - Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Produzione di relazioni - Esposizione orale - Visione di video - Lavori di gruppo - Discussioni e riflessioni - Assegnazione di ruoli e compiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di documenti e di pagine di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Costruzione e/o costruzione di mappe - Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi - Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Produzione di relazioni - Esposizione orale - Visione di video - Lavori di gruppo - Discussioni e riflessioni - Assegnazione di ruoli e compiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di documenti e di pagine di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Costruzione e/o costruzione di mappe - Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi - Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Produzione di relazioni - Esposizione orale - Visione di video - Lavori di gruppo - Discussioni e riflessioni - Assegnazione di ruoli e compiti
CONTENUTI			
<ul style="list-style-type: none"> - Ripasso di alcuni contenuti del primo anno di studio - L'Umanesimo e il Rinascimento - Le scoperte geografiche e la conquista - Popoli e civiltà del nuovo mondo - Concetto di diritti e doveri 	<ul style="list-style-type: none"> - Carlo V e la fine della libertà italiana - Lutero e la riforma protestante - Il Concilio di Trento e la Controriforma - L'epoca delle guerre di religione 	<ul style="list-style-type: none"> - Rivoluzione scientifica e Barocco - Assolutismo francese - Rivoluzione inglese - Il secolo dei lumi - La Rivoluzione francese - Le prime costituzioni 	<ul style="list-style-type: none"> - La Restaurazione - I Moti rivoluzionari - Le guerre d'Indipendenza - L'Unificazione italiana - Le questioni storico - sociali - I simboli dello Stato - Lo Statuto Albertino

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brain storming - Problem solving - Lezione dialogata e feedback - Cooperative learning - Lavoro individuale, di gruppo e in “coppie d’aiuto”, guidato e non - Metodo della ricerca/azione - Metodo laboratoriale - Cine forum 	<ul style="list-style-type: none"> - Libriditestonon - Testidisupporto - Fotocopie, - Schedepredisposte - Mappeconcettualieschemi - Sussidi didattici - Giornalieriviste - Biblioteca scolastica - Computer - LIM 	<p>Le tipologie di verifica da somministrare agli alunni durante ed al termine dell’U. A. sono:</p> <p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - V/F - Scelta multipla - Esercizio risposteadomande <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifiche orali - Interventi edialoghi guidati enon - Produzione di testi 	<p>La valutazione sieffettuatenendo presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressifatti registrare rispetto al livello dipartenza - raggiungimento degli obiettivi educativi ecognitivi trasversali - livello delle conoscenze e delle abilità acquisitenella disciplina - livello delle competenze disciplinari e trasversali <p>attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione diretta dell’alunno durante illavoro - auto – valutazione dell’allievo/a - valutazione dell’insegnante

STORIA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO- CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:COMPETENZE SOCIALI ECIVICHE(partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere e i diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

L'alunno:

- Effettua ricerche, anche multimediali, su fatti e problemi storici per ampliare le proprie conoscenze, su richiesta o in autonomia
- Ricava informazioni storiche da fonti di vario genere che interpreta per stabilire utilità e attendibilità, poi le organizza in testi
- Comprende testi storici e li elabora con un personale metodo di studio
- Espone oralmente o scrive le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti che argomenta, anche con il supporto di mappe, schemi, presentazioni al computer,...
- Usa il linguaggio storico per comunicare conoscenze apprese
- Usa le conoscenze acquisite (memoria storica) per spiegare il presente
- Analizza problemi legati al mondo contemporaneo, ipotizza soluzioni e le confronta con quelle altrui
- Conosce e espone i processi fondamentali della storia italiana, europea e mondiale
- Conosce e interpreta i momenti fondamentali del mondo economico: dalla civiltà neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione
- Conosce e individua gli aspetti essenziali della storia del suo ambiente
- Rispetta l'ambiente e il patrimonio culturale dell'umanità, li conserva e cerca di migliorarli
- Conosce i principi basilari della Costituzione italiana e della Dichiarazione dei Diritti umani

NUCLEI FONDANTI

CONOSCENZE

ABILITÀ

1.

USO DELLE FONTI

- Le diverse tipologie di fonti

- Ricavare informazioni storiche da fonti differenti: materiali, orali, iconografiche, narrative, ... e saperle elaborare
- Saper consultare archivi in biblioteche

2.

ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

- I principali fenomeni storici che consentono di comprendere la realtà nazionale, europea e mondiale
- Analogie e differenze tra avvenimenti storici.

- Organizzare le conoscenze con mappe spazio – temporali, schemi, tabelle, grafici cronologici e risorse digitali
- Collocare la storia locale in relazione con quella italiana, europea e mondiale

3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • I processi storici italiani, europei e mondiali • Il patrimonio culturale • Utilizzo delle conoscenze apprese per comprendere problemi e risolvere problemi • La Costituzione Italiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare aspetti e strutture di storia italiana, europea e mondiale durante il XX secolo • Collegare la storia con il patrimonio artistico, culturale e letterario • Usare conoscenze apprese per comprendere problemi interculturali, ecologici e di convivenza civile
			<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le caratteristiche fondamentali dei principi e delle regole della Costituzione italiana • Vivere la cultura della legalità e sentirsi cittadino attivo in Italia, in Europa e nel mondo
4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizione di eventi storici • Produzione di testi cartacei e digitali • Uso del linguaggio specifico della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare ricerche, anche multimediali, per ampliare le proprie conoscenze e riorganizzarle in testi scritti • Esporre oralmente le conoscenze storiche acquisite, operando collegamenti • Effettuare relazioni su periodi o personaggi storici • Argomentare su conoscenze apprese • Rispondere a questionari • Usare correttamente la terminologia specifica
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> 📖 Le diverse tipologie di fonti 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare fonti per produrre semplici conoscenze su temi definiti
2.		<ul style="list-style-type: none"> 📖 I principali fenomeni storici che consentono di comprendere la realtà nazionale, europea e mondiale 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire mappe spazio-temporali per organizzare, nei suoi tratti più importanti, le conoscenze studiate. • Esporre oralmente e con scritture, anche digitali, semplici conoscenze storiche.
3.		<ul style="list-style-type: none"> 📖 I processi storici italiani, europei e mondiali 📄 La Costituzione Italiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli aspetti fondamentali della storia italiana, europea e mondiale sia moderna che contemporanea e ricavare semplici informazioni.

4.	<ul style="list-style-type: none">• Esposizione di event storici• Produzione di testi• Uso del linguaggio specifico della disciplina	<ul style="list-style-type: none">• Produrre semplici testi utilizzando le conoscenze acquisite.• Utilizzare e comprendere alcuni termini importanti della disciplina
----	--	--

ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<ul style="list-style-type: none"> -Test ingresso - Lettura di documenti ed i paginati di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Costruzione di mappe -Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi -Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Produzione di relazioni - Esposizione orale -Visione di video - Lavori di gruppo -Discussioni e riflessioni -Assegnazione di ruoli e compiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di documenti ed i paginati di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Costruzione di mappe -Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi -Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Produzione di relazioni - Esposizione orale -Visione di video - Lavori di gruppo -Discussioni e riflessioni -Assegnazione di ruoli e compiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di documenti ed i paginati di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Costruzione di mappe -Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi -Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Produzione di relazioni - Esposizione orale -Visione di video - Lavori di gruppo -Discussioni e riflessioni -Assegnazione di ruoli e compiti 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di documenti ed i paginati di storia - Comprensione - Selezione delle informazioni - Costruzione di mappe -Confronti tra l'organizzazione politica di ieri e quella di oggi -Arricchimento lessicale - Ricerche - Questionari - Produzione di relazioni - Esposizione orale -Visione di video - Lavori di gruppo -Discussioni e riflessioni -Assegnazione di ruoli e compiti
CONTENUTI			
<ul style="list-style-type: none"> - La seconda metà dell'Ottocento - Seconda rivoluzione industriale - Colonialismo e Imperialismo - Dallo statuto Albertino alla Costituzione italiana - Ordinamento dello Stato - I diritti dei lavoratori - Immigrazione ed emigrazione 	<ul style="list-style-type: none"> - L'Italia nell'età giolittiana - La prima guerra mondiale - Rivoluzione russa - Principi fondamentali della Costituzione italiana 	<ul style="list-style-type: none"> - Fascismo - Il '29 e la crisi degli Stati liberali - Nazismo - La seconda guerra mondiale - La guerra fredda - Razzismo e antisemitismo 	<ul style="list-style-type: none"> - La decolonizzazione e il sottosviluppo - L'Italia della ricostruzione - Globalizzazione e terza rivoluzione industriale - I problemi del mondo attuale - Unione Europea - ONU - La criminalità organizzata

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brain storming - Problem solving - Lezione dialogata e feedback - Cooperative learning - Lavoro individuale, di gruppo e in “coppie d’aiuto”, guidato e non - Metodo della ricerca/azione - Metodo laboratoriale - Cine forum 	<ul style="list-style-type: none"> - Libridi testoe non - Testi di supporto - Fotocopie, - Schede predisposte - Mappe concettuali e schemi - Sussidi didattici - Giornali e riviste - Biblioteca scolastica - Computer - LIM 	<p>Le tipologie di verifica da somministrare agli alunni durante ed al termine dell’U. A. sono:</p> <p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - V/F - Scelta multipla - Esercizio risposteadomande <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifiche orali - Interventi edialoghi guidati enon - Produzione di testi 	<p>La valutazione sieffettuatenendo presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressifatti registrare rispetto al livello dipartenza - raggiungimento degli obiettivi educativi ecognitivi trasversali - livello delle conoscenze e delle abilità acquisitenella disciplina - livello delle competenze disciplinari e trasversali <p>attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione direttadell’alunno durante il lavoro - auto – valutazione dell’allievo/a - valutazione dell’insegnante

GEOGRAFIA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA **CHIAVE EUROPEA:** Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e applicazioni di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI

Il bambino:

- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

CAMPI DI ESPERIENZA **ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

CONOSCENZA DEL MONDO

1° LIVELLO

- Collocare correttamente nello spazio se stesso, persone, oggetti
 - Utilizzare concetti topologici (sopra/sotto, vicino/lontano, ...) rispetto a se stessi e necessari a perseguire delle indicazioni.
- Conoscere e muoversi autonomamente in spazi familiari (ambiente della scuola, ...)
- Ordinare secondo criteri diversi (es. grandezza, lunghezza, altezza, spessore, ...)
- Usare correttamente i termini dentro-fuori, aperto chiuso
- Riconoscere le principali forme geometriche

2° LIVELLO

- Individuare le posizioni di oggetti nello spazio e usare termini adeguati (avanti, dietro, sopra, sotto, destra/sinistra ecc..).
- Utilizzare qualità per la classificazione e il riordino secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, altezza, spessore, lontananza/vicinanza, ...).
- Osservare uno spazio conosciuto e nominare gli elementi che lo compongono.
- Rappresentare graficamente le forme geometriche

3° LIVELLO

- Intuire la relatività della posizione degli oggetti tra loro nello spazio (il nido è sotto il tetto, ...).
- Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Utilizzare qualità per la classificazione e il riordino secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, altezza, spessore, lontananza/vicinanza, ...).
- Rappresentare graficamente spazi e/o luoghi noti, esperienze vissute, utilizzando simboli convenzionali e non.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Individuare le posizioni di oggetti nello spazio usando termini adeguati (avanti, dietro, sopra sotto, destra/sinistra ecc.).<ul style="list-style-type: none">• Rappresentare graficamente elementi della realtà circostante |
|--|---|

METODOLOGIA		ORGANIZZAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme ■ L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni ■ La vita di relazione 		<ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo 	
ATTIVITÀ			
ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> - Attività di esplorazione dell'ambiente circostante - Attività di classificazione e seriazione - Attività di giochi per scoprire concetti topologici (sopra - sotto- lontano- vicino) - Esecuzione di percorsi strutturati e guidati 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di esplorazione dell'ambiente circostante • Attività di raggruppamento, classificazione e seriazione secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, altezza, spessore) • Attività di giochi per scoprire concetti topologici • Rappresentazione grafica dell'ambiente circostante • Esecuzione di percorsi • Giochi di orientamento nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di esplorazione dell'ambiente circostante • Attività di raggruppamento, classificazione e seriazione secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, altezza, spessore) • Attività di giochi per consolidare concetti topologici • Rappresentazione grafica dell'ambiente circostante • Esecuzione di percorsi • Giochi di orientamento nello spazio 	
MODALITÀ DI VERIFICA	MODALITÀ DI VERIFICA	MODALITÀ DI VERIFICA	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco ■ Conversazioni ■ Verbalizzazioni ■ Utilizzo di schede di verifica ■ Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco ■ Conversazioni ■ Verbalizzazioni ■ Utilizzo di schede di verifica ■ Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco ■ Conversazioni ■ Verbalizzazioni ■ Utilizzo di schede di verifica ■ Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 	

I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> • Colloca correttamente nello spazio se stesso, persone .oggetti • Utilizza concetti topologici (sopra/sotto, vicino/lontano, ...) rispetto se stessi necessari per seguire delle indicazioni. • Conosceesimuove autonomamente in spazi familiari (ambienti della scuola, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordina secondocriteri diversi (es. grandezza, lunghezza, altezza, spessore, ...) • Usa correttamentei termini dentro-fuori, aperto chiuso • Riconosce leprincipali forme geometriche 	<ul style="list-style-type: none"> • Intuisclarelativitàdella posizione degli oggetti tra loro nello spazio (il nido è sotto il tetto, ...). • Individua le posizioni di oggetti nello spazio usando termini adeguati (avanti, dietro,sopra sotto, destra/ sinistra ecc..). 	<ul style="list-style-type: none"> • Classifica e riordina secondo criteri diversi • Osservaunospazio conosciuto e nomina gli elementi che lo compongon o. • Rappresenta graficamente le forme geometriche 	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue correttamente percorsi • Rappresenta graficamente percorsi • Rappresenta graficamente spazi e/o luoghi noti, forme della realtà • Riproduceinmodo adeguato elementi e persone nello spazio grafico 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua le posizioni di oggetti nello spazio usando termini adeguati (avanti, dietro,sopra sotto, destra/ sinistra ecc..). • Classifica e riordina secondo criteri diversi • Usa in modo adeguato lo spazio-foglio nelle rappresentazioni grafiche • Usa in modo adeguato lo spazio-quadretto del quaderno operativo

GEOGRAFIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

GEOGRAFIA		AREA DISCIPLINARE: ANTROPOLOGICA	
COMPETENZA DI AREA		. Comprendere i mutamenti storici, gli aspetti fondamentali delle diverse civiltà e l'interazione fra l'uomo e l'ambiente.	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. ■ Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. ■ Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). ■ Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) ■ Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. ■ Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. ■ Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • I percorsi negli spazi vissuti e i reticoli. • La posizione degli oggetti delle persone nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto e rappresentato rispetto a diversi punti di riferimento. • Descrivere verbalmente uno spostamento e/o un percorso proprio o altrui.
2.	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • gli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro... 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente spazi geografici utilizzando una simbologia convenzionale. • Utilizzare correttamente gli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro...

3.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> ■ Spazi chiusi ed aperti. ■ Gli elementi di uno spazio fisico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e descrivere elementi fisici ed antropici dell'ambiente scuola
4.	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • I cambiamenti osservati nel tempo in un ambiente analizzato. • Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato dall'uomo • Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi, le loro connessioni.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Semplici indicatori spaziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e definire la posizione del proprio corpo nello spazio utilizzando • Eseguire un semplice percorso a comando.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Elementi caratterizzanti lo spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare uno spazio conosciuto e scoprirne gli
3.		<ul style="list-style-type: none"> • destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro... 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare alcuni indicatori spaziali quali:
4.		<ul style="list-style-type: none"> • Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi,
ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Conoscere e saper utilizzare correttamente gli indicatori spaziali avanti-dietro, sopra-sotto, destra-sinistra, dentro-fuori.</p> <p>Eseguire percorsi nello spazio.</p>	<p>Osservazione e descrizione dello spazio aula e dei suoi elementi.</p> <p>Esplorazione guidata dell'edificio scolastico per scoprire ambienti e funzioni.</p>	<p>Ricerca e denominazione delle tipologie abitative.</p> <p>Riconoscimento e denominazione dei locali e degli elementi fissi e mobili delle abitazioni.</p>	<p>Riconoscimento delle caratteristiche più salienti degli ambienti (mare, città, campagna, montagna).</p> <p>Distinzione in ciascun ambiente esaminato di elementi naturali ed antropici.</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> Per la geografia si parta dalla percezione dello spazio intorno a sé, con giochi liberi e strutturati e con narrazioni ed esplorazioni nel territorio, che verranno poi tradotti in rappresentazioni grafiche. <p>In questo modo si avvieranno gli alunni all'uso del linguaggio simbolico per la lettura e la rappresentazione di percorsi e per la localizzazione di elementi diversi nell'ambiente.</p> <p>L'esplorazione dello spazio avverrà attraverso giochi ed esercizi motori per il riconoscimento di concetti topologici spaziali e per la successiva costruzione di semplici mappe.</p>	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> libero; con assistenza dell'insegnante; programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> insegnante/alunno; alunno/alunno (alla pari); l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> interno alla classe; omogeneo per livelli di apprendimento; integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <p>più gruppi a classi aperte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Libro di testo cartaceo e digitale. Schede operative. Computer LIM Giochi e percorsi con attrezzi. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione dei comportamenti. Valutazione della prestazione connessa al compito. Prove oggettive iniziali, iniziali, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> Usodegli strumenti Usodeltempo Usodelletecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> Usodelleprocedure Usodellepreconoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> Scelta deicomportamenti Capacità di autocontrollo

GEOGRAFIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno			
		<ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce denominazioni principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza. 			
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE		ABILITÀ	
1.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • I percorsi nello spazio vissuto. • Rappresentazione di oggetti da diversi punti di vista • Descrizione di percorsi • Descrizione della posizione di oggetti nello spazio 		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto e rappresentato rispetto a diversi punti di riferimento. • Descrivere verbalmente un posto o un percorso proprio o altrui. 	
2.	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica di spazi geografici e percorsi attraverso l'utilizzo di simbologie convenzionali. • Gli indicatori spaziali 		<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente percorsi effettuati e spazi geografici servendosi anche di simboli convenzionali. • Utilizzare correttamente gli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro... 	
3.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi naturali e antropici • I diversi tipi di paesaggio • Relazione tra attività umane e paesaggio 		<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, descrivere e confrontare lo spazio vissuto. • Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso percettivo e l'osservazione diretta 	

4.	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALI	<ul style="list-style-type: none"> • I cambiamenti osservati nel tempo in un ambiente analizzato. • Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato dall'uomo • Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi, le loro connessioni.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Orientamento spaziale 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio conosciuto utilizzando riferimenti e indicazioni topologiche. 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • percorsi negli spazi vissuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare, con diversi simboli, uno spazio vissuto. • Costruire percorsi e mappe. 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi naturali ed antropici 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi fisici e antropici del paesaggio 	
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Gli indicatori spaziali 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare alcuni indicatori spaziali quali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro... 	
ATTIVITA			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Utilizzo degli indicatori spaziali per individuare posizioni rispettose.</p> <p>Acquisizione del concetto di confine, regione interna e regione esterna.</p> <p>Individuazione e descrizione di posizioni all'interno di un reticolo geografico.</p> <p>Esecuzione di percorsi.</p>	<p>Riconoscimento della posizione relativa degli oggetti nello spazio: il punto di vista.</p> <p>Descrizione di posizioni relative attraverso l'uso corretto degli indicatori spaziali.</p> <p>Osservazione e rappresentazione di oggetti visti dall'alto.</p> <p>Rappresentazione di oggetti a grandezza reale, ridotta, ingrandita; esecuzione di riduzioni ed ingrandimenti in spazi quadrati.</p>	<p>Acquisizione del concetto di pianta. Lettura della pianta di uno spazio attraverso una legenda.</p> <p>Rappresentazione degli elementi di uno spazio interno attraverso l'utilizzo dei simboli della legenda.</p> <p>Discriminazione di spazi interni ed esterni. Comprensione della funzione di spazi noti.</p>	<p>Comprensione del significato del termine "paesaggio".</p> <p>Discriminazione degli elementi naturali ed artificiali di un paesaggio.</p> <p>Classificazione dei paesaggi in relazione all'elemento geografico più evidente che li caratterizza.</p> <p>Distinzione degli elementi fissi e mobili di un paesaggio.</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>Per la geografia si partirà dall'esperienza dello spazio intorno a sé, con giochi liberi e strutturati e con narrazioni ed esplorazioni nel territorio, che verranno poi tradotti in rappresentazioni grafiche.</p> <p>In questo modo si avvieranno gli alunni all'uso del linguaggio simbolico per la lettura e la rappresentazione di percorsi e per la localizzazione di elementi diversi nell'ambiente.</p> <p>L'esplorazione dello spazio avverrà attraverso giochi ed esercizi motori per il riconoscimento di concetti topologici spaziali e per la successiva costruzione di semplici mappe.</p>	<p>a) Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b) Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuterà il compagno in difficoltà. <p>c) Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d) Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Giochi e percorsi con attrezzi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, intermedie, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle conoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

GEOGRAFIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA **CHIAVE EUROPEA:** Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. Comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. ■ Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. ■ Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). ■ Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) ■ Individua caratteristiche connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. ■ Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. ■ Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.
---	---

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ■ I percorsi e i reticoli. ■ L'oggetto osservato e disegnato da diversi punti di vista. ■ Mappe e piante con simboli e leggende. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante. • Orientarsi attraverso punti di riferimento utilizzando i principali indicatori topologici. • Tracciare percorsi e effettuare nello spazio vissuto. • Leggere e interpretare la pianta dello spazio conosciuto. • Conoscere e utilizzare i sistemi e gli strumenti utili per orientarsi: i punti cardinali, la bussola, la stella Polare.
2.	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • la terminologia specifica • rimpicciolimento, simbologia, legenda • individuazione dei punti di riferimento sulla mappa 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare lo spazio con le mappe, cogliendola necessità della visione dall'alto e del rimpicciolimento. • Utilizzare la riduzione in scala per rappresentare lo spazio. • Conoscere e confrontare diversi tipi di carte geografiche. • Conoscere e utilizzare i colori e i simboli delle carte geografiche. • Leggere e interpretare carte fisiche e carte politiche.

3.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi chiusi ed aperti. • Nomenclatura, lessico specifico dei vari ambienti. • Gli elementi di uno spazio fisico. • Gli elementi che caratterizzano uno spazio antropico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale (dall'alto) oggetti e ambienti noti. • Individuare e descrivere elementi fisici ed antropici dei vari ambienti. • Conoscere le caratteristiche e gli elementi che costituiscono i vari paesaggi analizzati. • Conoscere e confrontare i diversi tipi di paesaggio • Conoscere e comprendere i processi naturali che modificano i diversi paesaggi naturali
4.	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALI	<ul style="list-style-type: none"> • Interazione ambienti e attività umane. • I cambiamenti osservati nel tempo in un ambiente analizzato. • Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi, le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Punti di riferimento per orientarsi nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio, orientandosi attraverso punti di riferimento e organizzatori topologici. • Conoscere i punti cardinali.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Lessico specifico essenziale della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e usare la terminologia specifica essenziale.
3.		Elementi fisici e antropici di un paesaggio	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente circostante.
4.		<ul style="list-style-type: none"> • I cambiamenti osservati nel tempo in un ambiente analizzato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso/percettivo e l'osservazione diretta.

ATTIVITÀ

SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Riflessioni sull'oggetto di studio della disciplina "Geografia", metodi di studio, strumenti e collaboratori.</p> <p>Presentazione della figura del geografo.</p> <p>Descrizione dei percorsi, produzione di mappe con punti di riferimento.</p>	<p>Individuazione dei punti cardinali. Descrizione del territorio.</p> <p>Acquisizione del concetto di paesaggio.</p> <p>Osservazione diretta o indiretta di un paesaggio rilevando elementi fisici ed antropici.</p>	<p>Lettura guidata di immagini e testi per rilevare elementi e caratteristiche dei diversi ambienti.</p>	<p>Osservazione delle trasformazioni operate dall'uomo sull'ambiente.</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZE E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si farà ricorso ad un approccio metodologico che inviti alla formulazione di domande e alla ricerca di dati. ▪ Un ruolo importante sarà svolto dalle nuove tecnologie i cui filmati e le cui immagini permetteranno ai bambini di visualizzare e, quindi, di memorizzare più velocemente gli aspetti principali degli argomenti affrontati. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Osservazioni sul territorio. ▪ Computer ▪ LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, intermedie, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo-relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

GEOGRAFIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno			
		<ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio circostante sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce denominazioni principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • Individua caratteristiche connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e di interdipendenza. 			
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE		ABILITÀ	
1.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • I punti cardinali e la bussola. • Orientamento spaziale attraverso carte e mappe. 		<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali. • Utilizzare, leggere e costruire grafici, carte geografiche, carte tematiche e mappe. • Orientarsi muovendosi nello spazio, utilizzando piante e carte stradali. 	
2.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche del paesaggio italiano: rilievi, colline, pianure, coste. • Fattori climatici, tipo di clima, regioni climatiche italiane • Elementi fisici e antropici che caratterizzano il territorio italiano. • relazioni tra le risorse del territorio e le attività economiche. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche fisiche e morfologiche del territorio circostante • Mettere in relazione i fattori del clima con le regioni climatiche italiane. • Ricavare informazioni da varie fonti relativamente al proprio territorio. • Individuare gli elementi antropici del territorio e metterli in relazione tra loro. • Analizzare le conseguenze positive e negative dell'attività umana. 	
3.	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Paralleli, meridiani- latitudine, longitudine. 		<ul style="list-style-type: none"> • Localizzare punti sul planisfero utilizzando il sistema delle coordinate geografiche. • Utilizzare il linguaggio specifico per interpretare carte geografiche e globo terrestre. 	

4.	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzazione sul planisfero e sul globo della posizione dell'Italia in Europa e nel mondo • Fenomeni immigratori • Popolazione e flussi demografici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la posizione geografica dell'Italia nel Mediterraneo. • Individuare la dislocazione della popolazione sul territorio italiano. • Analizzare le fasi demografiche e i flussi migratori
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • punti cardinali, bussola, coordinate geografiche • Orientamento sul planisfero e sul mappamondo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nel proprio ambiente utilizzando i punti cardinali.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Elementi antropici del territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi principali di un ambiente nella realtà, in foto, sulla carta.
3.		<ul style="list-style-type: none"> • confini naturali e politici dell'Italia. • Lettura essenziale di carte fisiche e politiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. • Conoscere il planisfero e il mappamondo e orientarsi sulla carta politica per ricavare semplici informazioni.
4.		<ul style="list-style-type: none"> • confini naturali e politici dell'Italia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.

ATTIVITÀ

<p align="center">SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE</p>	<p align="center">DICEMBRE/GENNAIO</p>	<p align="center">FEBBRAIO/MARZO</p>	<p align="center">APRILE/MAGGIO/GIUGNO</p>
<p>Accoglienza</p> <p>Prove d'Ingresso</p> <p>Conversazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura di testi di vario genere a carattere informativo. • Osservazioni sulla carta fisica del territorio italiano. • Rappresentazione grafica dei paesaggi e delle modifiche apportate dall'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi delle conseguenze positive e negative delle attività umane sull'ambiente attraverso casi concreti. • Confronti tra realtà spaziali vicine e lontane. • Rappresentazione grafica del percorso di un fiume: sorgente, affluente, foce. • Rappresentazione grafica del sistema alpino ed appenninico. • Letture e approfondimenti vari 	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzazione sulla carta geografica delle colline e delle pianure italiane. • Localizzazione sulla carta geografica di luoghi di interesse storico. • Letture e approfondimenti vari (ricerche individuali e collettive). 	<ul style="list-style-type: none"> • Letture e approfondimenti vari. • Ricerche (individuali e collettive) • Realizzazione di un cartellone sulla flora e fauna del mare. • • Lettura di testi a carattere informativo relativi all'intervento negativo dell'uomo sull'ambiente marino

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> -- Rilevazione delle preconcoscenze. - Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. - Conversazioni e discussioni. - Lavori di gruppo. - cooperative Learning - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti - Ricerche individuali e/o di gruppo - Impulso allo spirito critico - apprendimento costruttivista 	<ul style="list-style-type: none"> Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di tabelle, - mappe-carte geografiche - schemi utili per le attività in classe, per lo studio, per l'organizzazione dei concetti, per la sintesi, ecc.. su cartelloni, sul quaderno o con software vario al PC - libri di testo e integrativi - Sussidi audiovisivi - LIM 	<ul style="list-style-type: none"> - osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso - Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla - Questionario a risposta aperta - Testo a buchi. - Prove strutturate di altro tipo 	<ul style="list-style-type: none"> Autonomia gestionale operativa: <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche Autonomia cognitiva: <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle preconcoscenze Autonomia emotivo relazionale: <ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

GEOGRAFIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e applicazioni di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio circostante sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.). • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
5.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Punti di riferimento e punti cardinali. • La rosa dei venti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi con i punti cardinali anche in relazione al sole.
6.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche dei paesaggi italiani 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani (analogie e differenze)
7.	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Simbologia e scala di riduzione della carta geografica • Gli elementi del territorio fisico italiano (morfologia, orografia, idrografia, clima...). • Settori economici, concetti di patrimonio naturale, tutela, valorizzazione • Concetto di "regione" nelle diverse accezioni (fisica, amministrativa, climatica...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere ed analizzare la carta geografica. • Interpretare carte geografiche di diverso tipo ricavando informazioni sul territorio. • Costruire una carta inserendo gli elementi costitutivi principali.
8.	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Funzioni di una città. • Concetto di polis e di regione • principali problemi ecologici del territorio italiano. • paesaggi italiani: somiglianze e differenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia • Tutelare il patrimonio naturale • Mettere in relazione le caratteristiche della città con la morfologia del territorio.

			<ul style="list-style-type: none"> Localizzare le regioni fisiche italiane spiegandone le caratteristiche specifiche.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> Orientamento attraverso bussola e punti cardinali 		<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e usare in modo essenziale i principi dell'orientamento
2.	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche del paesaggio e delle regioni italiane Caratteristiche e conseguenze dell'azione dell'uomo sul paesaggio 		<ul style="list-style-type: none"> Individuare i caratteri fondamentali dei paesaggi italiani. individuare le principali azioni compiute dall'uomo sul territorio e la loro conseguenza
3.	<ul style="list-style-type: none"> Lettura di carte geografiche 		<ul style="list-style-type: none"> Saper leggere immagini e carte di diverso tipo, semplici grafici e tabelle
4.	<ul style="list-style-type: none"> Le regioni italiane: caratteristiche principali 		Acquisire il concetto di regione geografica nel contesto italiano.





ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Accoglienza</p> <p>Prove d'Ingresso</p> <p>Conversazioni</p> <p>Osservazione, analisi, lettura ed interpretazione della legenda riferita a carte con diversa funzione.</p> <p>Orientamento con la bussola.</p> <p>Analisi di testi divulgativi per ripercorrere la nascita dello Stato e delle Regioni.</p> <p>Schematizzazione delle informazioni.</p> <p>Lettura di grafici, tabelle, statistiche per delineare la fotografia dell'Italia che produce.</p>	<p>Lettura di grafici, tabelle e statistiche per delineare la "fotografia" delle regioni dell'Italia meridionale.</p> <p>Ricerca storia, origini, lingua, arte e tradizioni delle regioni dell'Italia meridionale.</p> <p>Dall'analisi di carte geografiche e dalla lettura di testi e immagini, tabelle e grafici, alla costruzione di uno schema a supporto delle attività di studio.</p> <p>Approfondimento dell'aspetto produttivo delle regioni oggetto di studio.</p>	<p>Lettura di grafici, tabelle e statistiche per delineare la "fotografia" delle regioni dell'Italia settentrionale.</p> <p>Ricerca storia, origini, lingue, arte e tradizioni delle regioni settentrionali.</p> <p>Dall'analisi di carte geografiche e dalla lettura di testi e immagini, tabelle e grafici, alla costruzione di uno schema a supporto delle attività di studio.</p> <p>Approfondimento dell'aspetto produttivo delle regioni oggetto di studio.</p>	<p>Ricerca dei beni paesaggistici, patrimoni dell'umanità e proposte per la tutela.</p> <p>Istogrammi sulle caratteristiche della popolazione italiana.</p> <p>Analisi di etichette di vari prodotti di uso quotidiano e primo approccio alla comprensione del vasto sistema politico ed economico di cui fa parte l'Italia.</p> <p>Dall'analisi di carte geografiche e dalla lettura di testi ed immagini, tabelle e grafici, alla costruzione di uno schema a supporto delle attività di studio.</p> <p>Lettura di grafici, tabelle e statistiche per delineare la fotografia delle regioni dell'Italia centrale.</p>
<p>Classificazione delle attività economiche.</p> <p>Rielaborazione orale e scritta degli argomenti di studio.</p>			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> -- Rilevazione delle preconcoscenze. - Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. - Conversazioni e discussioni. - Lavori di gruppo. - cooperative Learning - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti - Ricerche individuali e/o di gruppo - Impulso allo spirito critico - apprendimento costruttivista 	<ul style="list-style-type: none"> Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di tabelle, - mappe-carte geografiche - schemi utili per le attività in classe, per lo studio, per l'organizzazione dei concetti, per la sintesi, ecc.. su cartelloni, sul quaderno o con software vario al PC - libri di testo e integrativi - Sussidi audiovisivi - LIM 	<ul style="list-style-type: none"> - osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso - Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla - Questionario a risposta aperta - Testo a buchi. - Prove strutturate di altro tipo 	<ul style="list-style-type: none"> Autonomia gestionale operativa: - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche Autonomia cognitiva: - uso delle procedure - uso delle preconcoscenze Autonomia emotivo relazionale: - scelta dei comportamenti - autocontrollo

GEOGRAFIA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		Lo studente:			
		<ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio e su carte di diversa scala • Comunica informazioni sull'ambiente circostante usando in modo opportuno carte geografiche, fotografie, grafici, dati statistici, elaborazioni digitali • Descrive territori italiani, europei e mondiali localizzando elementi geografici naturali (monti, fiumi, laghi, ecc.) e antropici (città, porti, ecc.) • Osserva, legge e analizza i sistemi territoriali vicini e lontani • Espone le conoscenze acquisite operando collegamenti • Usa il linguaggio geografico per comunicare conoscenze apprese • Valuta i possibili effetti delle decisioni dell'uomo sul territorio, ipotizza soluzioni e le confronta con quelle altrui • Formula progetti di tutela e di conservazione dei monumenti e dell'ambiente • Rispetta l'ambiente e il patrimonio culturale dell'umanità 			
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE		ABILITÀ	
1.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Punti cardinali e punti di riferimento fissi • Orientamento attraverso strumenti digitali 		<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio e su carte di diversa grandezza 	
2.	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di carte, grafici, dati statistici • Lessico geografico 		<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche, servendosi di punti cardinali, coordinate geografiche, simbologie,... • Utilizzare nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico (cartografia computerizzata) • Comunicare attraverso il linguaggio specifico fatti e fenomeni territoriali 	
3.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Paesaggio italiano e europeo. • Tutela del paesaggio 		<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed utilizzare i concetti cardine della geografia fisica ed antropica • Conoscere le caratteristiche dei paesaggi italiani ed europei, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo dovuta all'azione dell'uomo • Confrontare sistemi territoriali vicini e lontani 	

			<ul style="list-style-type: none"> Individuare nei paesaggi italiani ed europei emergenze naturali ed artistico –culturali
4	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> Concetto di regione geografica dal punto di vista fisico, politico, climatico, storico ed economico 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare, leggere e analizzare l'aspetto fisico, climatico, storico ed economico delle regioni geografiche italiane
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.	 Punti cardinali e punti di riferimento fissi		<ul style="list-style-type: none"> Usare in modo essenziale i principi dell'orientamento
2.	 carte di diverso tipo, semplici grafici e tabelle.		<ul style="list-style-type: none"> Saper leggere immagini e carte di diverso tipo, semplici grafici e tabelle.
3.	 caratteri fondamentali dei paesaggi italiani.  azioni compiute dall'uomo sul territorio e la loro conseguenza		<ul style="list-style-type: none"> Individuare i caratteri fondamentali dei paesaggi italiani.
4.	 Caratteristiche delle regioni italiane		<ul style="list-style-type: none"> Acquisire il concetto di regione Individuare e spiegare le differenze tra regione fisica, politica, climatica.

ATTIVITÀ

SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
-Test ingresso -lettura del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizione orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio -utilizzo della bussola	-lettura del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizione orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio -utilizzo della bussola	-lettura del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizione orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio -utilizzo della bussola	-lettura del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizione orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio -utilizzo della bussola

CONTENUTI

<p>- Gli aspetti naturali e artificiali del territorio</p> <p>- Gli strumenti della geografia:</p> <p>A) l'orientamento e le coordinate geografiche</p> <p>B) le carte geografiche</p> <p>C) statistiche e grafici</p> <p>D) immagini fotografiche</p> <p>- Le regioni</p>	<p>- Il rilievo: montagne, colline, pianure, coste</p> <p>- L'idrografia: fiumi, laghi, mari</p> <p>- Le regioni</p>	<p>- Il clima e gli ambienti naturali</p> <p>- La popolazione e gli insediamenti</p> <p>- Le regioni</p>	<p>- L'uomo e le risorse naturali</p> <p>- Le attività economiche:</p> <p>a) settore primario</p> <p>b) settore secondario</p> <p>c) settore terziario</p> <p>- La geografia politica del territorio</p> <p>- Le regioni</p>
--	--	--	---

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

VALUTAZIONE

METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<p>- Lezione frontale</p> <p>- Brain storming</p> <p>- Problem solving</p> <p>- Lezione dialogata e feedback</p> <p>- Cooperative learning</p> <p>- Lavoro individuale, di gruppo e in "coppie d'aiuto", guidato e non</p> <p>- Metodo della ricerca/azione</p> <p>- Metodo laboratoriale</p> <p>- Cine forum</p>	<p>- Libridi test e non</p> <p>- Testi di supporto</p> <p>- Fotocopie,</p> <p>- Schede predisposte</p> <p>- Mappe concettuali e schemi</p> <p>- Sussidi didattici</p> <p>- Giornali e riviste</p> <p>- Biblioteca scolastica</p> <p>- Computer</p> <p>- LIM</p>	<p>Le tipologie di verifica da somministrare agli alunni durante ed al termine dell'U. A. sono:</p> <p>Prove oggettive</p> <p>- V/F</p> <p>- Scelta multipla</p> <p>- Esercizi o risposte a domande</p> <p>Prove soggettive</p> <p>- Verifiche orali</p> <p>- Interventi e dialoghi guidati e non</p> <p>- Produzione di testi</p>	<p>La valutazione si effettua tenendo presente:</p> <p>- progressivamente registrare rispetto al livello di partenza</p> <p>- raggiungimento degli obiettivi educativi e cognitivi trasversali</p> <p>- livello delle conoscenze e delle abilità acquisite nella disciplina</p> <p>- livello delle competenze disciplinari e trasversali</p> <p>attraverso:</p> <p>- osservazione diretta dell'alunno durante il lavoro</p> <p>- auto-valutazione dell'allievo/a</p> <p>- valutazione dell'insegnante</p>

GEOGRAFIA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE SECONDA

COMPETENZA **CHIAVE EUROPEA:** Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso ed applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		Lo studente: <ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio e su carte di diversa scala • Comunica informazioni sull'ambiente circostante usando in modo opportuno carte geografiche, fotografie, grafici, dati statistici, elaborazioni digitali • Descrive territori italiani, europei e mondiali localizzando elementi geografici naturali (monti, fiumi, laghi, ecc.) e antropici (città, porti, ecc.) • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani • Espone le conoscenze acquisite operando collegamenti • Usa il linguaggio geografico per comunicare conoscenze apprese • Valuta i possibili effetti delle decisioni dell'uomo sul territorio, ipotizza soluzioni e le confronta con quelle altrui • Formula progetti di tutela e di conservazione dei monumenti e dell'ambiente • Rispetta l'ambiente e il patrimonio culturale dell'umanità 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Punti cardinali e punti di riferimento fissi • Orientamento attraverso strumenti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio e su carte di diversa grandezza che rappresentano territori europei
2.	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e interpretazione di carte, grafici, dati statistici • Lessico geografico 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche, servendosi di punti cardinali, coordinate geografiche, simbologie,... • Utilizzare nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico (cartografia computerizzata) • Comunicare attraverso il linguaggio specifico fatti e fenomeni territoriali
3.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche fisiche e antropiche del paesaggio europeo • Tutela del paesaggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed utilizzare i concetti cardine della geografia fisica e antropica • Conoscere alcuni caratteri dei paesaggi europei, anche in riferimento alla loro evoluzione nel tempo dovute all'azione dell'uomo • Confrontare sistemi territoriali vicini e lontani • Individuare nei paesaggi europei emergenze naturali ed artistiche e culturali, poi progettare azioni di tutela e valorizzazione

4 .	REGIONE E SISTEMA TERRITORI ALE	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di regione geografica dal punto di vista fisico, politico, climatico, storico ed economico 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, leggere e analizzare l'aspetto fisico, climatico, storico, artistico ed economico delle regioni geografiche europee
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> ■ punti cardinali 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere lo spazio circostante attraverso i punti cardinali, il sole e le stelle.
2.		<ul style="list-style-type: none"> ■ tipi di carte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere i vari tipi di carte. • Leggere le carte più semplici in relazione ai Paesi Europei. • Conoscere le essenziali nozioni di geografia.
3.		<ul style="list-style-type: none"> ■ Elementi artistici, storici e architettonici, il patrimonio culturale e naturale da valorizzare e difendere in Europa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi artistici, storici e architettonici, il patrimonio culturale e naturale da valorizzare e difendere in Europa. • Individuare nella complessità territoriale, i più evidenti collegamenti spaziali e ambientali: interdipendenza di fatti e fenomeni.
4.		<ul style="list-style-type: none"> ■ concetto di regione geografica in ambito europeo (fisica, climatica, storica ed economica) 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare il concetto di regione geografica mediante l'osservazione di carte ed immagini. • Analizzare in termini di spazio le relazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici






ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<ul style="list-style-type: none"> -Test ingresso -lettura analitica del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale e tabelle -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizioni orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio 	<ul style="list-style-type: none"> -lettura analitica del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale e tabelle -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizioni orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio 	<ul style="list-style-type: none"> -lettura analitica del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale e tabelle -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizioni orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio 	<ul style="list-style-type: none"> -lettura analitica del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale e tabelle -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizioni orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio
CONTENUTI			
<ul style="list-style-type: none"> - Europa nell'insieme - Unione europea -Stati dell'Europa meridionale 	<ul style="list-style-type: none"> -Stati dell'Europa centrale 	<ul style="list-style-type: none"> -Stati dell'Europa settentrionale 	<ul style="list-style-type: none"> -Stati dell'Europa orientale

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brain storming - Problem solving - Lezione dialogata e feedback - Cooperative learning - Lavoro individuale, di gruppo e in “coppie d’aiuto”, guidato e non - Metodo della ricerca/azione - Metodo laboratoriale - Cine forum 	<ul style="list-style-type: none"> - Libridi testoe non - Testi di supporto - Fotocopie, - Schede predisposte - Mappe concettuali e schemi - Sussidi didattici - Giornali e riviste - Biblioteca scolastica - Computer - LIM 	<p>Le tipologie di verifica da somministrare agli alunni durante ed al termine dell’U. A. sono:</p> <p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - V/F - Scelta multipla - Esercizio risposte adomande <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifiche orali - Interventi edialoghi guidati enon - Produzione di testi 	<p>La valutazione sieffettuatenendo presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressifatti registrare rispetto al livello dipartenza - raggiungimento degli obiettivi educativi e cognitivi trasversali - livello delle conoscenze e delle abilità acquisitenella disciplina - livello delle competenze disciplinari e trasversali attraverso: - osservazione direttadell’alunno durante illavoro - auto – valutazione dell’allievo/a - valutazione dell’insegnante

GEOGRAFIA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		Lo studente:			
		<ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio e su carte di diversa scala • Comunica informazioni sull'ambiente circostante usando in modo opportuno carte geografiche, fotografie, grafici, dati statistici, elaborazioni digitali • Descrive territori italiani, europei e mondiali localizzando elementi geografici naturali (monti, fiumi, laghi, ecc.) e antropici (città, porti, ecc.) • Osserva, legge e analizza i sistemi territoriali vicini e lontani • Espone le conoscenze acquisite operando collegamenti • Usa il linguaggio geografico per comunicare conoscenze apprese • Valuta i possibili effetti delle decisioni dell'uomo sul territorio, ipotizza soluzioni e le confronta con quelle altrui • Formula progetti di tutela e di conservazione dei monumenti e dell'ambiente • Rispetta l'ambiente e il patrimonio culturale dell'umanità 			
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE		ABILITÀ	
5.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Punti cardinali e punti di riferimento fissi • Orientamento attraverso strumenti digitali 		<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio e su carte di diversa grandezza che rappresentano territori mondiali 	
6.	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e interpretazione di carte, grafici, dati statistici • Nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico. • Lessico geografico 		<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche, servendosi di punti cardinali, coordinate geografiche, simbologie, ... • Utilizzare nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico (cartografia computerizzata) • Comunicare attraverso il linguaggio specifico fatti e fenomeni territoriali 	
7.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • I continenti extraeuropei dal punto di vista geografico, politico, economico e sociale. • Tutela del paesaggio 		<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare ed utilizzare i concetti cardine della geografia fisica ed antropica • Conoscere alcuni caratteri dei paesaggi mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo dovuta all'azione dell'uomo • Confrontare sistemi territoriali vicini e lontani • Individuare nei paesaggi mondiali emergenze naturali ed artistico-culturali, per progettare azioni di tutela e valorizzazione 	

8	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALI	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di regione geografica dal punto di vista fisico, politico, climatico, storico ed economico • Il mondo globalizzato 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, leggere e analizzare l'aspetto fisico, climatico, storico ed economico delle regioni geografiche e altri continenti
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
5.	 Principi dell'orientamento	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare in modo essenziale i principi dell'orientamento. 	
6.	 Lettura di semplici informazioni da immagini, carte e grafici.	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere immagini, carte, grafici e ricavare informazioni da quelle più semplici. 	
7.	 Paesaggi: caratteristiche e evoluzione e trasformazione	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i tratti più salienti di alcuni paesaggi anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo 	
8.	 i sistemi territoriali vicini e lontani  gli effetti dell'azione dell'uomo sui sistemi	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i tratti peculiari dei sistemi territoriali vicini e lontani e valutare gli effetti dell'azione dell'uomo sui vari sistemi 	
ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<ul style="list-style-type: none"> -Test ingresso -lettura analitica del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale e tabelle -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizioni orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio 	<ul style="list-style-type: none"> -lettura analitica del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale e tabelle -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizioni orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio 	<ul style="list-style-type: none"> -lettura analitica del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale e tabelle -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizioni orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio 	<ul style="list-style-type: none"> -lettura analitica del testo -comprensione -sintesi -mappa concettuale e tabelle -lettura di carte, immagini, foto -uso dell'atlante -ricerca -arricchimento lessicale -questionari -conversazioni libere e guidate -esposizioni orali -lavori di gruppo -uscite sul territorio

CONTENUTI			
<p>Continenti e oceani</p> <p>Climi e ambienti naturali</p> <p>Inquinamento globale</p> <p>La popolazione terrestre:</p> <p>a) tipi umani e gruppi etnici</p> <p>b) distribuzione della popolazione</p> <p>c) sviluppo e sottosviluppo</p> <p>Era della globalizzazione:</p> <p>a) il sistema economico</p> <p>b) l'organizzazione politica</p>	<p>- Continenti e Stati del mondo: ASIA</p>	<p>- Continenti e Stati del mondo: AFRICA</p>	<p>- Continenti e Stati del mondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ AMERICA ➤ OCEANIA ➤ ARTIDE ➤ ANTARTIDE
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brain storming - Problem solving - Lezione dialogata e feedback - Cooperative learning - Lavoro individuale, di gruppo e in "coppie d'aiuto", guidato e non - Metodo della ricerca/azione - Metodo laboratoriale - Cine forum 	<ul style="list-style-type: none"> - Libridi testo e non - Testi di supporto - Fotocopie, - Schede predisposte - Mappe concettuali e schemi - Sussidi didattici - Giornali e riviste - Biblioteca scolastica - Computer - LIM 	<p>Le tipologie di verifica da somministrare agli alunni durante ed al termine dell'U. A. sono:</p> <p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - V/F - Scelta multipla - Esercizio a risposta multipla <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifiche orali - Interventi e dialoghi guidati e non - Produzione di testi 	<p>La valutazione si effettua tenendo presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressi fatti registrare rispetto al livello di partenza - raggiungimento degli obiettivi educativi e cognitivi trasversali - livello delle conoscenze e delle abilità acquisite nella disciplina - livello delle competenze disciplinari e trasversali <p>attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione diretta dell'alunno durante il lavoro - auto – valutazione dell'allievo/a - valutazione dell'insegnante

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

**TRAGUARDI
PER LO
SVILUPPO
DELLE
COMPETENZE
DISCIPLINARI**

Il bambino :

- scopre i racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è padre di tutte e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose
- riconosce i segni del corpo e l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni
- riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.
- impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti utilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso
- osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosce i dati di base della religione cristiana e di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitando con fiducia e speranza

**CAMPI DI
ESPERIENZA**

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

<p>TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare ed esplorare il mondo con curiosità. • Ascoltare, comprendere e saper narrare semplici e brevi racconti biblici. • Riconoscere i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni del Natale e della Pasqua. • Riconoscere e apprendere che Dio è Padre e la Chiesa famiglia. • Saper cogliere il valore dell'amicizia e della collaborazione • Saper accogliere la diversità • Conoscere i valori universali quali pace, solidarietà, attenzione agli altri • Saper collegare esperienze personali a concetti e valori universali • Saper cogliere i segni della vita cristiana e intuirne i significati • Saper esprimere con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa • Riconoscere simboli e luoghi sacri 	
<p>METODOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme ■ L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni ■ La vita di relazione 	<p>ORGANIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo 	
<p>ATTIVITÀ</p>		
<p>ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI</p>	<p>ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI</p>	<p>ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Narrazioni di storie sulla Creazione ■ Narrazioni di storie riguardanti la nascita e la morte di Gesù ■ Conversazioni sul dono della vita ■ Conversazioni sulle tradizioni natalizie e pasquali ■ Canti e poesie 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Narrazioni di brani biblici ■ Narrazioni di storie sulla Creazione ■ Narrazioni di storie riguardanti la nascita e la morte di Gesù ■ Conversazioni sul dono della vita ■ Conversazioni sulle tradizioni natalizie e pasquali ■ Canti e poesie ■ Rappresentazioni grafiche ■ Drammatizzazioni di storie e racconti 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Narrazioni di brani biblici ■ Narrazioni di storie sulla Creazione ■ Narrazioni di storie riguardanti la nascita e la morte di Gesù ■ Conversazioni sul dono della vita ■ Conversazioni sulle tradizioni natalizie e pasquali ■ Canti e poesie ■ Rappresentazioni grafiche

				<ul style="list-style-type: none"> ■ Drammatizzazioni di storie e racconti ■ Rielaborazioni verbali di storie e racconti ■ Racconti inerenti la storia della Chiesa (famiglia e luogo di preghiera) 	
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco ■ Conversazioni ■ i Verbalizzazioni ■ ni ■ Utilizzo di schede di verifica 	<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco ■ Conversazioni ■ Verbalizzazioni ■ Utilizzo di schede di verifica 	<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco ■ Conversazioni ■ i Verbalizzazioni ■ ni 			
<ul style="list-style-type: none"> • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 	<ul style="list-style-type: none"> • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di schede di verifica • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 			
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva ed esplora il mondo con curiosità. • Riconosce i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni del Natale 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, comprende e sa narrare semplici ebrei racconti biblici. • Riconosce i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni di Pasqua 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce che Dio è Padre e la Chiesa famiglia. • Sa cogliere il valore dell'amicizia e della collaborazione • Riconosce i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni del Natale 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa accogliere la diversità • Conosce i valori universali quali pace, solidarietà, attenzione agli altri • Riconosce i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni di Pasqua • Ascolta, comprende e sa narrare 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa collegare esperienze personali a concetti e valori universali • Sa cogliere i segni della vita cristiana e intuirne i significati • Riconosce i 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa esprimere con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa • Riconosce simboli e luoghi sacri • Riconosce i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni di Pasqua • Ascolta, comprende e sa narrare

	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, comprende e sa narrare semplici e brevi racconti biblici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, comprende e sa narrare semplici e brevi racconti biblici. 	<p>semplici e brevi racconti biblici.</p>	<p>principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni del Natale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, comprende e sa narrare semplici e brevi racconti biblici. 	<p>semplici e brevi racconti biblici.</p>
--	--	--	---	--	---

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p>L'alunno...</p> <ul style="list-style-type: none"> • riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. • Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivi per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei ed è documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. • Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo. • Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> • Dio Padre creatore. • Gesù il Figlio di Dio. • La Chiesa. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire nell'ambiente i segni che richiamano ai cristiani e ai tanti credenti la presenza di Dio Creatore e Padre. ▪ Comprendere il concetto di Dio creatore. ▪ Conoscere Gesù di Nazareth attraverso i racconti evangelici, la sua missione e il suo insegnamento. ▪ Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.
2.	LA BIBBIA	<ul style="list-style-type: none"> • La Bibbia. • I Vangeli. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra le vicende e le figure principali del popolo di Israele.
3.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Le feste religiose. • I simboli. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i segni del Natale e della Pasqua nella tradizione cristiana.

4.	I VALORI TICIERE LIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> • I valori cristiani. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire ed apprezzare le persone intorno a noi.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Dio Padre creatore. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Porsi delle domande nei confronti della realtà che ci circonda. Comprendere il concetto di Dio creatore. ▪ Origine del mondo: sapere cosa dice la scienza e cosa dice la religione. ▪ Conoscere alcuni momenti significativi della vita di Gesù. ▪ Riconoscere che la comunità dei credenti si riunisce la domenica in un edificio chiamato Chiesa. 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Episodi evangelici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccontare alcuni episodi di personaggi biblici significativi. 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Le feste religiose. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i simboli del Natale e della Pasqua. 	
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole della classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le principali regole del vivere comune. 	

ATTIVITÀ				
SETTEMBRE/OTTOBRE/ E/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO	
<p>Presentazione con gioco dei nomi.</p> <p>Narrazione della creazione dell'uomo e del mondo.</p> <p>Rappresentazioni grafiche.</p> <p>Ricordi di San Francesco. Canto "Laudato sii mi Signore".</p>	<p>Esplorazione dell'ambiente per individuare segni e simboli della Festa.</p> <p>Presentazione del Natale evangelico.</p> <p>Drammatizzazione.</p> <p>Rappresentazione grafica della famiglia di Gesù.</p> <p>Descrizione dell'infanzia di Gesù e della sua vita in famiglia, a scuola, in paese.</p> <p>Confronto tra la giornata di Gesù e la propria.</p>	<p>Conversazione: la Buona Notizia. Lettura di brani evangelici.</p> <p>Schede operative.</p> <p>Individuazione dei simboli pasquali nell'ambiente.</p> <p>Racconto della Pasqua.</p>	<p>Spiegazione del significato e del valore cristiano della Domenica.</p> <p>Conversazioni guidate.</p> <p>Rappresentazioni grafiche.</p> <p>Schemi di sintesi.</p>	
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a</p>	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Testi scelti dal docente: la Bibbia. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Canti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche

<p>“fare” più che ad ascoltare.</p> <p>Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative.</p> <p>In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno indifficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. ▪ <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi classi aperte. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prove oggettive iniziali, iniziere, finali. 	<p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconnosce <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo
---	--	--	---	--

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p>L'alunno...</p> <ul style="list-style-type: none"> • riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. • Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivi per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. • Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo. • Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> • L'armonia e la bellezza della natura. • Dio Creatore. • Gesù, Figli di Dio. • L'origine del mondo tra scienze e fede. • La Chiesa e la sua missione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere, attraverso i racconti biblici delle origini, che il mondo è operato da Dio, affidato alla responsabilità dell'uomo. • Conoscere Gesù di Nazareth attraverso i racconti evangelici, la sua missione e il suo insegnamento. • Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.
2.	LA BIBBIA	<ul style="list-style-type: none"> • Personaggi biblici fondamentali. • Vicende della storia di Israele. 	<ul style="list-style-type: none"> • a) Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra le vicende e le figure principali del popolo di Israele.
3.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Le feste religiose. • I simboli tradizionali delle feste cristiane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e segni del Natale e della Pasqua nella tradizione cristiana.
4.	I VALORI ETICHE	<ul style="list-style-type: none"> • Il comandamento dell'amore. • Il rispetto delle persone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire ed apprezzare le persone intorno a noi.

	RELIGIOSI		
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • L'armonia e la bellezza della natura. • Dio Creatore. • Gesù, Figliodi Dio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Porsi delle domande nei confronti della realtà che ci circonda. Comprendere il concetto di Dio creatore. • Conoscerealcunimomentisignificativi dellavita di Gesù. • Riconoscere che la comunità dei Credenti si riunisce la Domenicainunedificio chiamato Chiesa. 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Personaggibiblicifondamentali. 	b) Raccontare alcuni episodi di personaggi biblici significativi.	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli tradizionali delle feste cristiane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscereisimbolidel Nataledella Pasqua. 	
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Il rispetto delle persone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettareleprincipaliregoledelviverecomune. 	
ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Conversazioni sull'amicizia. Citazione di proverbi biblici sull'amicizia. Canti e rappresentazionigrafiche. Spiegazione e disegno del simbolo dell'alleanza-amicizia: l'arcobaleno. Racconto della storia di Noè.</p>	<p>Lettura di brani evangelici sull'annuncio della nascita di Gesù. Racconto e rappresentazioni grafiche. Canti. Descrizione delvissutodiGesùdel villaggio di Nazaret. Conversazioni guidate.</p>	<p>Raccontodelleparabole delregnodi Dio.Rappresentazioni grafiche. Conversazioni guidate. Visione di video-parabole. Ricostruzione della Settimana Santa. Lettura di poesie e illustrazioni.</p>	<p>Scoperta della missione degli Apostoli. Elencazione delle diverse comunità in cui si vive o che si frequentano. Interviste a figure specifiche della propria parrocchia. Rappresentazioni grafiche.</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a “fare” più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> libero; con assistenza dell’insegnante; programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> insegnante/alunno; alunno/alunno (alla pari); l’alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> interno alla classe; omogeneo per livelli di apprendimento; integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> Libro di testo cartaceo e digitale. Canti. Testi scelti dalla docente: la Bibbia. Schede operative. Computer LIM 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione dei comportamenti. Valutazione della prestazione connessa al compito. Prove oggettive iniziali, intermedie, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso degli strumenti Uso del tempo Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso delle procedure Uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> Scelta dei comportamenti Capacità di autocontrollo

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (Esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI	L'alunno... <ul style="list-style-type: none"> • riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. • Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivi per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei ed è documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. • Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo. • Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 		
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> • L'origine del mondo dell'uomo in alcuni miti dei popoli antichi. • L'origine del mondo dell'uomo secondo la Scienza e la Bibbia. • Confronto tra Scienza e Bibbia. • La Chiesa come comunità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Porsi delle domande nei confronti della realtà che ci circonda. Comprendere il concetto di Dio creatore. • Origine del mondo: sapere cosa dice la scienza e cosa dice la religione. • Conoscere alcuni momenti significativi della vita di Gesù. • Riconoscere che la comunità dei Credenti si riunisce la Domenica in un edificio chiamato Chiesa.
2.	LA BIBBIA	<ul style="list-style-type: none"> • La Bibbia, libro sacro dei Cristiani e degli ebrei: struttura, contenuto, valore culturale e religioso. • Episodi e personaggi della Bibbia per comprendere il progetto di Dio nella storia dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> a) Raccontare alcuni episodi di personaggi biblici significativi.
3.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • La Pasqua ebraica e cristiana. • Le principali feste ebraiche e cristiane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i simboli del Natale e della Pasqua.

	IV ALORIE TICI E RE LIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> I segni del Natale e della Pasqua. La Pentecoste e la missione degli Apostoli. 	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare le principali regole del vivere comune.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> Profezie sulla nascita di Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere alcuni momenti significativi della vita di Gesù. Riconoscere che la comunità dei Credenti si riunisce la Domenica in un edificio chiamato Chiesa. 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> La Chiesa come comunità. 	b) Raccontare alcuni episodi di personaggi biblici significativi.	
3.	<ul style="list-style-type: none"> Le principali feste ebraiche e cristiane. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i simboli del Natale e della Pasqua. 	
4.	<ul style="list-style-type: none"> I segni del Natale e della Pasqua. 	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare le principali regole del vivere comune. 	
ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
Presentazione della copia di una Bibbia. Spiegazione della sua formazione e struttura. Descrizione dei personaggi biblici: i Patriarchi. Racconto e illustrazioni dei miti dei popoli antichi. Racconto dell'origine del mondo: Bibbia e scienza. Rappresentazioni grafiche. Discussione e confronto.	La venuta del Messia nel racconto evangelico. Analisi del testo di Luca sulla Natività. Visione di filmati. Rappresentazioni grafiche. Narrazione della vita pubblica di Gesù. Disegni.	Descrizione del popolo ebraico. Schede operative. Pasqua ebraica e cristiana a confronto. Schema di sintesi.	Presentazione della Chiesa nascente e della sua missione. Discussioni guidate. Rappresentazioni grafiche. Confronto tra la Chiesa di ieri e quella di oggi.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZE STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a “fare” più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell’insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l’alunno più capace aiuta il compagno indifficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ La Bibbia. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, intermedie, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

RELIGIONE CATTOLICA

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

**COMPETENZE
DISCIPLINARI**

L'alunno...

- riflette su Dio Creatore e Padre, su dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.
- Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivi per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
- Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni.
- Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.
- Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.

NUCLEI FONDANTI

CONOSCENZE

ABILITÀ

1.

DIO E L'UOMO

- Partecipazioni principali del Credo.
- Le Parabole del Regno.
- Le Beatitudini.
- Caratteristiche principali delle principali religioni rivelate.
- Il popolo ebreo.
- I Sacramenti dell'iniziazione cristiana: Battesimo, Cresima, Eucaristia.
- Le confessioni cristiane.

- Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni.
- Sapere che per la religione cristiana Gesù il Signore, che rivela all'uomo il Regno di Dio con parole e azioni.
- Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane.

2.

LA BIBBIA

- L'ecumenismo.
- Le religioni monoteiste.
- Generi letterari nella Bibbia.

- Conoscere la struttura, la composizione e l'importanza religiosa e culturale della Bibbia.

3.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Il Natale e la Pasqua nei Vangeli e nelle tradizioni dei vari paesi del mondo. • L'arte cristiana presente nel territorio. • La fede attraverso l'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalla narrazione evangelica e dalla vita della Chiesa. • Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.
4.	I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> • Laici e religiosi impegnati nella diffusione del cristianesimo. • L'insegnamento di Gesù come esempio di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire l'esistenza di valori fondamentali che favoriscono lo stare bene insieme.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche principali delle principali religioni rivelate. • Il popolo ebreo. • I Sacramenti dell'iniziazione cristiana: Battesimo, Cresima, Eucaristia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire intorno a sé la presenza di persone che professano religioni diverse. • Conoscere a grandi linee la vita e le opere di Gesù. • Conoscere alcuni avvenimenti e personaggi della Chiesa cattolica.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Le religioni monoteiste. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la composizione della Bibbia.
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Il Natale e la Pasqua nei Vangeli e nelle tradizioni dei vari paesi del mondo. • L'arte cristiana presente nel territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le tradizioni del Natale e della Pasqua. • Individuare significative espressioni d'arte cristiana.
4.		<ul style="list-style-type: none"> • Laici e religiosi impegnati nella diffusione del cristianesimo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e rispettare le regole del vivere comune.

ATTIVITÀ

SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Lettura di fonti bibliche ed extra- bibliche che parlano di Gesù personaggio storico.</p> <p>Lettura di notizie e informazioni riguardanti la formazione dei Vangeli.</p> <p>Ricerca di notizie riguardanti i 4 evangelisti(vita, simboli...).</p> <p>Ricerche e letture di notizie sulla Palestina.</p>	<p>Osservazione , descrizione e decodificazione deisegni specifici della festa del Natale nell'ambiente circostante.</p> <p>Narrazione e letture evangeliche sulla nascita di Gesù.</p> <p>Commento di immagini artistiche.</p> <p>Lettura e analisi collettiva di testi profetici che annunciano il Messia.</p>	<p>Lettura e analisi di brani evangelici: le parabole, i miracoli le Beatitudini.</p> <p>Individuazione, mediante brain storming, di comportamenti coerenti con il messaggio cristiano.</p> <p>Lettura di biografie di alcune figure significative di Santi e Martiri, ma anche di persone comuniche hanno incarnato il messaggio del Cristianesimo.</p>	<p>Descrizione dei simboli propri del periodo Pasquale nell' ambiente.</p> <p>Osservazione e descrizione dei simboli e dei riti propri della Pasqua Cristiana</p> <p>Lettura e commento del racconto evangelico della Passione, Morte e Resurrezione</p> <p>Ricostruzione, in sequenza temporale, degli avvenimenti dell'ultima settimana</p>
	<p>Lettura di racconti e storie legate al Natale. Ascolto di cantinatalizi.</p>		<p>di Gesù a Gerusalemme</p> <p>Lettura di storie e racconti legati alla Pasqua</p> <p>Lettura e commento del brano evangelico riguardante la nascita della Chiesa: la Pentecoste.</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> Si farà ricorso ad a didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a “fare” più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> libero; con assistenza dell’insegnante; programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> insegnante/alunno; alunno/alunno (alla pari); l’alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> interno alla classe; omogeneo per livelli di apprendimento; integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> Libro di testo cartaceo ed digitale. Testi di narrativa scelti dall’ docente: la Bibbia. Schede operative. Canti Drammatizzazioni. Computer LIM Cartelloni Tabelle 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione dei comportamenti. Valutazione della prestazione connessa al compito. Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso degli strumenti Uso del tempo Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso delle procedure Uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> Scelta dei comportamenti Capacità di autocontrollo

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p>L'alunno...</p> <ul style="list-style-type: none"> • riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. • Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivi per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. • Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo. • Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> • Origine del Credo e sua struttura. • I Sacramenti • L'Anno Liturgico. • Elementi comuni di diverse religioni, antiche e moderne. • Il cammino ecumenico dalle origini ai giorni nostri. • Le principali religioni del mondo a confronto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni. ▪ Sapere che per la religione cristiana Gesù il Signore, che rivela all'uomo il Regno di Dio con parole e azioni. ▪ Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane.
2.	LA BIBBIA	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura, linguaggio e origine della Bibbia. • Gesù maestro e Figli di Dio. • Contenuto della Bibbia e dei testi sacri delle principali religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere la struttura, la composizione e l'importanza religiosa e culturale della Bibbia.

3.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Santie Beatidiierieoggi. • Maria, Madredella Chiesa. • Comel'artecristianainterpretailmessaggioevangelico. • IlNatalenei VangelielaPasquadiResurrezione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Intendere il senso religioso del Natale edella Pasqua, a partire dallenarrazionievangelicheedallavita della Chiesa. • Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.
4	I VALORI ETICIERELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> • Laiciereligiosii impegnantinelladiffusionedel cristianesimo. • La religione cristiana e le risposte aigrandiperché sul senso dellavita. • Gesù maestro di vita in ogni tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire l'esistenza di valori fondamentali che favoriscono lo stare bene insieme.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • I Sacramenti • L'Anno Liturgico. • Elementi comuni in diverse religioni, antiche e moderne. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire intorno a sé la presenza di persone che professano religioni diverse. • Conoscere a grandi linee la vita e le opere di Gesù. • Conoscere alcuni avvenimenti e personaggi della Chiesa cattolica.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Struttura, linguaggio e origine della Bibbia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la composizione della Bibbia .
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Il Natale nei Vangeli e la Pasqua di Resurrezione. • Come l'arte cristiana interpreta il messaggio evangelico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le tradizioni del Natale e della Pasqua. • Individuare significative espressioni d'arte cristiana.
4.		<ul style="list-style-type: none"> • Gesù maestro di vita in ogni tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e rispettare le regole del vivere comune.

ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
<p>Individuazione delle caratteristiche della comunità cristiana delle origini attraverso la lettura dei primi capitoli del libro degli Atti degli Apostoli.</p> <p>Scoperta della figura di Pietro e Paolo.</p> <p>Lettura dei testi riguardanti le persecuzioni subite dai cristiani.</p> <p>Individuazione delle cause delle persecuzioni.</p>	<p>Presentazione del Monachesimo e di San Benedetto.</p> <p>Conversazione guidata.</p> <p>Lettura di brevi testi riassuntivi delle costituzioni conciliari.</p> <p>Spiegazione del significato e dello scopo dell'Ecumenismo.</p> <p>Schede operative.</p> <p>Rappresentazioni grafiche.</p>	<p>Presentazione degli stili architettonici utilizzati nel tempo.</p> <p>Conversazione guidata.</p> <p>Spiegazione della scansione dell'anno liturgico.</p> <p>Spiegazione dell'origine dei sette Sacramenti e del loro significato.</p> <p>Lecture.</p> <p>Schede operative.</p> <p>Rappresentazioni grafiche.</p>	<p>Spiegazione delle caratteristiche proprie di ciascuna religione.</p> <p>Riflessioni sui valori espressi dal Cristianesimo e confronto con le altre religioni.</p> <p>Rappresentazione grafica dei simboli, dei luoghi di culto e delle feste delle diverse religioni.</p>

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> Si farà ricorso ad attività didattiche laboratoriali intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a “fare” più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche. 	<p>e. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> libero; con assistenza dell’insegnante; programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>f. Lavoro ad due</p> <ul style="list-style-type: none"> insegnante/alunno; alunno/alunno (alla pari); l’alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>g. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> interno alla classe; omogeneo per livelli di apprendimento; integrato con criteri sociometrici. <p>h. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> Libro di testo cartaceo e digitale. Testi di narrativa scelti dall’insegnante: la Bibbia. Schede operative. Canti Drammatizzazioni. Computer LIM Cartelloni Tabelle 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione dei comportamenti. Valutazione della prestazione connessa al compito. Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> Usodeglistrumenti Usodeltempo Usodelletecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> Usodelleprocedure Usodellepreconoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> Scelta dei comportamenti Capacità di autocontrollo









RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO – classe PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue ed esperienze)









**COMPETENZE
DISCIPLINARI**

L'alunno...

- è aperto alla sincerità e ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso;
- sa interagire, apartire dal contesto in cui vive, con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo;
- individua, apartire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo e delle origini;
- ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole;
- riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti) e individua le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale;
- coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili;
- inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara ad dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none">  Ricerca umana e rivelazione di Dio nella storia: il Cristianesimo a confronto con l'Ebraismo e le altre religioni.  L'identità storica di Gesù e il riconoscimento di lui come figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo.  La persona e la vita di Gesù nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendere consapevolezza delle domande che la persona si pone da sempre sulla propria vita e sul mondo che lo circonda. ▪ Conoscere l'origine del fenomeno religioso. ▪ Riconoscere il ruolo fondamentale della ricerca religiosa dell'uomo nel corso della storia. ▪ Approfondire l'identità di Gesù.
2.	LA BIBBIA	<ul style="list-style-type: none">  Il libro della Bibbia, documento storico-culturale e parola di Dio. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere il testo sacro nelle sue fasi di composizione, orale e scritta. ▪ Usare il testo biblico conoscendone la struttura e i generi letterari. ▪ Utilizzare la Bibbia come documento storico-culturale e riconoscerla anche come Parola di Dio nella fede della Chiesa.
3.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none">  Tracce storiche che attestano la vita di Gesù.  L'opera di Gesù, la sua morte e risurrezione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cogliere la piena storicità di Gesù e la sua collocazione nel contesto della tradizione religiosa ebraica. ▪ Riconoscere il messaggio cristiano nella nostra cultura.
4.	I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none">  L'alleanza tra Dio e l'uomo. Dalla schiavitù alla libertà  Il prezzo dell'infedeltà. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere l'esperienza del popolo d'Israele, storia dell'Alleanza di Dio con gli uomini. ▪ Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana.

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

	SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	
1.	<p>  L'identità storica di Gesù e il riconoscimento di lui  come figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo.  La preghiera al Padre nella vita di Gesù. </p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cogliere le 'grandi domande' dell'uomo di tutti i tempi. ▪ Individuare le principali caratteristiche delle antiche civiltà mediterranee e delle religioni abramitiche.
2.	<p>  La nascita della Bibbia.  Struttura tecnica della Bibbia. </p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper ricostruire le tappe fondamentali che hanno portato alla stesura della Bibbia. ▪ Saper ricercare episodi all'interno della Bibbia.
3.	<p>  Tracce storiche che attestano la vita di Gesù.  L'arte della cristianità. </p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper individuare le tracce storiche religiose presenti nel proprio territorio. ▪ Saper riconoscere il messaggio cristiano di un'opera d'arte.
4.	<p>  Il popolo ebreo, popolo dell'antica alleanza. </p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Essere aperti al sentimento religioso. ▪ Saper riconoscere i tratti fondamentali della figura di Gesù.

ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della LIM; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.	Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della LIM; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.	Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della LIM; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.	Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della LIM; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.
CONTENUTI			
<ul style="list-style-type: none"> • Verso una nuova avventura. • Domande e risposte. • Dal bisogno di risposte alla nascita della Religione. • Tante religioni, una ricchezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulle tracce di Gesù storico. Dio si rivela nella storia. 	<ul style="list-style-type: none"> • La nascita della Bibbia. Gesù dona la sua vita: corpo, sangue, servizio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dio e il suo popolo.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale. - Esercitazioni sul libro di testo. - Brainstorming. - Lezioni dialogate a feedback. - Cooperative learning. - Lavoro individuale e di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Libri di testo e non. - Elaborazioni di mappe concettuali, tabelle. - Schede predisposte. - Sussidi didattici. - Computer. - LIM. 	<p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - V/F - Scelta multipla - Esercizi orisposteadomande <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifiche orali - Interventi dialoghi guidati e non 	<p>La valutazione si effettua tenendo presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressi rispetto al livello di partenza; - raggiungimento degli obiettivi educativi e cognitivi trasversali - livello delle conoscenze e delle abilità acquisite; - livello delle competenze disciplinari trasversali attraverso: - autonomia operativa, cognitiva ed emotivo-relazionale - auto-valutazione dell'allievo/a - valutazione dell'insegnante

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO – classe SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue ed esperienze)














**COMPETENZE
DISCIPLINARI**

L'alunno...

- è aperto alla sincerità e ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso;
- sa interagire, apartire dal contesto in cui vive, con persone di religioni diverse, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo;
- individua, apartire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo e delle origini;
- ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne un'interpretazione consapevole;
- riconosce il linguaggio espressivo della fede (simboli, preghiere, riti) e individua le tracce presenti in ambito locale, italiano e europeo, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale;
- coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili;
- inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara ad dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
5.	DIO E L'UOMO	<p>Da Gesù alla Chiesa.</p> <p>La Chiesa nella storia. L'appartenenza alla Chiesa. I luoghi sacri nella storia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere gli aspetti principali che caratterizzano una comunità con particolare riferimento alla Chiesa, aperta al dialogo con la società. ▪ Conoscere l'evoluzione storica della Chiesa, realtà voluta da Dio. ▪ Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri. ▪ Conoscere i sacramenti come segni di salvezza e fonte di vita nuova.
6.	LA BIBBIA	<p>La struttura degli Atti degli Apostoli, le Lettere paoline e cattoliche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare nei testi biblici il contesto in cui è nata la Chiesa e gli elementi che la caratterizzano. ▪ Decifrare la matrice biblica delle principali produzioni artistiche italiane.
7.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<p>Personaggi significativi della comunità. Scelte di vita per la pace e la giustizia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i valori cristiani nelle testimonianze di alcuni personaggi significativi. ▪ Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura medievale e moderna in Italia e in Europa.
8.	I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<p>La Chiesa, generata dallo Spirito Santo, realtà universale e locale, comunità di fratelli, edificata da carismi e ministeri. La persona e la vita di Gesù e di alcuni suoi "discepoli" nell'arte e nella cultura. Elementi significativi dello spazio sacro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cogliere l'importanza del dialogo ecumenico. ▪ Cogliere le differenze dottrinali e gli elementi in comune tra Cattolici, Ortodossi e Protestanti.

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA

5.	<ul style="list-style-type: none">  I seguaci di Gesù.  La nascita della Chiesa.  I luoghi sacri nella storia..  	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper riconoscere nella Chiesa l'azione dello Spirito Santo. ▪ Saper riconoscere l'importanza della Chiesa in tutti i tempi.
6.	<ul style="list-style-type: none">  La nascita della Bibbia.  Struttura tecnica della Bibbia.  	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i brani biblici che raccontano la nascita della Chiesa e la sua missione.
7.	<ul style="list-style-type: none">  La missione di Pietro.  Gli scritti e il messaggio di Paolo.  Gli spazi sacri. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere nelle linee generali l'operato di Pietro e Paolo. ▪ Conoscere il significato degli spazi sacri.
8.	<ul style="list-style-type: none">  Personaggi significativi della cristianità.  Elementi significativi dello spazio sacro.  	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare l'operato di alcuni grandi uomini di pace. ▪ Saper apprezzare il dialogo fra cristiani.

ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della lim; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.	Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della lim; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.	Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della lim; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.	Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della lim; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.
CONTENUTI			
<ul style="list-style-type: none"> • La prima comunità cristiana: le sue fonti. • La Pentecoste e l'annuncio del Vangelo. • Vita e organizzazione della comunità. 	<ul style="list-style-type: none"> • La storicità di Gesù di Nazareth. • La missione di Pietro. • La missione di Paolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cristianesimo e Impero Romano. • Il Vangelo in Europa. • Gli ultimi eventi della vita di Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Medioevo della Chiesa. • La Chiesa riformata.

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO – classe TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue ed esperienze)

**COMPETENZE
DISCIPLINARI**

L'alunno...

- è aperto alla sincerità e alla ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso;
- sa interagire, a partire dal contesto in cui vive, con persone di religioni diverse, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo;
- individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo e delle origini;
- ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole;
- riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti) e individua le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale;
- coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili;
- inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara ad dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
9.	DIO E L'UOMO	<p>Gli elementi specifici delle religioni trattate. Un progetto per sé e per il mondo. Fede/scienza, letture distinte, ma non conflittuali, dell'uomo e del mondo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cogliere i grandi interrogativi dell'uomo e saperli confrontare con le religioni del mondo. ▪ Focalizzare l'attenzione su strutture e luoghi sacri delle varie religioni. ▪ Conoscere la visione cristiana dell'uomo. ▪ Confrontarsi con il dialogo fede/scienza.
10.	LA BIBBIA	<p>Il comandamento dell'amore e i brani biblici. Lettura di alcuni documenti della Chiesa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare attraverso la lettura di alcuni brani della Bibbia, l'originalità dell'insegnamento di Gesù circa il comandamento dell'amore. ▪ Comprendere il pensiero cristiano sul senso della vita attraverso la lettura di alcuni documenti della Chiesa.
11.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<p>Il ruolo svolto dal Cristianesimo e dalla Chiesa nella promozione del dialogo interreligioso ed interculturale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare gli elementi principali delle grandi religioni. ▪ Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto di vita libero e responsabile.
12.	I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<p>Una legge per orientare il popolo. Un passo oltre la Legge.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approfondire la conoscenza dei valori etici cristiani: la vita dal suo inizio ai suoi termini, le relazioni umane, in un contesto di pluralismo culturale e religioso.

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

<p align="center">9.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli aspetti principali delle Religioni trattate. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cogliere le “grandi domande” dell’uomo di tutti i tempi. ▪ Individuare le principali caratteristiche delle religioni monoteistiche e politeistiche.
<p align="center">10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il comandamento dell’amore nei brani biblici. • Il rispetto per la vita altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper individuare l’invito di Gesù in un testo biblico al comandamento dell’amore. ▪ Saper confrontare l’insegnamento di Gesù con il valore del rispetto della vita propria e altrui.
<p align="center">11.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il ruolo svolto dal Cristianesimo e dalla Chiesa nella promozione del dialogo interreligioso ed interculturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper individuare gli elementi essenziali delle grandi religioni. ▪ Saper apprezzare alcuni valori cristiani presenti nel dialogo interreligioso
<p align="center">12.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I valori presenti nel Decalogo e nelle Beatitudini riguardo ai rapporti interpersonali, e l’affettività e la loro possibile attualizzazione nella dimensione contemporanea. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Essere aperti ai valori etici religiosi. ▪ Saper apprezzare le virtù dei grandi testimoni.

ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della lim; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.	Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della lim; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.	Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della lim; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.	Lettura del libro di testo; attività di ricerca; brainstorming; uso della lim; conversazioni guidate; ricerca di un brano biblico, data l'indicazione di autore, capitolo e versetti.
CONTENUTI			
<ul style="list-style-type: none"> • Le domande di senso. • Il pluralismo religioso nel mondo • Le religioni dell'estremo Oriente. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'identità messianica di Gesù secondo i Vangeli. • Le religioni monoteiste. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'uomo nella visione biblica. • Il mistero del Risorto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Una guida per l'uomo: il Decalogo. • Il Discorso della Montagna.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale. - Esercitazione sul libro di testo. - Brainstorming. - Lezione dialogata a feedback. - Cooperative learning. - Lavoro individuale e di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Libri di testo e non. - Elaborazione di mappe concettuali, tabelle. - Schede predisposte. - Sussidi didattici. - Computer. - LIM. 	<p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - V/F - Scelta multipla - Esercizi orisposteadomande <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifiche orali - Interventi dialoghi guidati e non 	<p>La valutazione si effettua tenendo presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressi rispetto al livello di partenza; - raggiungimento degli obiettivi educativi cognitivi trasversali - livello delle conoscenze e delle abilità acquisite; - livello delle competenze disciplinari trasversali attraverso: - autonomia operativa, cognitiva ed emotivo-relazionale - auto-valutazione dell'allievo/a - valutazione dell'insegnante

MATEMATICA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

**TRAGUARDI
PER LO
SVILUPPO
DELLE
COMPETENZE****Il bambino:**

- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
- Si interessa a strumenti tecnologici e non, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi anche in vista dello sviluppo del pensiero computazionale.

**CAMPI DI
ESPERIENZA****ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE****LA CONOSCENZA
DEL
MONDO****1° LIVELLO**

- Discriminare grande e piccolo.
- Riconoscere e raggruppare immagini uguali
- Individuare prima/dopo con riferimento ad una azione di vita pratica.
- Riconoscere le quantità (uno, pochi, tanti).

2° LIVELLO

- Eseguire e rappresentare ritmi grafici a due elementi
- Classificare riconoscendo differenze e associando elementi.

- Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri.
- Riconoscere e verbalizzare la quantità
- Costruire insieme in situazioni concrete
- Effettuare relazioni di corrispondenza.

3° LIVELLO

- Eseguire e rappresentare ritmi grafici a tre elementi
- Associare il simbolo grafico alla quantità.
- Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, etc. (Pens. Computazionale).
- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. (Pens. Computazionale)
- Stimolare l'attenzione e l'ascolto per formulare domande, ipotesi e soluzioni dei problemi.
- Applicare strategie diverse alla risoluzione dei problemi
- Raccogliere e rappresentare dati.
- Applicare strategie di calcolo e misurazione
- Formare e rappresentare insiemi
- Effettuare relazioni di corrispondenza
- Avviare a capire la logica ed il funzionamento del pensiero computazionale:
 - capire che cosa è un'istruzione non ambigua

METODOLOGIA

- Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme
- L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni
- La vita di relazione

ORGANIZZAZIONE

- Attività di sezione Attività di intersezione
- Attività individuali
- Attività di grande gruppo
- Attività di piccolo gruppo

ATTIVITÀ		
ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITÀ PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Attività e giochi con materiali strutturati non per avvicinarsi al concetto di quantità 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e attività per acquisire il concetto della quantità • Schede operative • Costruzioni di insiemi • Giochi con oggetti multimediali • Attività di alternanza aritmetica a due elementi 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e attività con numeri • Schede operative • Attività di alternanza aritmetica a tre elementi • Attività di associazione quantità e simbolo numerico • Confronto e costruzione di insiemi (maggiore, minore, equipotente) • Attività di registrazione dati (presenze, incarichi, tempo)

MODALITÀ DI VERIFICA		MODALITÀ DI VERIFICA		MODALITÀ DI VERIFICA	
Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni • Verbalizzazioni • Utilizzo di schede di verifica • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 		Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni • Verbalizzazioni • Utilizzo di schede di verifica • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 		Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni • Verbalizzazioni • Utilizzo di schede di verifica • Valutazione quadrimestrale con uso di griglie 	
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> • Discrimina grande e piccolo. • Riconosce e raggruppa immagini uguali.. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua prima/dopo con riferimento ad una azione di vita pratica. • Riconosce le quantità (uno, pochi, tanti) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta ritmi grafici a due elementi • Classifica riconoscendo differenze e associando elementi. • Classifica, ordina e misura secondo semplici criteri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e verbalizza la quantità • Costruisce insiemi in situazioni concrete • Effettua relazioni di corrispondenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Formula domande, ipotesi per la soluzione dei problemi. • Applica strategie diverse alla risoluzione dei problemi • Raccoglie e rappresenta graficamente dati. • Confronta insiemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta ritmi grafici a tre elementi • Associa la quantità al simbolo numerico • Effettua relazioni di corrispondenza • Applica strategie di calcolo e misurazione • Rappresenta insiemi

MATEMATICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI

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, sostenendole proprie e confrontandoli con il punto di vista degli 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.
- Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole il linguaggio specifico, avvalendosi anche del pensiero computazionale.
- Definisce soluzioni flessibili per problemi complessi, attraverso il pensiero computazionale, collaborando con altri per la soluzione dei stessi.

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema di numerazione da 0 a 20, numeri cardinali e ordinali. • Confronto e ordine di quantità numeriche entro il 20 • Raggruppamenti di quantità in base 10. • Valore posizionale. • Composizione e scomposizione di numeri con materiale strutturato e non. • Addizioni e sottrazioni entro il 20. • Calcoli mentali con l'utilizzo di diverse strategie. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare il numero per contare, confrontare, ordinare raggruppamenti di oggetti. ▪ Associare insieme il numero corrispondente e viceversa. ▪ Contare in senso progressivo e regressivo entro il 20. ▪ Confrontare e ordinare i numeri utilizzando i simboli $>$ $<$ $=$. ▪ Conoscere l'aspetto ordinale del numero. ▪ Eseguire raggruppamenti, scrivere il numero corrispondente e viceversa. ▪ Leggere e scrivere i numeri entro il 20. ▪ Comporre e scomporre i numeri in decine e unità. ▪ Far corrispondere all'unione di insiemi disgiunti l'addizione dei numeri. ▪ Eseguire addizioni. ▪ Conoscere le coppie di addendi per formare i numeri fino a 10. ▪ Far corrispondere all'operazione di complemento tra insiemi, la sottrazione tra numeri. ▪ Eseguire sottrazioni. ▪ La sottrazione come operazione inversa rispetto all'addizione. ▪ Formare sequenze numeriche.
2.	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • La posizione degli oggetti nel piano e nello spazio. • Linee curve, aperte e chiuse. • Regioni interne, esterne e confine. • Divisione dello spazio grafico e localizzazione. • Reticolo come incrocio di righe e colonne: le coordinate. • Percorsi: esecuzione, verbalizzazione e rappresentazione grafica • Usi dei blocchi logici. • Le figure piane (quadrato, rettangolo, cerchio, triangolo). • Le caratteristiche geometriche e non (forma, dimensione, spessore e colore) di alcune semplici figure 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Localizzare gli oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti usando termini adeguati. ▪ Individuare le principali forme nella realtà, riconoscerle, denominarle e classificarle. ▪ Riconoscere e rappresentare linee aperte e chiuse. ▪ Riconoscere e rappresentare i confini delle regioni individuando la regione interna e esterna. ▪ Riconoscere la posizione di caselle in un crocicampo quadrato.

		geometriche.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere i principali concetti topologici. ▪ Conoscere le principali figure geometriche piane (blocchi logici). ▪ Eseguire percorsi guidati in contesti concreti.
3.	INTRODUZIONE AL PENSIERO RAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione di situazioni problematiche di ordine pratico. • Ricerca delle domande chiave per la soluzione di situazioni problematiche. • Rappresentazione grafica del problema. • La logica ed il funzionamento del PENSIERO COMPUTAZIONALE : <ul style="list-style-type: none"> - significato di istruzione non ambigua. - distinzione tra procedura e algoritmo. - Comprensione di come un algoritmo viene realizzato mediante un “programma” eseguito da un “automa” - Conoscenza del concetto di automa che esegue istruzioni precise e non ambigue. - Bug e debugging. - Processi di astrazione: rappresentazione con simboli semplici dei risultati delle esperienze. - Comunicazione di idee attraverso codici e simboli - Codifica di istruzioni binarie - Decodifica di istruzioni binarie - Comunicazione di algoritmi come “programmi”(serie di istruzioni non ambigue) a compagni. - Verbalizzazione di un percorso da compiere - Analisi del lavoro dei compagni di squadra per determinare la riuscita di un risultato - Determinazione se la condizione basata su criteri è soddisfatta • Esecuzione di un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno; descrizione di un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare, rappresentare, risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni. ▪ Riflettere su situazioni problematiche e cercare soluzioni praticabili. <p>COSTRUIRE ABILITÀ DI BASE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicare la destra e la sinistra rispetto al personaggio da muovere sullo schermo • Imparare a distinguere e scrivere le istruzioni semplici in ordine sequenziale e risolvere i problemi utilizzando procedure, algoritmi. • Riconoscere e utilizzare il blocco di ripetizione. <p>LEGGERE E SCRIVERE IL CODICE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare istruzioni semplici non ambigue. • Creare istruzioni semplici. • Utilizzare espressioni semplici, ripetizione, cicli, Debugging. • Scrivere codice conciso • Apportare modifiche al codice • Identificare i bug nel codice e dedurre soluzioni corrette.

		anche avvalendosi del pensiero computazionale.	
4.	RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione e confronto di oggetti in base ad attributi noti (dentro, fuori, vicino, lontano, aperto/chiuso, destra sinistra, pieno, vuoto...). • Riconoscimento di caratteristiche di oggetti. • Uso dei quantificatori. • Rappresentazione iconiche di semplicità raccolti: ideogrammi e istogrammi. • Orientamento e lettura di incroci, mappe e piantine su un piano cartesiano: labirinti, percorsi, localizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compiere confronti diretti di grandezze. ▪ Classificare oggetti in base a una proprietà. ▪ Classificare oggetti fisici e simbolici (figure, numeri, ...) in base ad una proprietà data. ▪ Osservare e interpretare dati tabulati in schemi e tabelle. ▪ Raccogliere dati e organizzarli con rappresentazioni iconiche secondo opportune modalità. ▪ Eseguire semplici percorsi su piano cartesiano individuando la posizione di caselle e incroci.

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA		
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema di numerazione da 0 a 20, numeri cardinali e ordinali. • Confronto e ordini di quantità numeriche entro il 20. • Composizione e scomposizione di numeri con materiale strutturato e non. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare il numero per contare, confrontare, ordinare raggruppamenti di oggetti. ▪ Associare insieme il numero corrispondente e viceversa. ▪ Contare in senso progressivo e regressivo entro il 20. ▪ Confrontare e ordinare i numeri utilizzando i simboli $>$, $<$, $=$. ▪ Conoscere l'aspetto ordinale del numero. ▪ Leggere e scrivere i numeri entro il 20. ▪ Comporre e scomporre i numeri in decine e unità. ▪ Formare sequenze numeriche.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • La posizione degli oggetti nel piano e nello spazio. • Linee curve, aperte e chiuse. • Regioni interne, esterne e confine. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti usando termini adeguati. ▪ Individuare le principali forme nella realtà, riconoscerle, denominarle e classificarle. ▪ Riconoscere e rappresentare linee aperte e chiuse. ▪ Riconoscere e rappresentare i confini delle regioni individuando la regione interna e esterna.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione di situazioni problematiche di ordine pratico. • Rappresentazione grafica del problema. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare la posizione di oggetti e persone nel piano e nello spazio, utilizzando termini adeguati. ▪ Eseguire semplici percorsi.
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione e confronto di oggetti in base ad attributi noti (dentro, fuori, vicino, lontano, aperto/chiuso, destra sinistra, pieno, vuoto...). • Riconoscimento di caratteristiche di oggetti. • Uso dei quantificatori. 	

ATTIVITÀ

<p align="center">SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE</p>	<p align="center">DICEMBRE/GENNAIO</p>	<p align="center">FEBBRAIO/MARZO</p>	<p align="center">APRILE/MAGGIO/GIUGNO</p>
<p>Attività di accoglienza e di socializzazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festa dell'accoglienza in collaborazione con alunni e insegnanti delle classi quinte. • Tutoraggio. • Filastrocche di benvenuto. • Scoperta dell'aula attraverso un percorso guidato. • Scelta libera del banco. • Copia dalla lavagna di una breve frase di benvenuto. • Presentazioni (seduti a terra in cerchio). • Ascolto ed esecuzione di canzoncine. • Conversazioni su: 	<p align="center">NUMERI</p> <p>Formazioni di insieme con oggetti di uso quotidiano per operare corrispondenze biunivoche.</p> <p>Uso dei quantificatori.</p> <p>Confronto di quantità e associazione quantità- numero.</p> <p>Esperienze concrete di conta di oggetti, persone ecc. , sia in senso progressivo che regressivo.</p> <p>Scrittura di numeri scoperti diversi da quelli proposti in ambito matematico.</p> <p>Schede operative.</p> <p>Manipolazione libera e in forma di gioco dei regoli.</p> <p align="center">SPAZIO E FIGURE</p> <p>Attività motorie in aula e in palestra.</p>	<p align="center">NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associazione quantità - simbolo numerico entro il 9. • Costruzione della linea dei numeri entro il 9. • Sperimentazione di situazioni concrete e giochi che richiedono le azioni dell'unire , e dell'aggiungere. • Esecuzione di addizioni con le dita, con materiale strutturato e non; rappresentazione con il disegno. • Esecuzione di addizioni camminando sulla linea e in numeri manipolando i regoli. 	<p align="center">NUMERI</p> <p>Giochi di raggruppamento ed i cambi.</p> <p>Raggruppamenti e cambi di oggetti regoli, rappresentazione con il disegno e registrazione in tabella.</p> <p>Costruzioni dell'abaco e rappresentazioni di decine e unità entro il 20.</p> <p>Esecuzione di semplici calcoli mentali in riga.</p> <p>Risoluzione di situazioni problematiche concrete con il disegno, con i diagrammi, con l'addizione e la sottrazione .</p> <p align="center">SPAZIO E FIGURE</p> <p>Individuazione nella realtà di oggetti riferibili ai solidi geometrici .</p>

<p>famiglia , vacanze , giochi e giocattoli, cartoni animati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memorizzazione di brevi e semplicifilastrocche. • Disegnoliberoecampiture. • Giochi in palestra : di gruppo o incoppie(percorsi,file ecc.). <p>Prime regole di comportamento a scuola.</p> <p>Verifica dei prerequisiti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività pratiche ,giochi e schede strutturate per potenziare le seguenti areedisviluppo: <p>_orientamento spazio-temporale : sopra/sotto, avanti/dietro, vicino/lontano, dentro/ fuori. Prima/ dopo; percorsi, ritmi, sequenze, riordino di sequenze di immagini;</p> <p>_percezione visiva : giochi percettivi ;</p>	<p>Riproduzionegraficadeipercorsi effettuati.</p> <p>RELAZIONI , DATI E PREVISIONI</p> <p>Formazioni di insiemi con oggetti di uso quotidiano.</p> <p>Confronto di insiemi in base alla numerosità (più potente / meno potente /potente / equipotente).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione di situazioni concrete ed esecuzione digiochiche richiedono l' azione del togliereedell' operare confronti. • Esecuzione di sottrazioni utilizzando le dita, con materiale strutturato enon, camminando Esperienzeconcretediconta. all' indietro sullalineadeinumeri, conil disegno , manipolando i regoli . <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riproduzione a livello manipolativo e grafico di un percorso simmetrico rispetto a un asse longitudinale. <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica mediante insiemi di una trasformazione daunostato inizialeaunofinale. 	<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Confronto di oggetti rispetto rispetto a un campione dato.</p> <p>Misurazioni con passi , monete, quadretteoggettidi uso quotidiano.</p> <p>Rappresentazioni grafiche mediante pittogrammi.</p>
---	---	--	---

_ motricità fine : esercizi di pregrafismo.

NUMERI

- Ritaglio da riviste e giornali da simbolinumerici.
- Scrittura di numeri .
- Giochidiconata.
- Esercizi di confronto con materiale strutturato enon.

SPAZIO E FIGURE

- Giochi ed esercizi con i blocchi logici e i regoli.

Risoluzione di situazioni problematiche.

- Giochi per scoprire: cosa è sopra e cosa è sotto, chi è davanti a ... e dietro a..., chi è vicino a... e lontano da...

- Disegni di semplici cornici e riproduzioni di ritmi e serie.

**RELAZIONI DATI E
PREVISIONI**

- Creazioni di insiemi di oggetti / animali/ persone con caratteristiche simili ,con materiale strutturato, e loro riproduzione grafica.

- Giochi con blocchi logici.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a “fare” più che ad ascoltare. • Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività. • Conversazioni e discussioni, lavori di gruppo. • Apprendimento cooperativo, problem solving, brain storming. 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell’insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l’alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività psicomotorie e giochi. • Attività manipolative con materiale strutturato e non. • Attività verbale e grafica con immagini, tabelle, diagrammi. • Libro di testo cartaceo e digitale. • Schede operative. • Computer. • LIM. • Abaco, regoli, blocchi logici. • Linee e numeri. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle pre-conoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MATEMATICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI

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, sostenendole proprie idee e confrontandole con il punto di vista altrui.
- 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.
- Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici, avvalendosi anche del pensiero computazionale
- Definisce soluzioni flessibili per problemi complessi, attraverso il pensiero computazionale, collaborando con altri per la soluzione dei stessi.

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
1.	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> ■ Inumeri naturali entro il 100, con l'ausilio di materiale strutturato e non. ■ Il valore posizionale delle cifre. ■ Quantità numeriche entro il 100: ordine e confronto. ■ Raggruppamenti di quantità in base 10. ■ Tavola Pitagorica ■ Moltiplicazioni entro il 100 con moltiplicatori ad una cifra. ■ Calcolo di doppi/metà, triplo/terza parte ... ■ La proprietà commutativa ed invariante dell'addizione. ■ Operazioni inverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e scrivere numeri fino a 100 e oltre. ▪ Contare in senso progressivo e regressivo. ▪ Comporre e scomporre numeri in unità, decine e centinaia. ▪ Confrontare e ordinare i numeri. ▪ Raggruppare i numeri in base 10. ▪ Conoscere il valore dello zero. ▪ Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna con il cambio. ▪ Associare la moltiplicazione all'addizione ripetuta e al prodotto cartesiano. ▪ Costruire e memorizzare tabelle. ▪ Eseguire moltiplicazioni con moltiplicatore di una cifra. ▪ Riconoscere numeri pari e dispari.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rilevare e applicare la proprietà commutativa di addizione e moltiplicazione. ▪ Eseguire tabelle dell'addizione, sottrazione e moltiplicazione.
2.	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • Destra e sinistra di un disegno. • Simmetria. • Traslazione e rotazione. • Percorsi su griglia e fisici. • Figure piane: angoli, lati e vertici. • Riconoscimento delle figure solide: cubo, parallelepipedo, cono. • Costruzione di oggetti tridimensionali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere in una rappresentazione piana punti di vista diversi. ▪ Eseguire percorsi in base ad istruzioni. ▪ Dare istruzioni per l'esecuzione di un percorso. ▪ Riconoscere, disegnare e descrivere proprietà e caratteristiche delle forme geometriche note ▪ Riconoscere, in contesti reali, le principali figure solide.
3.	INTRODUZIONE AL PENSIERO RAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi con le 4 operazioni. • I dati di un problema (dati utili, inutili, mancanti) • Problemi da completare con la domanda. • Problemi da inventare. • Rappresentazione attraverso il disegno della situazione problematica. • Spiegazione della strategia risolutiva adottata. <p>La logica ed il funzionamento del pensiero computazionale:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Risolvere problemi utilizzando le 4 operazioni ▪ Individuare e collegare le informazioni utili alla risoluzione dei problemi. ▪ Rappresentare mediante schemi e tabelle la struttura e il procedimento risolutivo di un problema. ▪ Esporre il procedimento risolutivo.

		<ul style="list-style-type: none"> - significato di istruzione non ambigua - distinzione tra procedura e algoritmo - Comprensione di come un algoritmo viene realizzato mediante un “programma” eseguito da un “automa” - Conoscenza del concetto di automa che esegue istruzioni precise e non ambigue. - Bug e debugging. -Processi di astrazione: rappresentazione con simboli semplici dei risultati delle esperienze. - Comunicazione di idee attraverso codici e simboli - Codifica di istruzioni binarie - Decodifica di istruzioni binarie - Comunicazione di algoritmi come “programmi”(serie di istruzioni non ambigue) a compagni. - Verbalizzazione di un percorso da compiere - Analisi del lavoro dei compagni di squadra per determinare la riuscita di un risultato - Determinazione se la condizione basata su criteri è soddisfatta • Esecuzione di un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno; descrizione di un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato, anche avvalendosi del pensiero computazionale. 	<p>COSTRUIRE ABILITÀ DI BASE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Indicare la destra e la sinistra rispetto al personaggio da muovere sullo schermo ▪ Imparare a distinguere e scrivere le istruzioni semplici in ordine sequenziale e risolvere i problemi utilizzando procedure, algoritmi. ▪ Riconoscere e utilizzare il blocco di ripetizione. ▪ Riconoscere in una dichiarazione logica sia l'ipotesi che la conclusione. ▪ Utilizzare le espressioni condizionali se/allora. <p>LEGGERE E SCRIVERE IL CODICE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare istruzioni condizionali. • Creare istruzioni condizionali. • Utilizzare espressioni condizionali, cicli, funzione, variabile, ripetizione e debugging • Scrivere codice conciso • Apportare modifiche al codice • Identificare i bug nel codice e dedurre soluzioni corrette. • Progettare e costruire storie tecnologiche unendo le potenzialità degli smart toys anche con i linguaggi di programmazione Scratch.
--	--	---	--

4.	RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in una rappresentazione piana punti di vista diversi. • Eseguire percorsi in base a istruzioni. • Dare istruzioni per l'esecuzione di un percorso. • Riconoscere, disegnare e descrivere proprietà caratteristiche delle forme geometriche note • Riconoscere, in contesti reali, le principali figure solide. • Classificazione e confronto di oggetti e dati in base a uno e più attributi noti. • Confronto tra quantità e invarianza. • Proprietà delle relazioni. • Argomentazione sui criteri utilizzati per la classificazione. • Insiemi omogenei, eterogenei. • Definizione di intersezione. • Lettura e interpretazione di dati. • Situazioni certe, possibili e impossibili. • Approccio agli strumenti di misurazione. • Combinazioni e prodotto cartesiano (combinazione di tutte le combinazioni possibili) • Misure di tempo: l'orologio. • Misure di valore: l'Euro 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare tramite ideogrammi e istogrammi i dati acquisiti in base a uno o più attributi noti. ▪ Argomentare sui criteri adottati per la classificazione e il confronto di oggetti e dati ▪ Leggere e interpretare i dati contenuti in diagrammi, schemi e tabelle ▪ Usare strumenti di misurazione arbitrarie e convenzionali
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.	Inumeri naturali entro il 100, con l'ausilio di materiale strutturato e non.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e scrivere i numeri entro il 100. Contare in senso progressivo e regressivo. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Il valore posizionale delle cifre. • Quantità numeriche entro il 100: ordine e confronto. • Raggruppamenti di quantità in base 10. • La tavola Pitagorica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il valore posizionale delle cifre (da - u). ▪ Effettuare confronti e ordinamenti. ▪ Conoscere l'algoritmo di addizione e sottrazione con e senza cambio. 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Destra e sinistra di un disegno. • Simmetria. • Traslazione e rotazione. • Percorsi su griglia e fisici. • Figure piane: angoli, lati e vertici. 	<ul style="list-style-type: none"> c) Effettuare e rappresentare percorsi sul reticolo. d) Riconoscere e rappresentare linee aperte e chiuse. 	

<p>3.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi con le 4 operazioni. • I dati di un problema (dati utili, inutili, mancanti) • Problemi da completare con la domanda. • Rappresentazione attraverso il disegno della situazione problematica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere semplici problemi con rappresentazioni iconiche e con le operazioni (addizione e sottrazione).
<p>4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, in contesti reali, le principali figure solide. • Classificazione e confronto di oggetti e dati in base a uno e più attributi noti. • Confronto tra quantità e invarianza. • Situazioni certe, possibili e impossibili. • Approccio agli strumenti di misurazione. • Combinazioni e prodotto cartesiano 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare elementi in base a una proprietà. • Confrontare e ordinare grandezze omogenee.

ATTIVITÀ			
SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNA IO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
Attività di accoglienza Prove di ingresso <ul style="list-style-type: none"> • Formazione di insiemi in base ad una caratteristica comune • Individuazione di un sottoinsieme • Esercitazioni sulle relazioni tra gli insiemi • Esercitazioni con gli insiemi • Riconoscimento del precedente e del seguente di un numero dato utilizzando i simboli $>$, $<$, $=$. • Ordinamento dei numeri entro il 20 • Lettura e scrittura dei numeri entro il 20 • Esecuzione di addizioni e 	Costruzione di numeri da 41 a 60 con l'uso dei regoli e dell'abaco Costruzione della linea dei numeri fino a 60 Esercizi di numerazione progressiva e regressiva da 41 a 60 Esercizi di confronto e ordinamento dei numeri naturali entro il 60 con l'uso dei simboli $<$, $>$, $=$ Esercizi di composizione e scomposizione di numeri naturali entro il 60 in decine e unità Esercizi per l'individuazione di operatori additivi e inversi Esercizi per eseguire addizioni e sottrazioni	Costruzione di numeri da 61 a 80 con l'uso dei regoli e dell'abaco. Costruzione della linea dei numeri fino a 80. Esercizi di numerazione progressiva e regressiva da 61 a 80 e da 80 a 61. Esercizi di composizione e scomposizione di numeri entro il 80 in decine e unità. Esercizi di confronto e ordinamento dei numeri naturali entro il 80 mediante gli insiemi e con l'uso corretto dei simboli $<$, $>$, $=$ Esercizi di composizione e scomposizione	Costruzione di numeri da 81 a 100 con l'uso dei regoli e dell'abaco Costruzione della linea dei numeri fino a 100 Esercizi di numerazione progressiva e regressiva da 81 a 100 Esercizi di confronto e ordinamento dei numeri naturali entro il 100 con l'uso dei simboli $<$, $>$ e $=$ Esercizi di composizione e scomposizione di numeri naturali entro il 100 in decine e unità Costruzione e memorizzazione delle

<p>sottrazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risoluzioni problematiche <p>Costruzione dei numeri da 21 a 40 con l'uso dei regoli e dell'abaco</p> <p>Costruzione della linea dei numeri sino a 40</p> <p>Esercizi di numerazione progressiva da 1 a 40</p> <p>Esercizi di numerazione regressiva da 40 a 1</p> <p>Esercizi di confronto e di ordinamento dei numeri naturali entro il 40 mediante gli insiemi con l'uso di simboli $>$, $<$ e $=$.</p> <p>Giochi di raggruppamento e di cambi</p> <p>Raggruppamenti e cambi di oggetti e regoli</p> <p>Rappresentazioni con disegno e registrazione in tabella</p> <p>Rappresentazioni con il disegno e registrazione in tabella in diverse basi</p> <p>Esercizi di composizione e scomposizioni di numeri entro il 40 in decine e unità</p> <p>Esercizi di cambio con l'abaco</p> <p>Esercizi sui numeri ordinali</p> <p>Costruzione delle tabelle delle addizioni e delle sottrazioni</p> <p>Esecuzioni di operazioni in riga</p> <p>Addizioni orali e scritte entro il 40</p> <p>Calcoli mentali di addizioni e sottrazioni</p> <p>Esercizi in tabella e calcoli orali</p> <p>Risoluzione di situazioni problematiche</p>	<p>in colonna con e senza cambio</p> <p>Osservazione e costruzione di tabelle</p> <p>Risoluzione di semplici problemi</p> <p>Esercizi di schematizzazione dei dati essenziali di un problema</p> <p>Esercizi di rappresentazione e risoluzione di problemi</p> <p>Individuazione di situazioni problematiche di vita quotidiana</p> <p>Le figure piane: poligoni e altre figure</p> <p>Le figure solide: cubo, cono, cilindro, sfera, parallelepipedo, piramide</p>	<p>di numeri entro l'80 in decine e unità</p> <p>Sperimentazione di situazioni concrete di addizione ripetuta</p> <p>Rappresentazione sulle linee dei numeri</p> <p>Gli schieramenti</p> <p>Esercizi per eseguire moltiplicazioni in riga</p> <p>Costruzione della tabella della moltiplicazione e memorizzazione dei prodotti</p> <p>Costruzione delle tabelline in sequenza</p> <p>Esercizi di manipolazione con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • materiali raggruppabili; • regoli; • rappresentazioni con i disegni. <p>Risoluzione di problemi con l'addizione, sottrazione e moltiplicazione</p> <p>Esercitazioni orali</p> <p>scritte</p> <p>all'elaborazione di efficaci percorsi logici per la risoluzione di problemi</p> <p>Giochi motori</p> <p>Gioco della battaglia navale</p> <p>Rappresentazioni grafiche</p> <p>Sperimentazioni di situazioni concrete</p> <p>Esercizi con l'uso di frecce, elenchi di coppie ordinate, tabelle e reticolati</p>	<p>tabelline</p> <p>Sperimentazione di situazioni concrete di partizione</p> <p>Costruzione della tabella della divisione ed operazioni in riga</p> <p>Esercizi con gli schieramenti</p> <p>Esercizi per l'individuazione di operatori moltiplicativi e inversi</p> <p>Attività sul piano concreto-manipolatorio</p> <p>Rappresentazione con disegno</p> <p>Risoluzione di problemi con dato mancante</p> <p>Riproduzione a livello grafico di una figura simmetrica rispetto all'asse di simmetria</p> <p>Individuazione nella realtà di forme/figure riferibili alle principali figure piane</p> <p>Rappresentazioni grafiche</p> <p>Attività di manipolazione</p> <p>Esperienze di confronto di oggetti</p> <p>Misurazione con campioni arbitrari</p> <p>Registrazioni con tabelle</p> <p>Giochi che prevedono l'uso dell'euro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • al mercato • cambio in banca <p>esercizi per operare una partizione di un insieme</p> <p>Attività sul piano concreto-manipolatorio</p> <p>Attività di indagine e raccolta di dati</p> <p>Gioco delle probabilità</p>
---	---	---	--

<p>concrete SPAZI E FIGURE Giochi motori in aula e in palestra secondo la relazione destra/sinistra, e la localizzazione di oggetti nello spazio Riconoscimento di linee aperte/chiuso, semplici/non semplici Rappresentazione di linee aperte/chiuso, semplici/non semplici Esercizi di rappresentazioni di insiemi e sottoinsiemi Esercizi di classificazioni di insiemi Esercizi per l'individuazione dell'attributo della classificazione Esercizi di logica per l'uso degli enunciati (tutti, alcuni, nessuno, ogni, almeno uno....connettivi logici e/o) Esercizi di logica per l'uso dei quantificatori e dei connettivi Esercizi di confronto tra due insiemi Esercizi sugli insiemi equipotenti Esercizi per stabilire relazioni tra gli insiemi: corrispondenza 1 a 1 Rappresentazioni con frecce Tabelle semplici e ad doppia entrata.</p>			
--	--	--	--

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITÀ DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>▪ Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a “fare” più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche. Si ricorrerà a conversazioni, discussioni, lavoro di gruppo. Si prevede anche il ricorso a tecniche quali l'apprendimento cooperativo, il problem solving e il brain storming.</p>	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> • insegnante/alunno; • alunno/alunno (alla pari); • l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> • interno alla classe; • omogeneo per livelli di apprendimento; • integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> • più gruppi classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività psicomotorie e giochi. • Attività manipolative con materiale strutturato e non. • Attività verbale e grafica con immagini, tabelle, diagrammi. • Libri di testo cartaceo e digitale. • Schede operative. • Computer • LIM • Abaco, regoli, blocchi logici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, iniziere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>☺</p> <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle pre-conoscenze <p>☺</p> <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MATEMATICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI

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, sostenendole proprie e le confronta 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.
- Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici, avvalendosi anche del pensiero computazionale.

		<ul style="list-style-type: none"> Definisce soluzioni flessibili per problemi complessi, attraverso il pensiero computazionale, collaborando con altri per la soluzione dei stessi. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA
1.	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> Numeri naturali entro il 1000, con materiale strutturato e non. Confronto e ordine di quantità. 	<ul style="list-style-type: none"> Operare con numeri naturali: contare in senso progressivo e regressivo,
		<ul style="list-style-type: none"> Relazioni fra numeri naturali. Il valore posizionale delle cifre. Raggruppamenti di quantità in base 10, rappresentazione grafica e scritta. Addizione e sottrazione con numeri naturali con uno o più cambi. Moltiplicazioni e divisioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diverse (moltiplicazione con due o tre cifre, divisione con una cifra al divisore). Proprietà delle operazioni. Moltiplicazione e divisione per 1, 100, 1000. Le frazioni Tabelline: memorizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> indicare precedenti e successivi, stabilire relazioni. Operare addizione e sottrazione con numeri decimali. Comporre, scomporre e confrontare numeri naturali secondo il valore posizionale delle cifre. Conoscere con sicurezza le tabelline.
2.	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Le principali figure geometriche del piano e dello spazio. Lessico delle unità di misura più convenzionali. Introduzione del concetto di angolo a partire da contesti concreti. Rette incidenti, parallele, perpendicolari. Simmetrie di una figura. Introduzione intuitiva dei concetti di perimetro e di area di figure piane e del concetto di figure solide. 	<ul style="list-style-type: none"> Costruire, mediante modelli materiali, disegnare, denominare e descrivere alcune fondamentali figure del piano e dello spazio Individuare gli angoli in figure e contesti diversi Descrivere gli elementi significativi di una figura ed identificarli, se possibile, gli eventuali elementi di simmetria Identificare il perimetro di una figura assegnata