

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA Classe Quarta

Italiano

COMPETENZE	O.S.A.	Contenuti e Attività
<p>1. Ascolta e comunica oralmente, in forma chiara e corretta, pensieri, stati d'animo, argomenti di vario genere.</p> <p>2. Legge e comprende testi di vario genere, individuandone la struttura, il tipo e i concetti fondamentali.</p>	<p>Ascolto e parlato</p> <p>1a. Ascoltare in modo attivo e inserirsi opportunamente nel rispetto delle regole in una conversazione o di-scussione su argomenti affrontati e/o su testi ascoltati.</p> <p>1b. Comprendere la situazione, il messaggio e lo scopo di comunicazioni provenienti da diverse fonti.</p> <p>1c. Ascoltare una storia e fare previsione sulla base del titolo.</p> <p>1d. Ascoltare in modo attivo e inserirsi opportunamente nel rispetto delle regole in una conversazione o in una semplice discussione su argomenti affrontati e/o su testi ascoltati</p> <p>1e . Ascoltare, comprendere e riesporre oralmente testi di vario tipo</p> <p>Lettura e comprensione</p> <p>2a. Leggere a voce alta testi di vario genere in modo scorrevole, con scioltezza ed espressività di intonazione.</p> <p>2b. Leggere un testo narrativo e ricavarne gli elementi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto attivo. • Individuare scopi e modalità di una comunicazione. • Distinguere registri diversi. • Ascoltare testi per dedurre informazioni. • Conversazioni. • Raccontare nel rispetto dell'ordine temporale brani letti o ascoltati. • Comprendere in modo corretto consegne e istruzioni. • Ascolto e verbalizzazione orale di testi: descrittivi, poetici, informativi e regolativi. • Lettura di testi di vario genere con modalità di lettura diversa: silenziosa, rapida, a voce alta ecc. • Individuazione nella lettura degli elementi

<p>3. Produce testi scritti di vario genere, coerenti e corretti.</p> <p>4. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e i termini specifici</p>	<p>che lo caratterizzano.</p> <p>2c. Leggere e comprendere testi narrativi: fantastico, mito, leggenda, racconto realistico, ecc.</p> <p>2d. Leggere a voce alta, in modo scorrevole e con espressività testi di vario genere.</p> <p>2e. Utilizzare strategie diverse per organizzare la comprensione di testi.</p> <p>Produzione scritta</p> <p>3a. Costruire mappe, scalette, schemi collettivi per pianificare autonomamente la produzione di testi scritti.</p> <p>3b. Comunicare per iscritto con destinatari reali e diversi, tenendo conto dello scopo della comunicazione e della necessità di variare il registro.</p> <p>3c. Raccontare per iscritto esperienze personali o altrui avvalendosi di schemi logici e scalette.</p> <p>3d. Produrre testi narrativi coerenti e coesi, riportando le informazioni nel corretto ordine logico e cronologico.</p> <p>3e. Produrre testi di vario genere coerenti e coesi.</p> <p>Lessico</p> <p>4a Utilizzare il dizionario come mezzo di arricchimento lessicale.</p> <p>4b. Comprendere e utilizzare il lessico specifico delle discipline.</p>	<p>essenziali del testo narrativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura di varie tipologie di testi narrativi. • Lettura a voce alta ed espressiva. • Lettura e comprensioni di testi: descrittivi, poetici, informativi, regolativi. • Ordinamento di avvenimenti in una scaletta, rispettando un ordine logico e cronologico. • La comunicazione e i suoi elementi. • Produzione di esperienze personali e altrui. • Produzione di testi narrativi: racconto fantastico, realistico, autobiografico, ecc. • Produzione di testi: descrittivi, poetici, informativi, regolativi. • Uso del dizionario. • Ordinamento di parole seguendo la successione alfabetica. • Ricerca di parole non note. • Il linguaggio specifico delle discipline.
---	---	---

<p>delle discipline.</p> <p>5. Riconosce e applica le principali convenzioni ortografiche, morfologiche- sintattiche.</p>	<p>4c. Ricavare dal contesto il significato di parole note.</p> <p>4d. Ampliare il patrimonio lessicale e usarlo in modo appropriato.</p> <p>4e. Utilizzare strategie diverse per risalire al significato di parole non note.</p> <p>Riflessione linguistica</p> <p>5a. Riflettere sulle convenzioni grafiche e ortografiche che sono alla base della produzione scritta.</p> <p>5b. Riflettere sui meccanismi di formazione delle parole.</p> <p>5c. Riconoscere e utilizzare le categorie morfologiche della frase.</p> <p>5d. Individuare le parti del discorso.</p> <p>5e. Memorizzare e utilizzare correttamente i modi e i tempi verbali.</p> <p>5f. Conoscere la struttura della frase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretazione di parole note con accezioni diverse. • Uso appropriato di parole nuove. • Gli omonimi. • I sinonimi. • I contrari. <ul style="list-style-type: none"> • L'accento, l'apostrofo, la punteggiatura. • Prefissi e suffissi. • Gli omonimi e i sinonimi. • L'articolo. • Il nome. • L'aggettivo qualificativo e i suoi gradi. • Gli aggettivi e i pronomi: possessivi, dimostrativi, indefiniti, numerali, interrogativi, esclamativi, personali. <ul style="list-style-type: none"> • Le preposizioni. • Le congiunzioni. • Gli avverbi. <ul style="list-style-type: none"> • I verbi: modi finiti e indefiniti. <ul style="list-style-type: none"> • Il soggetto. • Il predicato verbale e nominale. • La frase minima. • Il complemento oggetto. • I complementi indiretti.
---	---	---

OBIETTIVI ESSENZIALI DI ITALIANO

1. Ascolto e parlato

- 1.1 Ascoltare e comprendere vari tipi di testo: descrittivi e narrativi.
- 1.2 Rispettare l'ordine temporale nell'esposizione orale.

- 1.3 Esprimere oralmente i propri pensieri.
- 1.4 Riferire oralmente testi letti o ascoltati con l'ausilio di domande guida.
- 1.5 Esporre in modo guidato un argomento di studio.
- 1.6 Intervenire in una conversazione in modo appropriato e/o rispondere a domande rispettando l'argomento generale di discussione.

2. Lettura

- 2.1 Leggere con correttezza brevi testi di genere diverso (testi narrativi, descrittivi, fumetti).
- 2.2 Utilizzare forme di lettura diverse, ad alta voce, silenziosa, a più voci rispettando i segni della punteggiatura.

3. Scrittura

- 3.1 Scrivere, sotto dettatura, rispettando le principali convenzioni ortografiche.
- 3.2 Produrre semplici testi con l'aiuto di schemi.
- 3.3 Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo.
- 3.4 Usare i principali segni di punteggiatura.
- 3.5 Attivare semplici ricerche su parole utilizzando il dizionario.

4. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sull'uso della lingua

- 4.1 Conoscere e saper utilizzare le convenzioni ortografiche.
- 4.2 Riconoscere la frase minima.
- 4.3 Riconoscere le principali parti del discorso: nome, articolo, verbo

Lingua inglese

COMPETENZE	O.S.A.	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>L'alunno comprende bene messaggi orali e dialoghi scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive in termini semplici aspetti del proprio vissuto, del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnante rispettando il turno e formulando brevi messaggi o risposte.</p> <p>Scrive brevi testi sulla vita quotidiana e sul suo vissuto in un modo chiaro e corretto nell'ortografia.</p> <p>Interagisce nel gioco, comunicando in modo comprensibile, con espressioni e frasi memorizzate, ma anche con un linguaggio in autonomia in scambi di informazioni di routine.</p> <p>Svolge esercizi seguendo le indicazioni date dall'insegnante e chiede eventualmente spiegazioni.</p> <p>Individua alcuni elementi culturali e ne stabilisce relazioni linguistico-comunicative.</p>	<p>Ascolto (comprensione orale) Comprende dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe.</p> <p>Comprende brevi testi multimediali identificandone le idee principali.</p> <p>Ascolta, comprende e partecipa al racconto di una storia suggerendo parole o la fine. Ascolta e comprende una narrazione dell'insegnante anche senza immagini e gestualità. Si esercita nell'ascolto dei canti al fine di imparare pronuncia e intonazione.</p> <p>Si esercita nella memorizzazione delle poesie al fine di acquisire nuovi vocaboli.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) Descrive persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi di contenuto noto. Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.</p> <p>Descrive la routine quotidiana e eventi del passato. Esprimere punti</p>	<p>Consolidamento degli obiettivi degli anni precedenti</p> <p>Nazioni Europee</p> <p>La Famiglia</p> <p>Materie scolastiche</p> <p>Descrizione Fisiche</p> <p>Le principali azioni quotidiane</p> <p>La casa, le stanze e gli arredi</p> <p>Funzioni dell'orologio</p> <p>Edifici –indicazioni stradali-</p> <p>Preposizioni di Luogo</p> <p>Verbi D'azione</p> <p>Articoli determinativi e Indeterminativi</p> <p>Pronomi personali</p> <p>Aggettivi Possessivi, Qualificativi e Dimostrativi</p> <p>Nomi propri e nomi comuni</p> <p>Applicazione del genitivo sassone</p> <p>Animali e piante selvatiche e loro caratteristiche</p> <p>Il corpo umano</p> <p>Alimenti e preferenze</p> <p>Verbi Essere, Avere, "To like"</p> <p>Condizioni del tempo atmosferico</p> <p>Carte geografiche</p> <p>Il pianeta Terra</p> <p>Oggetti dell'aula informatica</p> <p>Numeri fino a 1.000.000</p> <p>Le quattro operazioni</p> <p>I problemi con domanda</p>	<p>Spelling tests</p> <p>Uso del Dizionario</p> <p>CAMBRIDGE ESOL MOVERS TEST: esercizi basati su tutte le abilità linguistico-lessicali previste dall'esame di Cambridge.</p> <p>Regole grammaticali corredate da illustrazioni e filastrocche.</p> <p>READ AND ANSWER – comprensione del testo per rispondere alle domande o riportare le idee chiave</p> <p>LISTEN AND ANSWER – comprensione dell'audio o del racconto dell'insegnante per partecipare a una discussione</p> <p>SHOW AND TELL: preparazione di materiale del quale dovranno parlare ai compagni</p> <p>TEST YOUR MEMORY: esercizi di consolidamento sul nuovo lessico appreso proposto attraverso un gioco di memoria</p> <p>CHECK AND DOUBLE CHECK: esercizi di ripasso della lingua appresa per ciascuna delle quattro abilità</p> <p>STORY TELLING: racconto e ascolto di storie</p> <p>ACT IT OUT: drammatizzazione della storia o un dialogo</p>

<p>di vista, sentimenti e opinioni personali. Interagisce in modo comprensibile con un compagno o con un adulto con cui ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p> <p>Impara, comprende e ripetere un linguaggio di classe, sempre più complesso. Impara un linguaggio più approfondito relativo ad argomenti trattati in classe. Drammatizza una storia raccontata in classe.</p> <p>Lettura (comprensione scritta) Legge e comprende brevi testi di vari tipi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. Legge semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</p> <p>Scrittura (produzione scritta) Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).</p> <p>Riflette sulla lingua e sull'apprendimento. Osserva coppie di parole simili come suono e distingue il significato. Osserva parole</p>	<p>Giorni festivi internazionali Giorni della settimana Mesi dell'anno Stagioni La Vita nel passato Cultura Anglo Sassone</p>	<p>PROJECT: attività che propongono ricerche, esperimenti e approfondimenti di argomenti trattati CLIL (Content and Language Integrated Learning) attività interdisciplinari BRITISH LIFE AND TRADITIONS: dialoghi e attività che propongono aspetti comuni e differenze di cultura tra la propria e quella anglosassone. CULTURE: notizie e curiosità sulla cultura Britannica FLASH CARDS – aiuto per la comprensione e apprendimento del nuovo vocabolario SUSSIDI AUDIO-VISIVI CANZONI – che riprendono le stagioni o i argomenti trattati in classe DIALOGHI – per esercitare l'uso della grammatica e il nuovo vocabolario GIOCHI LINGUISTICI – in classe o online (anche da casa) FUN CRAFT: attività manipolative che prevedono la costruzione di semplici oggetti da utilizzare durante la lezione.</p>
--	--	---

	ed espressioni nei contesti d'uso e coglie i rapporti di significato. Riconosce che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.		
--	--	--	--

Storia

COMPETENZE	O.S.A.	Contenuti e Attività
<p>1. Indaga e analizza documenti e fonti significative del passato per la costruzione delle conoscenze storiche.</p> <p>2. Usa la linea del tempo riferita ai quadri di civiltà, per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni e per confrontare gli sviluppi temporali delle diverse società.</p>	<p><i>Uso delle fonti</i> 1a. Analizzare le fonti per produrre informazioni utili alla ricostruzione del fenomeno storico considerato.</p> <p>1b. Rappresentare il quadro storico della civiltà analizzata utilizzando le tracce del passato presenti sul territorio.</p> <p><i>Organizzazione delle informazioni</i> 2a. Leggere una carta storico-geografica tematizzata, relativa alle civiltà studiate.</p> <p>2b. Usare la linea del tempo e le carte storico-geografiche, per collocare le principali conoscenze delle civiltà studiate.</p> <p>2c. Collocare nello spazio le civiltà studiate, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche del territorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il tempo, il passato, la storia. • Successione, durata, contemporaneità. • Rappresentazione grafica del tempo. • Lo storico e il metodo storico. • Le fonti storiche; i documenti. • Le carte geo-storiche. • La linea del tempo. • Il ruolo dell'acqua e la nascita delle prime civiltà dei fiumi. • La Mesopotamia.

COMPETENZE	O.S.A.	Contenuti e Attività
<p>3. Costruisce quadri di civiltà per riflettere sull'identità, diversità e sulle influenze reciproche delle civiltà antiche anche in rapporto all'oggi.</p> <p>4. Racconta i fatti studiati e produce semplici testi storici.</p>	<p>Strumenti concettuali</p> <p>3a. Usare un sistema cronologico di riferimento per rappresentare eventi e periodi; costruire e confrontare i quadri storici delle civiltà studiate analizzando analogie e differenze tra di esse.</p> <p>Produzione scritta e orale</p> <p>4a. Elaborare ed esporre in testi orali e scritti le informazioni e le conoscenze acquisite, relative alle civiltà studiate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I Sumeri • I Babilonesi • Gli Ittiti • Gli Assiri • Gli Egizi • Gli Indiani • I Cinesi • I Cretesi • I Fenici • Gli Ebrei <ul style="list-style-type: none"> • Mappe, uso di parole-chiave, schemi, collegamenti di frasi per riassumere, ecc.

OBIETTIVI ESSENZIALI DI STORIA

- “La fonte” come base per la ricostruzione storica.
- Distinguere vari tipi di fonti.
- Conoscere gli eventi principali relativi alle civiltà studiate e saperli collocare sulla linea del tempo.

OBIETTIVI ESSENZIALI CITTADINANZA E COSTITUZIONE

- Sviluppare un'etica della responsabilità.
- Acquisire il senso di legalità.
- Agire in modo consapevole.

Geografia

COMPETENZE	O.S.A.	Contenuti e Attività
<p>1. Si orienta nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali per individuare elementi fisici e antropici italiani.</p> <p>2. Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche, fotografie e grafici.</p> <p>3. Conosce le caratteristiche fondamentali dei principali paesaggi italiani.</p> <p>4. Analizza il territorio secondo le varie accezioni del concetto di regione (regioni climatiche, fisiche ...).</p> <p>5. Coglie le relazioni fra elementi fisici e antropici dei territori rurali, industriali, urbani ecc.</p>	<p><i>Orientamento</i> 1a. Conoscere gli strumenti e le modalità attuate dall'uomo per orientarsi; localizzare la propria posizione in uno spazio circoscritto, utilizzando i punti cardinali e la bussola.</p> <p><i>Linguaggio della geo-graficità</i> 2a. Conoscere e distinguere i diversi tipi di rappresentazione cartografica, intuendo come ogni tipologia sia funzionale agli aspetti che si vogliono evidenziare.</p> <p><i>Paesaggio</i> 3a. Analizzare gli elementi dei vari ambienti geografici italiani.</p> <p><i>Regione e sistema territoriale</i> 4a. Conoscere e applicare il concetto di regione geografica, fisica e climatica relativamente al territorio italiano. 5a. Individuare e analizzare le conseguenze positive e negative delle attività umane relative alla tutela dell'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il geografo e i suoi strumenti. • L'orientamento: i punti cardinali, la bussola. • La riduzione in scala. • La riduzione e le carte. • La simbologia sulle carte geografiche. • Tabelle e grafici. • L'ambiente alpino e appenninico. • Le colline. • Le pianure. • Fiumi, laghi e mari. • Il clima e i suoi elementi. • I fattori del clima. • Regioni climatiche in Italia. • I centri abitati. • Gli insediamenti produttivi. • Le attività lavorative in Italia.

OBIETTIVI ESSENZIALI DI GEOGRAFIA

1. Orientamento

1.1 Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando la bussola e i punti cardinali.

1.2 Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano e a spazi più lontani, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta.

2. Linguaggio della geo-graficità

2.1 Leggere rappresentazioni geografiche: mappe e carte.

2.2 Decodificare il simbolismo in uso nelle carte.

3. Regione e sistema territoriale

3.1 Osservare e descrivere le caratteristiche fondamentali dei paesaggi geografici dell'Italia.

4. Paesaggio

4.1 Riconoscere le differenze tra paesaggio naturale ed antropico.

Matematica

COMPETENZE	O.S.A.	Contenuti e Attività
<p>1. Possiede il concetto di numero naturale. Padroneggia e utilizza con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.</p>	<p>Numeri</p> <p>1a. Conoscere il sistema di notazione posizionale dei numeri</p> <p>1b. Leggere, scrivere, comporre, scomporre, ordinare e confrontare i numeri naturali fino a 999 999; distinguere la classe delle migliaia da quella delle unità semplici</p> <p>1c. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto a seconda delle situazioni</p> <p>1d. Utilizzare le proprietà delle operazioni per eseguire operazioni aritmetiche tra numeri naturali</p> <p>1e. Individuare i multipli e i divisori di un numero riconoscendone la relazione reciproca</p> <p>1f. Riconoscere le frazioni, saperle denominare, confrontare e ordinare anche servendosi della linea dei numeri</p> <p>1g. Leggere, scrivere e confrontare numeri decimali, comprendendo il valore posizionale delle cifre</p> <p>1h. Riconoscere la percentuale come frazione con denominatore 10, 100 e 1 000</p> <p>1i. Eseguire operazioni aritmetiche tra numeri decimali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri oltre il 1 000 • L'addizione e le sue proprietà • La sottrazione e le sue proprietà • La moltiplicazione a 1 oppure a 2 cifre al moltiplicatore • Le proprietà della moltiplicazione • La divisione a 1 oppure a 2 cifre al divisore • Le proprietà della divisione • Le moltiplicazione e le divisione per 10, per 100 e per 1 000 • Le frazioni. L'unità frazionaria • Frazioni equivalenti, complementari, proprie, improprie e apparenti • Calcolo della frazione di un numero • Traduzione di una frazione in numero decimale • L'unità frazionaria • Frazioni complementari ed equivalenti • La frazione di un numero • La frazione e i numeri decimali • Operazioni con i numeri decimali

<p>2. Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.</p> <p>3. Rileva dati significativi, li analizza, li interpreta, sviluppa ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.</p>	<p>Relazioni, dati e previsioni: Problemi</p> <p>2a. Analizzare situazioni problematiche e indicare strategie risolutive</p> <p>2b. Comprendere e risolvere problemi di tipo aritmetico</p> <p>2c. Rappresentare problemi con grafici che ne esprimono la struttura</p> <p>2d. Analizzare situazioni problematiche e indicare strategie risolutive</p> <p>2e. Comprendere e risolvere problemi con le frazioni</p> <p>2f. Comprendere e risolvere problemi relativi alla misura</p> <p>2g. Comprendere e risolvere problemi di tipo geometrico</p> <p>Relazioni, dati e previsioni: Statistica</p> <p>3a. Compiere semplici indagini statistiche e rappresentare i dati raccolti in tabelle e grafici</p> <p>3b. Ricavare informazioni da rappresentazioni date</p> <p>3c. Progettare e realizzare una raccolta dati in situazioni legate all'esperienza</p> <p>3d. Rappresentare i dati raccolti in tabelle e grafici</p> <p>3e. Individuare e distinguere eventi certi, probabili o impossibili in situazioni di incertezza</p> <p>3f. Classificare e rappresentare relazioni mediante diagrammi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Risoluzione di problemi con le quattro operazioni ● Risoluzione di problemi seguendo una procedura stabilita ● I dati nei problemi (dati inutili, dati nascosti, dati mancanti e dati sbagliati) ● Le domande nei problemi ● Rappresentazione dei dati con uno schema a barre o con diagramma ● Risoluzioni di problemi con le frazioni ● Risoluzione di problemi con misure di lunghezza, di peso e di capacità ● Il peso lordo, il peso netto, la tara ● Risoluzione di problemi con la compravendita ● Risoluzioni di problemi geometrici ● Indagine statistica con utilizzo di: ideogrammi, istogrammi, diagrammi cartesiani ● La frequenza, la moda e la mediana ● Lettura dei grafici ● Realizzazione di un'indagine statistica ● Interpretazione di dati: moda e media ● Calcolo delle probabilità ● Classificazione di elementi e rappresentazione tramite diagrammi
--	---	--

<p>4. Utilizza le principali unità di misura per lunghezze, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure.</p>	<p>Relazioni, dati e previsioni: Misura</p> <p>4a. Conoscere e utilizzare i sistemi di misura convenzionali di lunghezza</p> <p>4b. Consolidare i concetti di unità di misura fondamentali, multiplo e sottomultiplo</p> <p>4c. Iniziare a conoscere i diversi rapporti tra le misure di tempo; effettuare equivalenze</p> <p>4d. Conoscere le principali unità di misura, di peso e capacità, saperle utilizzare, scegliendo l'unità adatta ad esprimere una determinata misura e stabilendo equivalenza</p> <p>4e. Determinare la misura di aree</p> <p>4f. Determinare misure di valore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le unità di misura convenzionali: il metro • Multipli e sottomultipli del metro • Trasformazione di misure equivalenti • L'unità di misura del tempo • Equivalenze delle unità di misura di peso e capacità • Trasformazione di misure equivalenti • Peso lordo, peso netto, tara • L'utilizzo della scala del metro quadrato • Misure di valore, costo unitario, costo totale, la compravendita
<p>5. Rappresenta, confronta ed analizza figure geometriche, partendo da situazioni reali</p>	<p>Spazio e figure</p> <p>5a. Riconoscere, classificare e denominare gli angoli (piatto, retto, giro, nullo, acuto, ottuso)</p> <p>5b. Descrivere e classificare figure piane in base a determinate proprietà</p> <p>5c. Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule</p> <p>5d. Descrivere e classificare i poligoni in base a determinate proprietà (lati, angoli, altezze)</p> <p>5e. A partire da misurazioni concrete, calcolare i perimetri dei poligoni</p> <p>5f. Scomporre e ricomporre, ingrandire e rimpicciolire figure</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli angoli. Formazione degli angoli attraverso la rotazione di segmenti. Uso del goniometro, misurazione e classificazione degli angoli • I triangoli • I quadrilateri • Il perimetro • Classificazione dei poligoni • Individuazione e rappresentazione di figure isoperimetriche, congruenti e equiestese • Il perimetro dei poligoni • L'area dei poligoni regolari • Utilizzo di formule inverse • La similitudine e la riduzione in scala

OBIETTIVI ESSENZIALI DI MATEMATICA

1. Numeri

- 1.1 Usare il numero (entro il migliaio) per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti
- 1.2 Leggere e scrivere i numeri naturali in base dieci sia in cifre, sia in lettere
- 1.3 Rappresentare il valore posizionale delle cifre usando l'abaco
- 1.4 Contare in ordine progressivo e regressivo
- 1.5 Eseguire, con i numeri naturali, addizioni e sottrazioni in colonna con il cambio, moltiplicazioni con una cifra al moltiplicatore
- 1.6 Comprendere il concetto di divisione manipolando materiale strutturato e non

- 1.7 Raggruppare, contare e memorizzare le tabelline
- 1.8 Costruire ed utilizzare la tavola pitagorica
- 1.9 Intuire il concetto la frazione

2. Spazio e figure

- 2.1 Analizzare i principali elementi (lati ed angoli) delle figure geometriche piane
- 2.2 Conoscere le principali figure geometriche piane e classificarle
- 2.3 Costruire semplici figure e calcolarne il perimetro
- 2.4 Intuire il concetto di superficie

3. Problemi

- 3.1 Leggere semplici relazioni in tabelle
- 3.2 Risolvere semplici situazioni problematiche relative alla vita quotidiana
- 3.3 Leggere e comprendere il testo di un semplice problema matematico
- 3.4 Utilizzare rappresentazioni grafiche per risolvere semplici situazioni problematiche relative alle quattro

4. Relazioni, misure, dati e previsioni

- 4.1 Conoscere le unità di misura di lunghezza, peso e capacità in situazioni concrete
- 4.2 Tracciare e interpretare istogrammi e ideogrammi di semplici situazioni

Scienze

COMPETENZE	O.S.A.	Contenuti e Attività
<p>1. Esplora e descrive elementi della realtà circostante seguendo le fasi del metodo scientifico per cogliere relazioni e rapportarsi con gli aspetti della realtà naturale ed artificiale, conosciuti ed osservati.</p> <p>2. Osserva l'ambiente per rilevare gli elementi che lo caratterizzano e le trasformazioni nel tempo.</p> <p>3. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p>	<p>Oggetti, materiale e trasformazioni</p> <p>1a. Conoscere il metodo della ricerca scientifica e le sue fasi.</p> <p>1b. Conoscere le diverse scienze, il lavoro degli scienziati e gli strumenti che utilizzano.</p> <p>1c. Conoscere gli stati di aggregazione della materia.</p> <p>1d. Analizzare i passaggi di stato della materia.</p> <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <p>2a. Conoscere le proprietà essenziali dell'acqua e dell'aria quali elementi indispensabili per la vita.</p> <p>2b. Conoscere la struttura del suolo.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>3a. Conoscere le caratteristiche fondamentali degli esseri viventi e il loro ciclo vitale.</p> <p>3b. Acquisire il concetto di cellula.</p> <p>3c. Conoscere le principali funzioni e la struttura degli organismi vegetali.</p> <p>3d. Conoscere le caratteristiche e le funzioni vitali degli animali e classificarli.</p> <p>3e. Riconoscere catene e reti alimentari e il ruolo dei viventi al loro interno.</p> <p>3f. Comprendere i fenomeni dell'adattamento e delle migrazioni in relazione alle caratteristiche ambientali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi del metodo scientifico. • Il lavoro dello scienziato e i suoi strumenti • Elaborazione del concetto di materia. • Riconoscimento degli stati di aggregazione della materia. • Osservazione dei passaggi di stato e analisi delle condizioni che li determinano. • Osservazione delle caratteristiche e proprietà dell'acqua, dei passaggi di stato in relazione al ciclo dell'acqua. • L'aria e le sue proprietà. • L'atmosfera. • Acqua e aria: due beni preziosi (Cittadinanza attiva). • Il suolo e le sue proprietà. • Gli esseri viventi. • La cellula. • Gli esseri unicellulari. • Il regno dei funghi. • Il regno delle piante. • Evoluzione del mondo vegetale: dalle alghe alle piante. • Le piante: nutrizione, respirazione, riproduzione.

		<ul style="list-style-type: none"> • Le piante: un bene da proteggere (Cittadinanza attiva). • Il regno degli animali. • Gli invertebrati e i vertebrati. • Gli animali: nutrizione, respirazione, riproduzione. • L'estinzione della specie (Cittadinanza attiva). • L'ecosistema. • La catena alimentare. • La piramide ecologica. • I viventi e l'adattamento.
--	--	--

OBIETTIVI ESSENZIALI DI SCIENZE

1. Osservare, porre domande, formulare ipotesi e verificarle

1.1 Osservare e indagare i comportamenti di materiali comuni in molteplici situazioni sperimentabili .

2. Riconoscere e descrivere i fenomeni fondamentali del mondo fisico, biologico e tecnologico

2.1 Descrivere il ciclo vitale degli esseri viventi.

3. Realizzare esperienze concrete e operative

3.1 Effettuare semplici esperimenti.

3.2 Conoscere esempi di relazioni degli organismi viventi e il loro ambiente.

3.3 Assumere comportamenti rispettosi dell'ambiente.

TECNOLOGIA E INFORMATICA

COMPETENZE	O.S.A.	Contenuti e Attività
<p>1. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.</p> <p>2. Sceglie e utilizza semplici materiali (es. plastica, legno, stoffa) per costruire semplici manufatti (statuine, figure geometriche piane...).</p> <p>3. Utilizza semplici programmi di video-scrittura (Word, Paint) per riprodurre il lavoro svolto in classe (testi, disegni...).</p>	<p>Osservare, vedere, sperimentare 1a. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso. 1b. Esaminare oggetti di uso quotidiano. 1c. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 1d. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 1e. Conoscere semplici programmi informatici e le caratteristiche d'uso.</p> <p>Prevedere e immaginare 2a. Progettare e pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari ed organizzare le varie fasi della realizzazione di un manufatto. 2b. Riconoscere difetti presenti in un oggetto e immaginare possibili miglioramenti. 2c. Riflettere sulle conseguenze di comportamenti personali nell'ambito delle regole della classe.</p> <p>Intervenire e trasformare 3a. Scomporre semplici oggetti o dispositivi comuni per coglierne il meccanismo. 3b. Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni. 3c. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la trasformazione di alimenti e/o altri materiali. 3d. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 3e. Utilizzare programmi di uso comune. 3f. Conoscere le parti principali di un computer e le loro funzioni 3g. Saper scrivere e comunicare con Word 3e. Saper disegnare in maniera creativa con Paint, usare la calcolatrice, usare programmi didattici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni, esperimenti, analisi di materiali: proprietà e caratteristiche - Riflessioni sull'uso dei materiali. - Ricerca e reperimento di materiale (cartaceo e non) per studiare le trasformazioni avvenute in oggetti a seguito del progresso scientifico e tecnologico. - Riflessioni sul cambio di abitudini di vita dell'uomo. - Realizzazione di manufatti. - Denominazione delle varie parti del computer - Avviare e spegnere il computer. - Entrare e uscire da Paint. - Gli strumenti per disegnare, ingrandire o ridurre un disegno. - Copiare un disegno. - Entrare e uscire da Word .Scrivere e correggere errori. Cambiare forma e colore ai caratteri. Salvare il testo. Stampare il testo. Aprire un file salvato. Inserire immagini utilizzando Clip-Art. Utilizzare la funzione di taglia-copia-incolla. - Riflessioni sul cambio di abitudini di vita dell'uomo.

OBIETTIVI ESSENZIALI DI TECNOLOGIA

1. Conoscere ed utilizzare

1.1 Osservare ed analizzare gli oggetti e gli strumenti di uso comune classificandoli in base al materiale e alle loro funzioni.

2. Informatica

2.1 Utilizzare programmi di scrittura e disegno con il PC.

2.2 Individuare le componenti hardware, distinguendo il software.

MUSICA

COMPETENZE	O.S.A.	Contenuti e Attività
<p>1. L'allievo 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.</p> <p>2. Articola combinazioni timbriche ritmiche e melodiche , applicando schemi elementari; le esegue con la voce e gli strumenti .</p> <p>3. Accenna improvvisazioni liberamente in modo creativo imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</p> <p>4. L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <p>5. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.</p> <p>6. Ascolta , interpreta e descrive immaginativamente brani musicali di diverso stile.</p>	<p>Utilizza voce e strumenti in modo creativo consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</p> <p>Percepisce e considera alcuni aspetti estetici in brani musicali di vario stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.</p> <p>Riconosce e codifica gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canti a canone o a due voci. • Esercizi di solfeggio ritmico, parlato e cantato. • Esperienze di improvvisazione attraverso la scala pentatonica e tonalità semplici. • Utilizzo e pratica del flauto dolce con diteggiatura tedesca. • Utilizzo e pratica del metallofono con un battente. • Esercizi specifici per sviluppare conoscenza e pratica delle diteggiature sul flauto. • Scale, arpeggi e brani a canone o a due voci. • Esercizi specifici per sviluppare conoscenza e pratica del metallofono.

OBIETTIVI ESSENZIALI DI MUSICA

1. Ascoltare

1.1 Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di brani di generi diversi.

2. Produrre

2.1 Eseguire, per imitazione, semplici canti e brani individualmente e /o in gruppo.

2.2 Utilizzare le risorse espressive della vocalità nella lettura, nella recitazione e nella drammatizzazione di testi verbali.

2.2 Utilizzare semplici strumenti per eseguire semplici brani per imitazione o improvvisazione.

3. Riconoscere gli elementi linguistici

3.1 Riconoscere alcune strutture fondamentali del linguaggio musicale.

Arte e immagine

COMPETENZE	O.S.A.	Contenuti e Attività
<p>1. Osserva, esplora e descrive la realtà visiva.</p> <p>2. Utilizza tecniche, materiali e strumenti.</p> <p>3. Rielabora in modo creativo e autentico le immagini.</p> <p>4. Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte.</p>	<p><i>Esprimersi e comunicare</i> 1a. Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge da un punto di vista sia informativo che emotivo.</p> <p><i>Osservare e leggere immagini</i> 2a. Usare tecniche grafico-pittoriche per rappresentare elementi fantastici o reali.</p> <p>2b. Utilizzare tecniche artistiche su supporti di vario tipo.</p> <p>2c. Approfondire la conoscenza e l'uso consapevole delle caratteristiche del colore.</p> <p>3a. Utilizzare immagini, fotografie per produrre sequenze narrative.</p> <p>3b. Osservare e descrivere in maniera globale una immagine.</p> <p>3c. Produrre immagini relative a ricorrenze e stagioni.</p> <p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i> 4°. Rilevare nell'opera gli elementi costitutivi, i materiali, le tecniche utilizzate, i colori predominanti, ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La conversazione su stati d'animo ed emozioni. • Linee, tratti. • Utilizzo di tecniche grafico-pittoriche: pastelli, matite... • Il puntinismo. • L'acquerello. • Il collage. • Il graffito. • La luce e le ombre. • Il modellaggio della creta. • Colori primari, secondari e complementari. • La scala cromatica. • Traduzione in immagini di testi narrativi fantastici o reali. • Lettura guidata di immagini. • Rappresentazione grafico-pittoriche su ricorrenze e motivi stagionali. • Lettura di un'opera d'arte

OBIETTIVI ESSENZIALI DI ARTE E IMMAGINE

1. Percettivo visive

- 1.1 Guardare e osservare con consapevolezza l'ambiente esterno o un particolare aspetto paesaggistico.
- 1.2 Riconoscere gli elementi tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e individuare il loro significato espressivo.

2. Leggere

- 2.1 Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista informativo ed emotivo.
- 2.2 Conoscere semplici opere d'arte.
- 2.3 Apprezzare i beni del patrimonio artistico e culturale presenti sul proprio territorio.

3. Produrre

- 3.1 Utilizzare tecniche grafiche, pittoriche e manipolative.

Educazione psicomotoria

COMPETENZE	O.S.A.	Contenuti e Attività
<p>1. Padroneggia posture e schemi motori per conoscersi e muoversi in spazi vissuti e nel tempo in modo consapevole e finalizzato.</p> <p>2. Utilizza e riconosce gli elementi principali del linguaggio corporeo per esprimere aspetti diversi delle esperienze vissute e rappresentate.</p> <p>3. Conosce e applica regole e modalità esecutive di giochi di movimento e pre- sportivi individuali e di squadra.</p>	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <p>1a.Coordinare e usare in maniera successiva e simultanea gli schemi motori combinandoli fra loro.</p> <p>1b. Muoversi nello spazio con coordinazione, equilibrio e senso del ritmo.</p> <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <p>2a.Iniziare ad usare in modo creativo il linguaggio del corpo per trasmettere anche le proprie emozioni.</p> <p><i>Il gioco, le regole e il fair-play</i></p> <p>3a.Conoscere e rispettare il valore funzionale delle regole nel gioco.</p> <p>3b. Sviluppare gli aspetti comunicativi, relazionali e comportamentali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio utilizzando coordinate spaziali. • Controllo di posizioni e movimenti. • Consolidamento sulla lateralità. • Esercizi di approfondimento sulle capacità di controllo in situazioni statiche e dinamiche. • Esercizi di conoscenza del proprio corpo. • Giochi mimico-gestuali. • Attività di gioco all'aria aperta. • Giochi con la palla. • Giochi di squadra. • Le regole di semplici giochi di squadra. • La corsa. • Dominare la propria impulsività e aggressività. • Atteggiamenti e comportamenti collaborativi nei giochi.

OBIETTIVI ESSENZIALI DI EDUCAZIONE PSICOMOTORIA

1. Il corpo e le funzioni senso-percettive

1.1 Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente

2. Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

2.1 Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/ lanciare...).

2.2 Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.

2.3 Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.

3. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

3.1 Utilizzare il corpo per esprimersi e comunicare

3.2 Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.

4. Il gioco, le regole e il fair play

4.1 Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettando le regole.

5. Sicurezza e prevenzione, salute e benessere

5.1 Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.

5.2 Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria

