



Competenze per lo Sviluppo (FSE) - Ambienti per l'Apprendimento (FESR)
Scuola sperimentale per il Curricolo Formativo, i Contratti formativi e la Rendicontazione sociale

codice scuola NAIC8FD00X - **Mail** naic8fd00x@istruzione.it - **PEC** naic8fd00x@pec.istruzione.it - **codice fiscale** 95187100631
Direzione Amministrativa ed uffici - plesso Rodari - Malaguzzi, via Pini di Solimene 31 - 80046 San Giorgio a Cremano (Na) - **tel.** 0817713736

Curricolo di Istituto

Curricolo disciplinare

Scuola PRIMARIA

ITALIANO

Centralità della persona

La Lingua italiana è di fondamentale importanza per la crescita culturale di ogni bambino. Essa rappresenta lo strumento per approcciarsi al mondo, per capirlo, per rispettarlo.

L'uso della lingua italiana permette ad ogni bambino di arricchire il proprio linguaggio nel rispetto delle lingue minoritarie e di approcciarsi alle altre discipline in maniera consapevole

Competenze trasversali

- **Imparare ad imparare** : Leggere e comprendere, prendere appunti, sintetizzare, ricavare informazioni, usare al meglio il proprio tempo, utilizzare ciò che l'ambiente offre sfruttando le opportunità.
- **Cittadinanza** : Saper ascoltare, rispettare il proprio turno negli scambi comunicativi, rispettare le idee degli altri, saper comunicare in maniera semplice e comprensibile nelle varie situazioni.
- **Spirito di iniziativa** : Comprendere testi di vario tipo. Usare lessico appropriato a seconda delle diverse situazioni. Selezionare informazioni utili ai diversi scopi. Narrare eventi o storie inerenti alle diverse situazioni. Intervenire in conversazioni in maniera coerente e chiara. Tradurre le idee in azione. Pianificare un progetto per raggiungere un obiettivo.
- **Consapevolezza ed espressione culturale** : Comprendere la propria identità culturale per avere maggiori probabilità di inclusione sociale e culturale.
- **Creatività (nell'ideazione e produzione)** : Favorire attività che promuovano la creatività per coinvolgere gli alunni a riflettere, pensare e realizzare attività condivise.

Traguardi di sviluppo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola Primaria per la lingua italiana.

- L'alunno partecipa a scambi comunicativi rispettando il proprio turno formulando messaggi chiari e pertinenti.
- Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali.
- Individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento



dato, le sintetizza in funzione dell'esposizione orale.

- Legge testi di letteratura per l'infanzia sia a voce alta che in modalità silenziosa.
- Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse situazioni che la scuola promuove.
- Conosce e capisce i vocaboli fondamentali e li utilizza in maniera appropriata.
- Padroneggia ed applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattiche della frase semplice e non.

Obiettivi di Apprendimento

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza

Ascolto (comprensione orale)

- Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saper cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile per chi ascolta.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Prendere la parola in scambi comunicativi rispettando i turni di parola.
- Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.

Lettura (comprensione scritta)

- Padroneggiare la lettura sia in modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia silenziosa. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi (titolo, immagini).
- Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali.
- Leggere semplici testi sia narrativi che poetici, mostrando di comprenderne il senso globale.

Scrittura (produzione scritta)

- Scrivere sotto dettatura curando l'ortografia.
- Produrre semplici testi narrativi, descrittivi connessi alla quotidianità.
- Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto che sulla conoscenza intuitiva delle famiglie delle parole.
- Usare in modo appropriato le parole apprese.
- Riconoscere se una frase è o no completa formata cioè dagli elementi essenziali.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

Ascolto (comprensione orale)

- Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media.
- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione.

Parlato (comprensione ed interazione orale)

- Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in un dialogo, su



argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e spiegazioni.

- Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe organizzando una scaletta.

Lettura (comprensione scritta)

- Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
- Ricercare informazione da testi di diversa natura per scopi pratici o conoscitivi (mappe, moduli, grafici) applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, annotare...)
- Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti.
- Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici che fantastici distinguendo la fantasia dalla realtà.

Scrittura (comprensione scritta)

- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.
- Rielaborare testi: parafrasare o riassumere un testo.
- Scrivere semplici testi regolativi per l'esecuzione di attività (gioco, ricette...)
- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, filastrocche..)
- Sperimentare anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, immaginazione, soluzioni grafiche.
- Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, sintattico, morfosintattico, lessicale.
- Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura.

Contenuti minimi ☐

1° - 2° classe

- Comprensione delle consegne date dall'insegnante
- Comprensione di un semplice testo narrativo (racconto fantastico) e la sua esposizione orale
- Le storie narrate oralmente attraverso le immagini
- Il vissuto del bambino: famiglia, scuola, amici
- La lettura strumentale nella modalità a voce alta curando l'espressione
- Le parti di un testo: vignette, fumetti, didascalie
- La frase semplice a commento di immagini
- Semplici frasi x raccontare una storia in sequenza
- Brevi testi fantastici e realistici
- L'ordine alfabetico
- I suoni affini
- I digrammi
- Le difficoltà ortografiche
- Le doppie
- I suoni complessi
- La divisione in sillabe
- L'apostrofo
- L'accento

- La voce verbale è; la congiunzione e
- Le voci verbali Ho/Hai/Ha/Hanno
- Gli omofoni: Ho/o; Hai/ai; Ha/a; Hanno/anno
- I segni di punteggiatura: La virgola, il punto, i due punti

3° - 4° - 5° classe

- Argomenti di esperienza diretta
- Racconti di storie personali e fantastici rispettandone l'ordine logico e cronologico
- Semplici istruzioni orali x organizzare un gioco
- Vocabolario
- Testi orali con produzione di pensieri e riflessioni personali
- Gli elementi principali che caratterizzano i diversi tipi di testi
- Testi di uso quotidiano (avvisi, annunci, ricette, istruzioni)
- Testi narrativi e descrittivi (Fiabe, favole, leggende, diario, cronaca)
- Testi poetici (versi, strofe, rime, metafore, onomatopee)
- Strategie di lettura ad alta voce: pause, tono di voce, intonazione
- Uso di schemi per la raccolta e l'organizzazione delle idee
- Tecniche di riassunto
- La lettera personale ed informale (differenze)
- Tecniche di sottolineatura di testi
- Sintesi
- Le principali convenzioni ortografiche
- La punteggiatura
- Enunciato minimo
- Funzione degli elementi strutturali di una frase tramite domande guida (enunciato minimo ed espansioni)
- I modi e i tempi dei verbi
- Le preposizioni e gli avverbi
- I sinonimi ed i contrari
- Il soggetto ed in predicato
- L'arricchimento del lessico

Contenuti standard

Oltre ai contenuti sopra elencati:

1° - 2° classe

Saranno proposti percorsi su libri appropriati all'età del lettore

Un esempio: Cipì di Mario Lodi,

Le avventure di Pinocchio di Carlo Collodi

3° - 4° - 5° classe

La freccia azzurra di Gianni Rodari

IL bambino sottovuoto di Cristine Nöstlinger

Matilde di Roald Dahl

Possono essere utilizzati anche altri libri a scelta dei docenti e inerenti al percorso stabilito da ognuno .

Per tutte le classi:

Le festività in un anno scolastico: storie, leggende, notizie raccolte, approfondimenti.

Contenuti maggior sviluppo

Saranno inoltre proposti contenuti generali che possano ampliare l'offerta formativa dei bambini:

- La memoria: documenti, libri e proiezioni sulla Shoà
- L'ambiente: documentari, racconti, riflessioni per sviluppare un atteggiamento di rispetto delle risorse naturali
- Io e gli altri: uguali nella diversità

Attività principali

In classe ci saranno momenti di lavoro individuale e di riflessione, momenti di lavoro di gruppo, momenti di lavoro a coppie. Si favorirà il gioco, la drammatizzazione, l'espressione libera come momento di creatività. Si svolgeranno compiti di realtà anche con la collaborazione dei genitori a casa.

Rapporti interdisciplinari o connessioni

L'apprendimento della lingua italiana non è fine a se stessa ma fa parte del complesso processo educativo. I contenuti delle lezioni si baseranno su argomenti che fanno parte del curricolo generale. Ci saranno collegamenti con l'area storico – geografico con conversazioni, racconti...; con l'area logico matematico con grafici e tabelle; con arte ed immagine, musica ed L2 con disegni e canzoni.

Sistema specifico di osservazione

Le osservazioni sistematiche saranno effettuate mediante esercitazioni individuali **orali** e scritte, schede strutturate e semistrustrate, schemi da completare, domande a scelta multipla, vero o falso, domande aperte somministrate alla fine dell'argomento trattato.

Sistema specifico di valutazione delle bambine e dei bambini

Il lavoro delle bambine e dei bambini sarà valutato sia in base ai risultati, che al comportamento in questo modo:

- Risultati dei compiti scritti e orali svolti in classe;
- Capacità di individuare e riflettere sui propri errori;
- Tempi di attenzione e di impegno personale a scuola e a casa;
- Partecipazione attiva ai lavori di gruppo;
- Capacità di organizzarsi autonomamente sia individualmente che in gruppo;
- Progressi ottenuti nel comportamento e nell'apprendimento alla fine di un percorso didattico.

Inoltre nel corso dell'anno verrà richiesto periodicamente ai bambini di esprimere un giudizio di autovalutazione sul proprio lavoro, confrontandolo anche con quello degli altri compagni di classe.

Sistema specifico di organizzazione in sezione ed altri ambienti

Durante le ore di apprendimento della disciplina, i bambini, partendo dalla propria aula scolastica e utilizzando tutti gli spazi attrezzati disponibili, potranno avere possibilità di fare esperienze significative. Ci sarà l'angolo della bibliotechina di classe con testi adatti alla loro età per stimolare in loro la curiosità di scoprire nuove storie e capire

l'importanza della lettura. Ci saranno spazi dedicati alla creatività con materiali utili x poter creare storie e personaggi inventati da loro. Le attività si focalizzeranno intorno ad attività pratiche che stimolino l'interesse e spronino a lavorare divertendosi.

Modalità di coinvolgimento o comunicazione con la famiglia

- Colloqui collegiali
- Colloqui selettivi
- Registro elettronico
- Invio a casa degli esiti delle verifiche e/o compiti corretti
- Eventuali comunicazioni tramite email, note, lettere



Competenze per lo Sviluppo (FSE) - Ambienti per l'Apprendimento (FESR)
Scuola sperimentale per il Curricolo Formativo, i Contratti formativi e la Rendicontazione sociale

codice scuola NAIC8FD00X - **Mail** naic8fd00x@istruzione.it - **PEC** naic8fd00x@pec.istruzione.it - **codice fiscale** 95187100631
Direzione Amministrativa ed uffici - plesso Rodari - Malaguzzi, via Pini di Solimene 31 - 80046 San Giorgio a Cremano (Na) - **tel.** 0817713736

Curricolo di Istituto

Curricolo disciplinare

Scuola PRIMARIA – Prima Lingua Comunitaria (Inglese)

Inglese

	Centralità della persona
	Imparare subito una seconda lingua, all'occorrenza l'inglese fin dalla scuola primaria, consente di "preparare il cervello dei bambini a fronteggiare meglio le sfide di un mondo multilingue." La promozione della conoscenza di una seconda lingua comunitaria, oltre alla lingua materna permette all'alunno di sviluppare una competenza plurilingue utile ad esercitare la cittadinanza attiva sia nel contesto in cui vive sia oltre i confini del territorio nazionale.
	Competenze trasversali
	○ Imparare ad imparare Leggere, comprendere, prendere appunti, schematizzare, riassumere. Ragionare sulla lingua scritta e orale. Arricchire il patrimonio lessicale. Rielaborare testi. ○ Cittadinanza (partecipazione alla vita di gruppo e socialità attiva come gregario e come leader anche occasionale) Saper ascoltare. Rispettare i turni di parola negli scambi comunicativi. Saper comunicare in modo semplice e comprensibile. Interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando le idee degli altri ○ Spirito di iniziativa (imprenditorialità) Comprendere testi di vario genere. Selezionare informazioni significative in base allo scopo. Usare il lessico ed i registri linguistici adeguati. Narrare eventi ed esperienze selezionando elementi significativi in base allo scopo. Intervenire in una conversazione con pertinenza e coerenza fornendo il contributo personale. ○ Consapevolezza ed espressione culturale Comprendere la propria identità culturale attraverso il contatto con altre culture. ○ Creatività (nell'ideazione e produzione) Sviluppare la dimensione creativa e immaginativa nelle diverse situazioni.
	Traguardi di sviluppo
	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria per la lingua inglese (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa): ○ L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.



- Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
- Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
- Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

Obiettivi di Apprendimento

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Ascolto (comprensione orale)

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

Parlato (produzione e interazione orale)

- Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.
- Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.

Lettura (comprensione scritta)

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

Scrittura (produzione scritta)

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

Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

Ascolto (comprensione orale)

- Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.
- Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.
- Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
- Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

Lettura (comprensione scritta)

- Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.



Scrittura (produzione scritta)

- Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

- Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato.
- Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.
- Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
- Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.

Contenuti minimi ☐

1a-2a-3a classe

- Presentazione e saluti (Hello, my name is, What's your name, Hello, Goodbye);
- Colours (What colour is it?)
- Membri della famiglia/Ambienti della casa (Mum, dad, granddad, sister brother/ Who is he/she?) (Kitchen, bedroom, bathroom, livingroom)
- Numeri da 1 a 20
- Mesi dell'anno (When is your birthday?)
- Animali domestici e della giungla
- Verbo to be-to have (forma affermativa-interrogativa-negativa).

4a-5a classe

- Descrizioni fisiche (curly hair, wavy hair, young, old, fat, thin etc...)
- Activities: talking, singing,taking photos etc...
- Numeri da 1 a 100
- What time is it?
- When?: in the morning, in the afternoon, evening etc...
- Festivities:

Contenuti standard

Oltre ai contenuti minimi sopra elencati:

1a-2a-3a classe

- Il lessico riferito agli oggetti scolastici(pencil schoolbag, pen,book etc..)
- Food and nutrition (Ice cream, apple, banana, orange juice, sandwich etc..)
- Festivities: gli elementi caratteristici della festa di Halloween, I simboli del Natale con canti e filastrocche, I simboli della Pasqua.
- La scuola e il suo arredo (classroom, door, window, cupboard etc...)
- Preposizioni in, on, under (Where is?)
- Gli stati d'animo (happy, sad, angry etc...) (I am, I am not)
- Abilità (I can, I can't)
- Lessico relativo alle parti del corpo (eyes, nose, mouth, ears etc..)
- Aggettivi qualificativi (long, short, blonde, dark)
- Gli animali della fattoria (horse, cow, pig, roste etc..)
- How many?

- Preferenze (I like, I don't like)
- Hobbies (playing videogames ,playing the guitar, ride a bike etc..)

4a-5a classe

- Activities: talking, singing,taking photos etc...
- Present Continuous
- Present Simple of action verbs: get up, have breakfast, go to school etc...
- When?: in the morning, in the afternoon, evening etc...
- Like- ing form: listening to music,
- painting, skating etc...
- Why? Because
- In town: library, pet shop, supermarket etc...
- Preposizioni: opposite, next to, near, between
- Festivities: Halloween, Bonfire Night, Christmas, Easter.
- L'alfabeto e lo spelling delle parole
- Numeri ordinali.
- Il tempo metereologico: sunny, cloudy,
- windy,snowy etc...
- Tutte le forme del: present simple
- Avverbi di frequenza: always, usually, often etc...
- Aggettivi possessivi
- Comparativi: big/bigger/the biggest etc..
- Aspirazioni per il futuro: What do you want to be ?
- There is/are
- Some/any
- Confronto tra present simple e present continuous
- Festivities: October Plenty, Il Natale, Saint george's
- Day, May Day, Bank Holidays

Contenuti di maggior sviluppo

- Tea time
Assaggio del tè in classe
- Get ready to TOMBOLA!
La tombola in inglese per ripassare i numeri
- English breakfast
Cerchiamo di riprodurre la tipica colazione all'inglese in classe, enjoy!
- Market – Let's go shopping!
Mercatino in classe con utilizzo di sterline di carta
- Letter to the Queen
Inviamo una lettera a Buckingham Palace

Attività principali

In classe si offriranno notevoli opportunità di interazione attraverso lavori a coppie, giochi di classe, teatro, drammatizzazioni, compiti di realtà, attività manuali da svolgere a gruppi e altre attività collettive.

Rapporti interdisciplinari o connessioni

L'apprendimento della lingua inglese nella scuola primaria non è scindibile dal

processo educativo complessivo. I contenuti delle lezioni si baseranno su argomenti che fanno parte del curriculum generale. Le principali aree curriculari con le quali le insegnanti di team effettueranno collegamenti sono:

- Area linguistico-artistica-espressiva, con discussioni e riflessioni in italiano;
- Arte e immagine, musica, con disegno e canzoni;
- Area storico – geografica, con conversazioni di storia e cartine geografiche;
- Matematica, con numeri e tabelle;

Sistema specifico di osservazione

Le osservazioni sistematiche verranno effettuate mediante esercitazioni individuali orali e scritte, schede strutturate e semi-strutturate e domande a completamento, alla fine di ogni argomento preso in esame

Sistema specifico di valutazione delle bambine e dei bambini

Il lavoro delle bambine e dei bambini sarà valutato sia in base ai risultati, che al comportamento in questo modo:

- Risultati dei compiti scritti e orali svolti in classe;
- Capacità di individuare e riflettere sui propri errori;
- Tempi di attenzione e di impegno personale a casa e a scuola;
- Partecipazione attiva ai lavori di gruppo;
- Capacità di organizzarsi autonomamente sia individualmente che in gruppo.
- Progressi ottenuti nel comportamento e nell'apprendimento alla fine di un percorso didattico.

Inoltre nel corso dell'anno verrà chiesto periodicamente di esprimere un giudizio di autovalutazione sul proprio lavoro, confrontandolo anche con quello degli altri compagni di classe.

Sistema specifico di organizzazione in sezione ed altri ambienti

Durante le ore di apprendimento della disciplina, i bambini acquisiranno la lingua prendendo parte a esperienze significative che stimolano l'interesse e l'immaginazione, utilizzando un approccio che si concentra sulla personalizzazione. I materiali di lavoro saranno progettati in modo specifico per attrarre e coinvolgere i bambini di questa fascia d'età. Le lezioni si focalizzeranno intorno ad attività quali projects (foto e didascalie), canzoni, storie, giochi ed attività manuali in grado di stimolare e allo stesso tempo divertire gli alunni.

Modalità di coinvolgimento o comunicazione con la famiglia

- colloqui individuali
- registro elettronico
- invio a casa degli esiti/verifiche e/o compiti/verifiche corrette
- eventuali comunicazioni inviate ai genitori (e-mail, note, lettere)

Curricolo di Istituto

SCUOLA PRIMARIA

Storia e Geografia

Questa area è composta da scienze che si occupano dello studio delle società umane, nello spazio e nel tempo: la storia e la geografia, strettamente collegate tra loro e in continuità tra i vari ordini di scuole.

Al loro interno si articolano i temi relativi agli studi sociali, il cui scopo è quello di costruire percorsi strutturati su questioni della modernità e della contemporaneità. L'acquisizione di competenze sociali intese come competenze personali, interpersonali e interculturali consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. Inoltre, per una partecipazione attiva e democratica, occorre acquisire la conoscenza di concetti e strutture sociopolitici (democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili).

Questa apertura costante al mondo attuale è necessaria, dal momento che uno degli obiettivi centrali di quest'area è lo sviluppo delle **competenze relative alla cittadinanza attiva (competenze chiave europee "consapevolezza ed espressione culturale" e "competenze sociali e civiche"; competenza chiave di cittadinanza "collaborare e partecipare")**, come la comprensione del significato delle regole per la convivenza nella società e della necessità di rispettarle; la consapevolezza di far parte di una comunità territoriale organizzata a garanzia dei diritti delle persone; la conoscenza dei **principi fondamentali della Costituzione** e dei principali aspetti dell'ordinamento dello Stato.

Dalle Indicazioni Nazionali 2012

La prospettiva generale

Il curriculum di **geografia e storia** del nostro Istituto, frutto della sperimentazione del percorso di ricerca azione sulle Indicazioni Nazionali per il curriculum del primo ciclo di istruzione 2012, è stato elaborato sulla base dei seguenti criteri:

- Verticalità: progressione verticale nel raggiungimento dei traguardi
- Orizzontalità: condivisione di metodologie e sistemi di apprendimento
- Flessibilità: non è statico, ma soggetto a revisioni
- Complessità: svolgimento di compiti complessi
- Condivisione: presenza di nodi tematici e di traguardi di competenza condivisi
- Profondità: contestualizzazione nel curriculum d'istituto

Le Competenze

Il curricolo tende a formare un **alunno competente** in ambito storico e geografico. Grande attenzione va posta alla progressione graduale nel raggiungimento delle competenze, nell'arco dei tre ordini di scuola, come suggeriscono le Indicazioni Nazionali 2012

CURRICOLO DI STORIA

Classe prima

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	Uso delle fonti Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato recente.	Ricostruzione di alcuni aspetti del passato recente attraverso l'osservazione di oggetti, fotografie, oggetti personali e manufatti.
Si avvia ad una prima organizzazione delle informazioni e delle conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	Organizzazione delle informazioni - Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, collocandoli nel tempo. - Riconoscere relazioni di successione, contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. - Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo.	- Riproduzione grafica e verbale di attività, di fatti vissuti e narrati, collocati nel tempo, usando gli indicatori temporali (prima, dopo, infine) - Produzione di sequenze, di azioni contemporanee; scoperta dei fenomeni ciclici. - Strumenti convenzionali di misurazione dei fenomeni temporali (calendario, stagioni ...).
- Segue e comprende storie, vissuti e racconti. - Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	Strumenti concettuali - Riconoscere la successione delle azioni in una storia vissuta o ascoltata. - Usare semplici schemi temporali.	- Le parole del tempo (prima, adesso, dopo, poi, infine). - Lettura ed uso del calendario in situazioni di esperienza personale (le relazioni ieri oggi- domani; la data).
Riferisce in modo semplice le esperienze vissute e le conoscenze acquisite, e le rappresenta.	Produzione scritta e orale - Produzione scritta e orale - Produrre semplici racconti orali usando indicatori temporali. - Usare grafismi e disegni per rappresentare le esperienze.	- Racconti orali. - Rappresentazioni grafiche. - Le frecce del tempo.

Classe seconda

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
• Usa le fonti per ricavare conoscenze sul proprio passato. • Ricava da fonti di diverso tipo conoscenze relative ad eventi passati.	Uso delle fonti • Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale. • Distinguere fonti di diverso tipo.	• Le "tracce" di avvenimenti passati. Le informazioni ricavate dalle tracce. Approccio al concetto di "fonte". • La storia degli oggetti. • La storia personale.
• Si avvia ad una prima organizzazione delle informazioni e delle conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	Organizzazione delle informazioni • Rappresentare graficamente e verbalmente attività, fatti vissuti o narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità. • Consolidare la conoscenza dei cicli temporali più comuni. • Conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.	• Le sequenze temporali. • La successione di azioni, fatti ed esperienze con l'uso appropriato degli indicatori temporali. • La concomitanza spaziale e la contemporaneità. • Il rapporto di causa-effetto. • Durata psicologica e durata reale di un evento. • Approccio a una prima conoscenza e uso dell'orologio.
• Segue e comprende vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi. • Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	Strumenti concettuali • Cogliere gli effetti del tempo. • Applicare in modo adeguato gli indicatori temporali.	• Le trasformazioni dovute al passare del tempo nella natura, nelle persone, nelle cose. • Gli indicatori temporali. • La linea del tempo.
• Riferisce in modo semplice le esperienze vissute, le conoscenze acquisite, e le rappresenta.	Produzione scritta e orale • Produrre racconti orali usando una prima periodizzazione. • Usare grafismi, disegni e brevi testi per rappresentare esperienze e conoscenze.	• Racconti orali, grafismi, disegni.

Classe terza

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
Usa le fonti per ricavare conoscenze sul passato.	Uso delle fonti - Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze. - Ricavare da fonti di diverso tipo informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	- Prima classificazione delle fonti. - Le varie scienze che ricostruiscono la storia. - I fossili. - La nascita della Terra e le prime forme di vita. - L'evoluzione della vita sulla Terra.
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	Organizzazione delle informazioni - Rappresentare graficamente e verbalmente attività, fatti vissuti o narrati. - Riordinare gli eventi in successione logica e cronologica e analizzare le situazioni di contemporaneità. - Individuare a livello sociale, relazioni di causa – effetto.	- Le fasce temporali come strumento per comprendere e memorizzare fatti e sequenze storiche. - Il concetto di periodizzazione. - La datazione occidentale. - Le Ere. - La linea del tempo. - Durata del tempo (secolo, millennio, Ere). - Rapporti di causalità tra fatti e situazioni.
- Segue e comprende vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi. - Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. - Individua analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storioculturali diversi, lontani nel tempo e nello spazio.	Strumenti concettuali - Riconoscere la differenza tra mito e racconto storico. - Organizzare le conoscenze acquisite in quadri storioculturali significativi.	- Miti e leggende. - La comparsa dell'uomo e la sua evoluzione. - I raccoglitori- cacciatori delle epoche protostoriche. - Il Neolitico: agricoltura e allevamento. - Lo sviluppo dell'artigianato e del commercio. - Trasformazioni di oggetti, uomini e ambienti.
- Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti. - Riferisce in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	Produzione orale e scritta - Usare vari tipi di strumenti per memorizzare i concetti studiati. - Usare il testo storico per memorizzare e riferire i concetti studiati, utilizzando termini specifici della disciplina.	- Cartine geo-storiche e tematiche. - Esposizione delle conoscenze apprese con diverse tecniche.

Classe quarta

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
Produce informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.	Uso delle fonti - Distinguere, confrontare e utilizzare vari tipi di fonte storica per ricostruire il passato. - Realizzare quadri storici	- Le fonti storiche: strumenti per ricostruire il passato . - Confronto tra quadri storici delle civiltà studiate.
Organizza le informazioni e le conoscenze tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	Organizzazione delle informazioni - Leggere carte storicogeografiche, grafici temporali, mappe spaziotemporali relative alle civiltà studiate. - Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici di civiltà studiate, attraverso cronologie. - Comprendere e confrontare vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi	- Lettura di carte storicogeografiche, grafici temporali, mappe spazio - temporali. - Datazione (anni, a. C, d. C). - Fasce temporali - Le civiltà mediorientali. - Le civiltà orientali. - Le civiltà mediterranee. - Le civiltà mediorientali. - Le civiltà orientali. - Le civiltà mediterranee.
- Usa il sistema di misura occidentale del tempo storico. - Inizia ad elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo relazioni fra gli elementi caratterizzanti.	Strumenti concettuali e conoscenze - Ordinare gli eventi in successione. - Leggere e sintetizzare testi storici.	- La periodizzazione occidentale. - Avvio alla sintesi storica orale e scritta.
- Confronta aspetti caratterizzanti le società studiate anche in rapporto al presente. - Rappresenta con mappe e schemi i concetti e le conoscenze apprese e si avvia a ricavare e produrre informazioni da carte geostoriche, tabelle, ecc. - Espone le conoscenze e i fatti studiati usando il linguaggio specifico della disciplina. - Elabora in testi orali e scritti gli argomenti studiati.	Produzione orale e scritta - Individuare il contesto ambientale, economico, sociale, religioso delle civiltà studiate. - Leggere e produrre grafici, tabelle e carte geo – storiche. - Conoscere ed usare termini specifici del linguaggio disciplinare. - Rielaborare sotto forma di racconto orale /scritto gli argomenti studiati.	- Cultura, arte, scoperte e invenzioni dei popoli antichi. - Uso di strumenti utili allo studio della storia: tabelle, grafici, carte, mappe concettuali. - Uso dei termini specifici della disciplina per riferire gli argomenti studiati. - Uso di tecniche diverse per l'avvio all'elaborazione.

Classe quinta

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. - Riconosce ed esplora in modo sempre più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico culturale. - Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.	Uso delle fonti - Utilizzare i vari tipi di fonte storica. - Rappresentare le informazioni che scaturiscano dalle tracce. - Realizzare quadri storici.	- Le fonti storiche come strumenti per ricostruire il passato. - Organizzazione delle informazioni in mappe, schemi, tabelle, grafici. - Confronto tra quadri storici delle civiltà studiate.
Organizza le informazioni e le conoscenze tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	Organizzazione delle informazioni - Leggere carte storicogeografiche, grafici temporali, mappe relative alle civiltà studiate. - Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati, attraverso cronologie e carte storicogeografiche. - Comprendere e confrontare vicende storiche attraverso la lettura e l'ascolto di testi.	- Letture di carte storicogeografiche, grafici temporali, mappe. - Comparazione di carte storiche e individuazione delle "date notevoli". - La civiltà Greca. - Le civiltà Italiane. - La civiltà Etrusca. - La civiltà Romana. - Crisi e fine dell'impero romano. - La nascita della religione cristiana: peculiarità e sviluppo
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. - Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti sociali.	Strumenti concettuali e conoscenze - Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti- Cristo /dopoCristo). - Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.	- La periodizzazione occidentale e altri tipi di periodizzazioni. - Avvio alla sintesi storica orale e scritta.
- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. - Usa carte geografiche storiche anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi	Produzione scritta e orale - Individuare il contesto ambientale, economico, sociale e religioso delle civiltà studiate. - Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche reperti	- Economia, struttura sociale, scoperte ed invenzioni dei popoli antichi. - Arte, cultura, religione. - Il patrimonio culturale. - Uso di termini specifici per riferire gli argomenti

- storici, anche con risorse digitali. - 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.	iconografici e consultare testi di genere diverso cartacei e digitali. - Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. - Elaborare sotto forma di racconto orale/ scritto gli argomenti studiati	studiati. - Trasformazione di mappe e grafici in testi orali. - Produzione di schemi. - Costruzione di mappe sintesi dei cambiamenti storico-geografici.
---	---	---

CURRICOLO DI GEOGRAFIA

Classe prima

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
Orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici.	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).	- La propria posizione nello spazio e i principali concetti topologici. - Le posizioni degli oggetti nello spazio in base a relazioni spaziali e topologiche.
Rendersi conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici.	Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.	- Schematizzare graficamente un percorso eseguito. - I confini esistenti in ambienti circostanti. - Cogliere la necessità del rimpicciolimento.
Riconosce gli elementi e i principali "oggetti" geografici fisici che caratterizzano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.)	- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita	- Disegnare la pianta di un ambiente noto. - Riconoscere e riprodurre impronte di oggetti. - Rappresentare la collocazione di oggetti e/o persone in uno spazio conosciuto e rimpicciolito. - Ipotesi di organizzazione di spazi vissuti (aula, camera) e di comportamenti da assumere

Classe seconda

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
Essere in grado di orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici.	- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.	- I punti di riferimento. - Spazi diversi interni ed esterni alla scuola, - Rappresentare oggetti/elementi e spazi vissuti. - Rappresentare i percorsi eseguiti in aula/scuola, leggere la relativa rappresentazione e descriverli.
Rendersi conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici.	Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	Gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggi.
Riconosce gli elementi e i principali "oggetti" geografici fisici che caratterizzano i paesaggi.	Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi.	- Organizzazione di spazi vissuti (aula, camera, casa) e di comportamenti da assumere. - Rappresentazione dello spazio vissuto

Classe terza

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
Orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento e organizzatori topologici.	- Comprendere l'importanza dei punti di riferimento. - Saper orientarsi nello spazio con i punti cardinali, la stella polare e la bussola. - Riconoscere i punti cardinali nelle carte geografiche. - Effettuare un percorso sulla carte seguendo le indicazioni date. - Comprendere il concetto di riduzione in scala.	- Punti di riferimento. - La Stella Polare. - I punti cardinali. - La funzione della bussola.
Leggere, analizzare e rappresentare mappe e carte usando la simbologia convenzionale.	- Rappresentare in prospettiva oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, cameretta, ecc...) - Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.	La pianta dell'aula e/o della cameretta, ecc.
Osservare, analizzare, descrivere e confrontare paesaggi geografici individuandone gli elementi fisici e antropici caratterizzanti.	- Individuare e descrivere le principali caratteristiche dei paesaggi italiani. - Individuare gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio.	- Le caratteristiche morfologiche del territorio italiane. - La montagna. - La collina. - La pianura. - Il fiume. - Il lago. - Il mare. - La città.
Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.	Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo	Ambienti

e progettare
soluzioni

Classe quarta

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
- Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali. - Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici...)	- Conoscere e utilizzare termini specifici del linguaggio disciplinare. – Riconoscere diversi tipi di foto (satellitare, aerea, ...) e utilizzarle per leggere il territorio. - Riconoscere una carta geografica e interpretare i suoi simboli. - Conoscere il planisfero e le principali coordinate geografiche.	- Punti di riferimento - La Stella Polare. - I punti cardinali. - La funzione della bussola.
- Utilizzare il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche. - Realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici e dati statistici.	- La scala di riduzione. - Lettura di carte fisiche, politiche e tematiche. - Lettura e interpretazione di dati organizzati in tabelle e grafici.
Riconoscere gli elementi e i principali "oggetti" geografici fisici che caratterizzano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani. – Individuare analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	- Conoscere i principali elementi e fattori che caratterizzano il clima. – Saper distinguere e localizzare sul planisfero le principali fasce climatiche. - Distinguere i grandi paesaggi della Terra. - Comprendere la relazione tra climi. - Paesaggi e insediamenti urbani. - Distinguere i principali paesaggi geografici italiani e saperli localizzare sulla carta geografica. – Riconoscere i	- Il clima e le fasce climatiche. - I paesaggi della Terra. - I paesaggi geografici italiani. - Flora e fauna dei paesaggi italiani - La tutela del territorio: i parchi nazionali.

	principali aspetti morfologici dei paesaggi italiani (catene montuose, pianure, fiumi, laghi, mari), saperli localizzare in base alle loro caratteristiche. – Riconoscere i principali tipi di fauna e flora dei paesaggi italiani. • Comprendere la relazione tra clima, fauna e flora, e l'importanza di tutelare (anche attraverso i parchi nazionali). • Individuare la relazione tra i diversi ambienti e le principali risorse di ognuno di essi.	
• Comprendere che lo spazio geografico è un sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza	• Rilevare il nesso tra l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo • Riconoscere gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	• Paesaggi • Regioni climatiche

INDICAZIONI DI METODO Il metodo, in lezioni dialogate, alternate a discussioni collettive di problemi, sarà basato sulla selezione di argomenti e informazioni, sulla classificazione e sistemazione dei dati, sul riconoscimento degli indicatori storiografici, sull'analisi di fonti, sull'individuazione di affinità e differenze tra le varie civiltà e dei nessi di causa-effetto, sulla costante evidenziazione del rapporto tra ambiente e eventi storici. "Lo studio dei vari argomenti sarà accompagnato da una riflessione sulla natura delle fonti utilizzate nello studio della storia antica e medievale e sul contributo di discipline come l'archeologia, l'epigrafia e la paleografia"(dalle Indicazioni nazionali), pertanto uno spazio adeguato verrà "riservato ad attività che portino a valutare diversi tipi di fonti, a leggere documenti storici o confrontare diverse tesi interpretative, al fine di comprendere i modi attraverso cui gli studiosi costruiscono il racconto della storia, la varietà delle fonti adoperate, il succedersi e il contrapporsi di interpretazioni diverse". Potranno essere approfonditi alcuni punti delle unità tematiche del programma, in funzione delle esigenze particolari della classe (motivazioni degli alunni, accordi dei docenti su moduli interdisciplinari o pluridisciplinari, ecc.) ed anche in relazione agli obiettivi giudicati prioritari. Altri aspetti potranno essere proposti in maniera sintetica, salvo sempre il principio di costruire per ogni unità didattica un quadro di riferimento storico complessivo. Strumento base sarà il testo in adozione con relative risorse online, integrato da atlanti, carte storiche, schede in fotocopia, altri manuali, antologie di fonti coeve e di brani storiografici moderni, emergenze storiche del territorio, materiali multimediali; LIM; computer e proiettore, lettore dvd. Si attiveranno

interventi individualizzati di recupero e rinforzo, qualora ve ne sia necessità, durante le ore curricolari.

VERIFICHE E VALUTAZIONE L'alunno nelle prove di verifica dovrà almeno: ricordare gli eventi più importanti collocandoli senza approssimazione nello spazio e nel tempo; dovrà dare risposte pertinenti e non divaganti ; dovrà indicare cause e conseguenze dei fatti, distinguendo i diversi aspetti di un fenomeno storico ; dovrà istituire confronti individuando analogie e differenze tra fatti storici ; dovrà trarre informazioni da documenti storici e fonti di vario genere; infine dovrà esporre le conoscenze in modo organico, dimostrando il possesso del lessico specifico. Alle verifiche orali (almeno una per quadrimestre) si affiancheranno prove strutturate (almeno una per quadrimestre) volte a valutare le diverse abilità collegate all'acquisizione dei contenuti trattati. Nella valutazione quadrimestrale, da esprimersi in un unico voto in cui confluiranno i rilevamenti periodici del profitto di Storia, e Geografia, si considereranno anche l'impegno e la partecipazione



Competenze per lo Sviluppo (FSE) - Ambienti per l'Apprendimento (FESR)
Scuola sperimentale per il Curricolo Formativo, i Contratti formativi e la Rendicontazione sociale

codice scuola NAIC8FD00X - Mail naic8fd00x@istruzione.it - PEC naic8fd00x@pec.istruzione.it - codice fiscale 95187100631
Direzione Amministrativa ed uffici - plesso Rodari - Malaguzzi, via Pini di Solimene 31 - 80046 San Giorgio a Cremano (Na) - tel. 0817713736

Curricolo di Istituto

Curricolo disciplinare

Scuola PRIMARIA – DISCIPLINA

Matematica

Centralità della persona

L'insegnamento della matematica favorisce ed incrementa il rapporto complessivo dell'alunno con ciò che lo circonda, ha uno specifico ruolo nello sviluppo della capacità di comunicare, discutere, comprendere e valorizzare i punti di vista diversi dai propri. Lo stretto rapporto fra il "pensare" e il "fare", sviluppa il senso critico e l'attitudine ad ascoltare; la definizione e la realizzazione delle strategie educative e didattiche rivolte all'alunno devono sempre tener conto della sua singolarità e complessità, della sua articolata identità, aspirazione, capacità e delle sue fragilità, nelle varie fasi di sviluppo e di formazione al fine di valorizzarne la personalità.

Competenze trasversali

Imparare ad imparare Conoscere, comprendere, scoprire, sperimentare (manipolare, ascoltare, osservare, decodificare vari linguaggi), riflettere, analizzare, sintetizzare. Memorizzare regole, procedure, linguaggi specifici, strutture cognitive per ricordare, ripetere, riprovare, rielaborare, rileggere, riutilizzare procedure. Integrare le conoscenze: approfondire i concetti, costruirne mappe di sintesi, trasferire le conoscenze in contesti diversi.

Cittadinanza (partecipazione alla vita di gruppo e socialità attiva come gregario e come leader anche occasionale)

Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

Spirito di iniziativa (imprenditorialità)

Utilizzare capacità operative progettuali e manuali in contesti diversificati: scegliere e pianificare, mettere in pratica, elaborare, ricostruire, usare e praticare la tecnica e la procedura adatte al compito, verificare e valutare, convalidare.

Consapevolezza ed espressione culturale (comprensione della diversità di un testo, musica, oggetti d'arte) e capacità di riproduzione

Costruzione della propria identità culturale cogliendo la diversità dal contatto con altre culture. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.

Creatività (nell'ideazione e produzione)

Stimolare nell'alunno la capacità di rielaborare in forma personale e creativa messaggi diversi e interagire in maniera originale in situazioni occasionali.

Traguardi di sviluppo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in



natura o che sono state create dall'uomo.

- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).
- Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

Obiettivi di Apprendimento

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Numeri

- Conta oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre.
- Legge e scrive i numeri naturali in notazione decimale, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.
- Esegue le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.
- Conosce con sicurezza le tabelle della moltiplicazione dei numeri fino a 10.
- Esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizza le procedure di calcolo.

Spazio e figure

- Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra).
- Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrive un percorso che si sta facendo e dà le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.
- Riconosce, denomina e descrive figure geometriche.
- Disegna figure geometriche e costruisce modelli materiali anche nello spazio, utilizzando strumenti appropriati.

Relazioni, dati e previsioni

- Classifica numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.
- Argomenta sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
- Rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
- Misura segmenti utilizzando sia il metro, sia unità arbitrarie e collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

Numeri

- Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.
- Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.
- Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali;
- Individuare multipli e divisori di un numero.
- Stimare il risultato di una operazione.
- Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti.

- Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.
- Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.
- Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
- Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.

Spazio e figure

- Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.
- Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).
- Utilizzare il piano cartesiano per localizzare i punti.
- Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.
- Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.
- Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.
- Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.
- Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).
- Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.
- Determinare l'area dei rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.
- Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte..).

Relazioni, dati e previsioni

- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.
- Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
- Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.
- Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.
- In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.
- Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.

• Contenuti minimi □

Contenuti minimi 1^a 2^a 3^a

- Numeri entro il mille
- Valore posizionale delle cifre
- Utilizzo dei simboli $>$, $<$ e $=$
- Successione numerica in senso progressivo e regressivo
- Ordine crescente e decrescente dei numeri
- Precedente e successivo di un numero
- Esecuzione delle quattro operazioni in colonna con e senza cambio (moltiplicatore di una o due cifre)
- Le proprietà fondamentali delle operazioni
- Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 con i numeri interi
- Strategie di calcolo mentale
- La moneta corrente



- Conoscenza di numeri decimali
- Rappresentazione di figure geometriche solide e piane
- La simmetria
- Vari tipi di linee e angoli Il concetto di perimetro
- Misure arbitrarie e convenzionali
- Raccolta di dati e rappresentazione con grafici: areogrammi, istogrammi, ideogrammi...
- Risoluzione di problemi con una o più operazioni

Contenuti minimi 4^a 5^a

- Riconoscere le cifre romane.
- Riconoscere la posizione delle cifre.
- Eseguire semplici potenze di numeri.
- Riconoscere numeri relativi
- Concetto di multipli e divisore.
- I numeri primi.
- Riconoscere una frazione; calcolare la frazione complementare, equivalente, di un numero dato.
- Riconoscere un numero decimale.
- Operare con i numeri decimali
- Eseguire correttamente le quattro operazioni.
- Utilizzare strumenti compensativi come la calcolatrice e/o la tavola pitagorica.
- Conoscere e distinguere le diverse unità di misura.
- L'euro come unità di misura del sistema monetario.
- Concetto di angolo.
- Le figure piane.
- Riconoscere il concetto di perimetro.
- Riconoscere il concetto di area.
- Riconoscere e rappresentare insiemi e relazioni.
- Comprendere e risolvere semplici problemi.
- Distinguere diversi tipi di diagramma.
- Leggere e rappresentare dati in tabelle e grafici.

Contenuti standard 🙋🙋🙋

1^a 2^a 3^a

Numeri

- Numeri entro le unità di migliaia.
- Valore posizionale delle cifre.
- Ordine di numeri.
- La linea dei numeri.
- Le successioni numeriche, seguendo una regola o individuandola.
- La tecnica delle operazioni di addizione e sottrazione.
- Le proprietà e le loro procedure nell'applicazione per il calcolo mentale.
- La tecnica della divisione; la tecnica della moltiplicazione: le proprietà e le loro procedure nell'applicazione per il calcolo mentale.
- L'uso della calcolatrice.
- Il concetto di intero e di frazione.
- Le frazioni complementari ed equivalenti. Le frazioni decimali.

Spazio e figure

- Le trasformazioni isometriche: simmetria e traslazioni.
- Le tecniche del disegno geometrico.
- I solidi.
- Le figure piane.
- La classificazione delle linee.
- Le rette, le semirette, i segmenti.
- Rette incidenti, parallele e perpendicolari.



- Gli angoli.
- Poligoni e non poligoni.

Relazione dati e previsioni

- Le indagini statistiche.
- Ideogrammi e istogrammi.
- Frequenza e moda.
- Diagramma di Venn, diagramma di Carroll, diagramma ad albero, tabelle a doppia entrata.
- Le relazioni logiche, i quantificatori e i connettivi logici, i valori di verità, le sequenze logiche.
- Le situazioni problematiche in diversi contesti di esperienza.
- I dati utili, impliciti, mancanti.
- La schematizzazione del processo risolutivo, l'uso in situazioni concrete dei termini: certo, impossibile, probabile. Confronto diretto di grandezze.
- Campioni arbitrari di misura.
- Multipli e sottomultipli delle unità di lunghezza.
- Problemi con 2 domande e 2 operazioni

4^a 5^a

Numeri

- La tecnica del calcolo in colonna delle quattro operazioni sia con i numeri interi sia con i numeri decimali. La verifica dei risultati attraverso la prova.
- Il comportamento dello zero e dell'1 nelle quattro operazioni.
- Le proprietà delle operazioni nelle procedure per il calcolo mentale.
- La terminologia specifica.
- L'uso della calcolatrice come strumento operativo.
- Previsioni sui risultati di calcolo.
- Valore posizionale delle cifre.
- Confronto e ordine di numeri interi, valore dello zero.
- La linea dei numeri. Le successioni numeriche, seguendo una regola o individuandola.
- Multipli e divisori.
- I criteri di divisibilità.
- I numeri negativi in contesti concreti, i grandi numeri in forma polinomiale.
- Le frazioni; le frazioni complementari ed equivalenti; le frazioni proprie, improprie e apparenti; il calcolo della frazione di un numero intero o di una misura; dalla frazione di un numero all'intero.
- Le frazioni decimali.
- I numeri decimali: lettura, scrittura, composizione, scomposizione.
- Approssimazione per eccesso o per difetto.
- Le frazioni e i numeri decimali sulla linea dei numeri, confronto, ordine.
- Dalla frazione alla percentuale.
- Calcolo della percentuale di un numero.
- I numeri romani.

Spazio e figure

- Il piano cartesiano.
- Modelli materiali di enti geometrici.
- Rotazione, traslazione e simmetria.
- Le tecniche del disegno geometrico.
- Riduzioni e ingrandimenti.
- I solidi.
- I Triangoli.
- I Quadrilateri.
- Rette e posizioni reciproche.
- Angoli.
- Perimetro dei triangoli e dei quadrilateri.
- Le misure di superficie.
- L'area di rettangoli e triangoli.

Relazioni dati e previsioni

- Diagramma di Venn, diagramma di Carroll, diagramma ad albero, tabelle a doppia entrata.



- Diagramma di flusso.
- Le relazioni logiche.
- I quantificatori e i connettivi logici. I valori di verità.
- Le sequenze logiche. Le situazioni problematiche in diversi contesti di esperienza.
- La rappresentazione e la verbalizzazione delle situazioni problematiche.
- Formulazione del testo di un problema partendo dalla domanda, dai dati, dalla risposta, dall'operazione, dal diagramma, dalla rappresentazione iconica.
- Dati utili, impliciti, mancanti, sovrabbondanti.
- Problemi su spesa, ricavo, guadagno, perdita.
- Problemi su peso lordo, peso netto, tara.
- Problemi aritmetici che richiedono l'applicazione dei concetti geometrici e logici.
- Le indagini statistiche.
- Ideogrammi e istogrammi.
- Aerogrammi quadrati o circolari.
- Frequenza, moda, media.
- Problemi con due domande, due operazioni e un'equivalenza, Problemi con una domanda e due operazioni.
- Problemi con percentuale e/o interesse.
- Problemi con due domande e tre operazioni.
- Problemi con una domanda e tre operazioni.
- Scomposizioni e conversioni con misure di lunghezza, di peso, di capacità e di tempo.
- Le misure di superficie.
- Equivalenze.
- Quantificazione che un evento accada mediante le frazioni e/o il calcolo percentuale.

Contenuti maggior sviluppo

1^a

Utilizzo dei numeri in situazioni diverse (a caccia dei numeri nelle attività quotidiane; quanto tempo impiego per arrivare in fondo al corridoio; quanti gruppi posso formare utilizzando dei tappi). Raccolta di dati e organizzazione in semplici rappresentazioni (compleanni, animali, giorni...). Gesti del contare; Giochi sulle azioni delle operazioni (aggiungere, togliere, mettere insieme...). Costruzione ragionata di una prima linea dei numeri (disegnare una figura con le gambe lunghe, unita alla linea dei numeri sulla quale scorre un segno che conta). Riconoscimento della quantità: gara con i dadi; Riconoscimento del segno grafico del numero: del tombola dei numeri....

2^a 3^a

Numeri entro il migliaio (gioco "quanto è grande il 100, quanto è grande il 1000). Numeri razionali, numeri con la virgola come misure di grandezze continue (Numero chi sei?...). Numeri relativi "gioco dell'ascensore". Approccio alle probabilità: giochi di strategia e fortuna. Situazioni problematiche di vita reale: gioco della bancarella; cassaforte dell'euro. Strutture moltiplicative. Il tempo: Problemi di ...orologi. Cruciverba numerici. Percorsi e labirinti.

4^a 5^a

Strutture additive e moltiplicative con situazioni di vita reale. Ricerca di regolarità nei numeri (sequenze e criteri per costruirle...). Frazioni, divisioni, numeri decimali (giochi di abbinamento dell'immagine; accoppiamento...). Misure di lunghezze, superfici, volumi (costruzione di oggetti, giochi). Rappresentazioni visuo/spaziali per focalizzare l'attenzione sugli aspetti strutturali delle operazioni. Strategie di calcolo mentale e scritto.

Attività principali

1^a 2^a 3^a

- Lavoro individuale / libero; con assistenza dell'insegnante; programmato su materiale; autocorrettivo e strutturato.
- Lavoro a due - insegnante/alunno; alunno/alunno (alla pari); l'alunno più capace aiuta il

4 ^a 5 ^a	compagno in difficoltà. • Lavoro in piccolo gruppo, interno alla classe; • Omogeneo per livelli di apprendimento; • Lavoro in grandi gruppi; più gruppi a classi aperte. • 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 servano a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche riguardo alle attività proposte.
	Rapporti interdisciplinari o connessioni
	L'apprendimento della matematica non solo fornisce mezzi per agire nel quotidiano, ma offre risorse utili per affrontare e comprendere altre discipline, è quindi inscindibile dal complessivo processo educativo. Le aree curriculari con le quali si effettueranno collegamenti sono: Area linguistico/espressiva anche L2: la comunicazione orale e scritta; conoscenza della corretta sequenza numerica.... Area storico/geografica, costruire una linea del tempo; costruzione di carte geografiche e mappe... Area artistico/musicale: il ritmo e le pause; osservazione e rappresentazione iconica. Area motoria: schemi motori; sequenze con la palla; sequenze di movimento con ostacoli...
	Sistema specifico di osservazione
	La valutazione delle competenze si colloca all'interno dell'intero processo attraverso un'osservazione sistematica degli alunni, posti di fronte a diverse situazioni problematiche, reali o simulate (compiti di realtà e progetti). Le osservazioni sistematiche saranno effettuate mediante esercitazioni individuali orali e scritte, schede strutturate e semi-strutturate, al termine di un argomento esaminato. Di seguito un esempio di griglia di osservazione: Imparare ad imparare: Conoscenza strategie di apprendimento (Riflette sulle proprie modalità di apprendimento; È consapevole delle proprie difficoltà e dei propri bisogni e sa autovalutare il proprio apprendimento; Elabora in modo autonomo strategie efficaci di studio e di lavoro. Organizzazione delle informazioni (Organizza le informazioni acquisite in modo autonomo anche superando gli ambiti disciplinari; Attraverso la ricerca individua collegamenti e relazioni tra le informazioni). Gestione del tempo (Rispetta i tempi stabiliti nel portare a termine i propri lavori e utilizza al meglio il tempo a disposizione; Sa pianificare i tempi e organizzare i propri impegni scolastici in base all'orario settimanale).
	Sistema specifico di valutazione delle bambine e dei bambini
	La valutazione sarà coerente con gli obiettivi di apprendimento stabiliti nel PTOF, avendo per oggetto il processo di apprendimento, il comportamento e il rendimento scolastico complessivo, il livello di maturazione culturale e personale acquisito dagli alunni. In particolare saranno considerati: Tempi di attenzione e di impegno personale a casa e a scuola Partecipazione attiva sia nel lavoro individuale sia nel lavoro di gruppo. Impegno e interesse riguardo le attività svolte. Capacità di individuare e riflettere sui propri errori. Utilizzo degli strumenti, delle tecniche e delle procedure. Autonomia gestionale operativa A iniziare dalla classe 1^a agli alunni verrà chiesto di autovalutare le proprie attività, attraverso tale pratica egli impara a conoscere se stesso, i propri limiti e le proprie capacità. Approccio metacognitivo.
	Sistema specifico di organizzazione in sezione ed altri ambienti
	Per comprendere i concetti e le operazioni matematiche, quindi sperimentare, gli alunni hanno bisogno di compiere esperienze con oggetti concreti: schierare gettoni, spostarli, classificare forme, ritagliare figure, confrontarle, compiere misurazioni, ecc. L'aula scolastica sarà quindi un luogo dove l'interesse e la curiosità saranno stimolati da materiali, anche di facile reperimento e di sussidi didattici possibilmente realizzati in classe, disposti in punti dell'aula dedicati in modo che gli allievi possano utilizzare tali materiali costantemente e correttamente.
	Modalità di coinvolgimento o comunicazione con la famiglia
	Colloqui individuali

Registro elettronico

Invio da casa di compiti/esiti; verifiche corrette.

Comunicazioni ai genitori via e-mail/note.



Competenze per lo Sviluppo (FSE) - Ambienti per l'Apprendimento (FESR)
Scuola sperimentale per il Curricolo Formativo, i Contratti formativi e la Rendicontazione sociale

codice scuola NAIC8FD00X - Mail naic8fd00x@istruzione.it - PEC naic8fd00x@pec.istruzione.it - codice fiscale 95187100631
 Direzione Amministrativa ed uffici - plesso Rodari - Malaguzzi, via Pini di Solimene 31 - 80046 San Giorgio a Cremano (Na) - tel. 0817713736

Curricolo di Istituto

Curricolo disciplinare

Scuola PRIMARIA – DISCIPLINA

Scienze

Centralità della persona	Lo studio delle scienze, come attività laboratoriale ed esperienza operativa e metacognitiva, favorisce la costruzione di una forma mentis aperta all'osservazione dei fenomeni e delle cose, alla curiosità e all'esplorazione del mondo che ci circonda, incline al ragionamento, al porsi domande e formulare ipotesi di soluzione ai problemi. Essa deve cominciare a mio avviso già a partire dalla scuola dell'infanzia per essere declinata con una necessaria gradualità nei vari gradi di istruzione.
Competenze trasversali	Contributi possibili della disciplina nello sviluppo delle competenze trasversali <u>Imparare ad imparare:</u> problem solving <u>Cittadinanza :</u> cooperative learning <u>Spirito di iniziativa:</u> sviluppare semplici progetti <u>Consapevolezza ed espressione culturale:</u> individuare rapporti fra scienza e arte (Museo interattivo della Scienza – CITTA' DELLA SCIENZA) <u>Creatività :</u> trovare soluzioni originali a problemi dati
Traguardi di sviluppo	Trascrivere quelli ritenuti importanti tra quelli presenti nel testo delle Indicazioni Nazionali 2012 e con riferimento alla DISCIPLINA nei 5 anni: 1. Formulare domande e cercare spiegazioni 2. Osservare e descrivere lo svolgersi dei fatti 3. Esprimere ipotesi personali e confrontarsi con quelle altrui 4. Realizzare semplici esperimenti 5. Fare misurazioni e registrare dati 6. Trovare informazioni da varie fonti 7. Fare ricerche e realizzare semplici progetti di gruppo
Obiettivi di Apprendimento	Trascrivere quelli ritenuti importanti tra quelli presenti nel testo delle Indicazioni Nazionali 2012 e con riferimento alla DISCIPLINA nei 5 anni: 1. Osservare le qualità e le proprietà di semplici oggetti e materiali attraverso l'interazione diretta 2. Classificare oggetti in base alle loro caratteristiche 3. Raccogliere dati e registrarli su semplici grafici e tabelle 4. Osservare sul campo i momenti significativi del ciclo biologico di piante ed





animali

5. Conoscere il corpo umano
6. Acquisire sane abitudini igieniche ed alimentari: lavaggio frequente delle mani, merenda condivisa con consumo di frutta e verdura
7. Sviluppare consapevolezza delle conseguenze derivanti dall'azione modificatrice dell'uomo sull'ambiente
8. Sviluppare una consapevolezza ecologica assumendo comportamenti rispettosi della tutela dell'ambiente: raccolta differenziata e riciclo, partecipazione a progetti del WWF e ad iniziative sul territorio per la tutela degli spazi verdi

Contenuti minimi □

1. Giochi di percezione attraverso i 5 sensi
2. Uso di semplici strumenti di misurazione di peso e lunghezza
3. Osservazione di caratteristiche e proprietà oggetti noti
4. Le piante
5. Piccoli esperimenti su solidi, liquidi e gas
6. Igiene ed educazione alimentare
7. Raccolta differenziata e riciclo

Contenuti standard 🙌🙌🙌

1. Esplorare con i sensi
2. Il corpo umano
3. La materia
4. Le piante e gli animali
5. L'inquinamento e la tutela dell'ambiente

Contenuti maggior sviluppo 🙌🙌🙌

1. Percezione sensoriale e materia
2. Ed. alimentare
3. Piante ed animali
4. Fenomeni del mondo fisico e chimico
5. Inquinamento e tutela ambientale

Attività principali

1. Attività ludiche
2. Attività interattive
3. Piccoli esperimenti
4. Attività di ricerca
5. Visione di documentari e film
6. Partecipazione a progetti di enti e associazioni del territorio

Rapporti interdisciplinari o connessioni

La trasversalità del ragionamento scientifico e la sua applicabilità ai diversi ambiti della conoscenza rende molto forte la connotazione interdisciplinare. Non trattandosi di ricerca storica, esplorazione geografica, comunicazione orale,

Sistema specifico di osservazione

Compilazione di specifiche griglie di osservazione per desumere il livello di competenza acquisito da ciascun alunno nel corso di semplici compiti di realtà e prove in situazioni, dopo aver costruito apposita rubrica di valutazione con relativi descrittori

Sistema specifico di valutazione delle bambine e dei bambini

Schede di autovalutazione per gli aspetti metacognitivi e questionari di gradimento per gli aspetti emotivi da somministrare in itinere

Sistema specifico di organizzazione in sezione ed altri ambienti

Oltre agli spazi tradizionali all'interno della scuola come l'aula in cui possono essere organizzati angoli dedicati con piccoli strumenti e materiali utili, il laboratorio di scienze e quello informatico per attività di ricerca e documentazione sul WEB, tutto il territorio può essere trasformato in un'aula di scienze: il giardino comunale o il vicino parco del Vesuvio. Importante è la partecipazione alle iniziative della fondazione IDIS-Città della scienza, a cui abbiamo già aderito in molte occasioni e da svariati anni, e di altri enti ed associazioni per la tutela ambientale

Modalità di coinvolgimento o comunicazione con la famiglia

Il coinvolgimento delle famiglie, già sperimentato nei precedenti anni scolastici, in occasione di eventi aperti al pubblico sia all'interno della scuola, come in occasione dell'Open Day, che sul territorio, come la presentazione di esperimenti di una delegazione di nostri alunni a Città della Scienza o la partecipazione ad eventi organizzati dal Comune di San Giorgio a Cremano, dovrà essere ulteriormente consolidato e rafforzato anche attraverso una migliore comunicazione scuola-famiglia



Ministero dell'Istruzione Università Ricerca

Istituto Comprensivo "Massimo Troisi"

San Giorgio a Cremano (Na)

scuola dei bambini e dei ragazzi che sorridono nella pace



Competenze per lo Sviluppo (FSE) - Ambienti per l'Apprendimento (FESR)

Scuola sperimentale per il Curricolo Formativo, i Contratti formativi e la Rendicontazione sociale

codice scuola NAIC8FD00X -

Mail naic8fd00x@istruzione.it -

PEC naic8fd00x@pec.istruzione.it - codice fiscale 95187100631

Direzione Amministrativa ed uffici - plesso Rodari - Malaguzzi, via Pini di Solimene 31 - 80046 San Giorgio a Cremano (Na) - tel. 0817713736

Curricolo di Istituto

Curricolo disciplinare

Scuola PRIMARIA – DISCIPLINA

Tecnologia

Centralità della persona

L'insegnamento della Tecnologia concorre alla formazione intellettuale dell'alunno, sviluppando la sua capacità di osservare e interpretare in modo critico il mondo artificiale che lo circonda. Promuove lo sviluppo del pensiero critico e computazionale, essenziale per la risoluzione di problemi e la comprensione dei principi scientifici applicati alla realtà. La disciplina è fondamentale per l'esercizio di una cittadinanza digitale consapevole e per la comprensione delle relazioni tra l'uomo, i sistemi tecnologici e l'ambiente.

Competenze trasversali

Imparare ad imparare: Leggere, interpretare e applicare istruzioni d'uso o tecniche. Utilizzare consapevolmente strumenti e tecnologie digitali, applicando il pensiero computazionale per analizzare problemi.

Cittadinanza: Riflettere sull'impatto ecologico e sociale delle scelte tecnologiche, promuovendo comportamenti sostenibili e responsabili. Riconoscere i rischi e i limiti nell'uso delle tecnologie.

Spirito di iniziativa: Ideare, pianificare e realizzare semplici manufatti o soluzioni tecnologiche partendo da esigenze concrete. Scegliere materiali e strumenti idonei allo scopo.

Consapevolezza ed espressione culturale: Riconoscere la tecnologia come applicazione del sapere scientifico per scopi utili, comprendendone l'evoluzione e l'impatto culturale e produttivo.

Traguardi di sviluppo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola Primaria per la Tecnologia.

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale e i principali sistemi tecnologici, comprendendo le loro interrelazioni con gli esseri viventi.
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, distinguendoli in base a funzione, forma, struttura e materiali.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi.
- Utilizza consapevolmente strumenti e tecnologie digitali (come il coding unplugged/plugged) per applicare il pensiero computazionale nella risoluzione di semplici problemi.
- Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
- È consapevole dei principali processi di trasformazione delle risorse e riflette sull'importanza del risparmio energetico e della sostenibilità ambientale.

Obiettivi di Apprendimento

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza

Vedere e Osservare: Osservare e descrivere oggetti d'uso quotidiano, riconoscendone forma, funzione e materiali.

Prevedere e Immaginare: Costruire semplici oggetti seguendo istruzioni e procedure d'uso.

Intervenire e Trasformare: Utilizzare il PC per scrivere, disegnare e giocare.

Informatica: Utilizzare codici, ritmi, algoritmi e istruzioni per realizzare semplici disegni o percorsi, sia in modalità plugged che unplugged (Pensiero Computazionale).

Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

Vedere e Osservare: Eseguire semplici misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici.

Prevedere e Immaginare: Ideare e immaginare modifiche di oggetti in relazione a nuovi bisogni. Valutare le conseguenze di scelte tecnologiche.

Intervenire e Trasformare: Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti utilizzando semplici tecniche di pianificazione e rappresentazione grafica. Scegliere i materiali più idonei per la realizzazione.

Informatica: Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e potenzialità. Utilizzare software per la rappresentazione della realtà (es. disegno, rilievi).



Contenuti minimi

1°- 2° classe

Osservazione e descrizione di semplici oggetti tecnologici di uso comune, identificandone i materiali e le funzioni.

Uso di forbici, colla e strumenti per la creazione di semplici manufatti con materiale di recupero.

Uso elementare di strumenti digitali (PC, tablet) per attività di scrittura e disegno.

Lettura e esecuzione di semplici sequenze di istruzioni (approccio al coding unplugged).

3°- 4°- 5° classe

Riconoscimento dei principali sistemi tecnologici nell'ambiente e delle interrelazioni con l'uomo.

Introduzione al disegno tecnico e alle sue regole di base (prospettiva, rilievi, misurazioni).

Prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni (fisiche, chimiche, meccaniche).

Utilizzo di programmi informatici di utilità (videoscrittura avanzata, fogli di calcolo, presentazioni) e conoscenza del sistema operativo e dei file.

Analisi e discussione sull'importanza del risparmio energetico e della sostenibilità ambientale.

Contenuti maggior sviluppo

Sviluppo del pensiero computazionale attraverso piattaforme di coding visuale e simulazioni (es. circuiti elettrici, Geogebra).

Introduzione ai concetti di cittadinanza digitale e sicurezza in rete (identità digitale, valutazione critica dei dati, attacchi informatici).

Progettazione e realizzazione di oggetti a partire da modelli dati (modellizzazione).



	Attività principali
	In classe si favorirà l'approccio pratico con attività di laboratorio, lavori individuali e di gruppo orientati alla soluzione di problemi concreti. Si svolgeranno compiti di realtà che richiedano la progettazione e la realizzazione di manufatti, l'effettuazione di rilievi o la decorazione di spazi scolastici. Si promuoverà l'uso critico e creativo delle tecnologie digitali.
	Rapporti interdisciplinari o connessioni
	Il curriculum di Tecnologia si lega strettamente a: Matematica: per la geometria, le misurazioni, i rilievi grafici e la rappresentazione di dati (tabelle e grafici). Scienze: per l'analisi dei materiali, delle loro proprietà e per la comprensione dei processi di trasformazione e del consumo di energia. Arte e Immagine: per la rappresentazione grafica e il disegno tecnico e manuale nella fase di progettazione. Storia e Geografia: per l'analisi dell'evoluzione degli oggetti tecnologici e per la valutazione dell'impatto ambientale e sociale dei sistemi tecnologici.
	Sistema specifico di osservazione
	Le osservazioni sistematiche saranno effettuate mediante la valutazione dei processi di lavoro (pianificazione, scelta dei materiali, esecuzione) durante la realizzazione di manufatti. Saranno utilizzate schede di osservazione e griglie per verificare la corretta applicazione di istruzioni e l'uso degli strumenti, inclusi quelli digitali.
	Sistema specifico di valutazione delle bambine e dei bambini
	Il lavoro sarà valutato in base: Alla capacità di applicare il pensiero computazionale e risolvere problemi. Alla correttezza nell'esecuzione di istruzioni e nell'uso degli strumenti tecnici e digitali. All'efficacia del prodotto finale rispetto all'obiettivo progettuale (manufatto, rilievo, disegno). Alla partecipazione attiva e collaborativa nei lavori di gruppo e di laboratorio. Alla capacità di riflessione critica sull'impatto etico e ambientale delle scelte tecnologiche.
	Sistema specifico di organizzazione in sezione ed altri ambienti
	Le attività si svolgeranno nell'aula scolastica, nell'aula di informatica o in spazi laboratoriali dedicati, che consentano l'uso del computer, di materiali per la costruzione e di strumenti di misurazione.
	Modalità di coinvolgimento o comunicazione con la famiglia
	Coinvolgimento dei genitori in caso di progetti che richiedano la ricerca di materiali di recupero o per lo svolgimento di compiti di realtà specifici (es. rilievi della propria abitazione).



Competenze per lo Sviluppo (FSE) - Ambienti per l'Apprendimento (FESR)
Scuola sperimentale per il Curricolo Formativo, i Contratti formativi e la Rendicontazione sociale

codice scuola NAIC8FD00X - Mail naic8fd00x@istruzione.it - PEC naic8fd00x@pec.istruzione.it - codice fiscale 95187100631
Direzione Amministrativa ed uffici - plesso Rodari - Malaguzzi, via Pini di Solimene 31 - 80046 San Giorgio a Cremano (Na) - tel. 0817713736

Curricolo di Istituto

Curricolo disciplinare

Scuola PRIMARIA – DISCIPLINA

Arte e Immagine

Centralità della persona

Arte e Immagine, inserita nell'ambito linguistico/espressivo/artistico può, insieme alle altre discipline, giocare un ruolo centrale nel contribuire a far sì "che la scuola si apra al mondo, portandola a confrontarsi con la cultura giovanile e con le nuove modalità di apprendimento prodotte dalle tecnologie della comunicazione."

La finalità del curriculum del curriculum di Arte e Immagine è garantire a tutti gli studenti l'acquisizione di *tre macro-tipologie di competenze*:

-  il **saper leggere e interpretare** in modo critico le immagini *audiovisive e multimediale*;
-  il **saper leggere, capire e apprezzare** un bene culturale, un'opera d'arte antica, moderna e contemporanea;
-  il **saper esprimere e comunicare** in modo *creativo e personale* con il linguaggio delle immagini sperimentando e utilizzando diversi tipi di media da quelli elettronici (dal cellulare alla fotografia, dalla videocamera alla rielaborazione con il computer ecc.) a quelli tradizionali basati su materiali e tecniche grafiche, pittoriche e plastiche.

Centrale nel curriculum di Arte e Immagine è sviluppare la competenza di lettura sia delle immagini che delle opere d'arte.

Portare l'alunno ad osservare e a scoprire nelle opere d'arte di grandi artisti gli effetti espressivi prodotti dai toni di colore, le atmosfere create dalle luci e dalle ombre, le diverse linee utilizzate per ottenere forme piatte o tridimensionali può costituire un primo livello per "per creare un atteggiamento di curiosità e di interpretazione positiva con il mondo artistico".

Oggi nella società della comunicazione elettronica, incentrata sul linguaggio simbolico e immateriale delle immagini, il saper leggere in modo critico costituisce una delle competenze più importanti da sviluppare in tutti gli studenti; è una *competenza* eminentemente *trasversale* perché non riguarda solo Arte e Immagine, ma coinvolge in forma integrata tutte le discipline dell'ambito linguistico /espressivo/ artistico.

Quello di insegnare a leggere e interpretare in modo critico il linguaggio multimediale è un compito non solo di Arte e Immagine, ma di tutta la scuola che deve fornire al cittadino competenze **metodologiche** per metterlo in grado di decodificare e leggere in modo interattivo tutti i linguaggi a cominciare da quello televisivo per arrivare a quello più complesso di internet.

Si tratta di sviluppare un'educazione alla multimedialità che si ponga come obiettivo quello di portare l'alunno dal *guardare e ascoltare* in modo passivo, al leggere in modo attivo, critico, affinché comprenda il significato "nascosto" di ciò che vede e ascolta.

Competenze trasversali

Imparare ad imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare ad imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Spirito di iniziativa (imprenditorialità) concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe

includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

Consapevolezza ed espressione culturale (comprensione della diversità di un testo, musica, oggetti d'arte) e capacità di riproduzione riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

Traguardi di sviluppo

L'alunno

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

Obiettivi di Apprendimento

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante: **Esprimersi e comunicare**

Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni.

Rappresentare e comunicare la realtà percettiva

Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali

Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali

Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte



Nucleo fondante: **Osservare e leggere immagini**

Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione

visiva e l'orientamento nello spazio.

Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo – linee, colori, forme, volume, spazio – individuando il loro significato espressivo.

Nucleo fondante: **Comprendere e apprezzare le opere d'arte**

Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.

Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.

CLASSE SECONDA

Nucleo fondante: **Esprimersi e comunicare**

Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni.

Rappresentare e comunicare la realtà percettiva

Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali

Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali

Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte

Nucleo fondante: **Osservare e leggere immagini**

Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.

Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo – linee, colori, forme, volume, spazio – individuando il loro significato espressivo.

Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.

Nucleo fondante: **Comprendere e apprezzare le opere d'arte**

Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.

Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.

CLASSE TERZA

Nucleo fondante: **Esprimersi e comunicare**

Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni.

Rappresentare e comunicare la realtà percettiva

Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali

Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali

Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte

Nucleo fondante: **Osservare e leggere immagini**

Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione

visiva e l'orientamento nello spazio.

Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo – linee, colori, forme, volume, spazio – individuando il loro significato espressivo

Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati

Nucleo fondante: **Comprendere e apprezzare le opere d'arte**

Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.

Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.

Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.

CLASSE QUARTA

Nucleo fondante: **Esprimersi e comunicare**

Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni.

Rappresentare e comunicare la realtà percettiva

Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali

Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali

Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte

Nucleo fondante: **Osservare e leggere immagini**

Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione

visiva e l'orientamento nello spazio.

Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo – linee, colori, forme, volume, spazio – individuando il loro significato espressivo

Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati

Nucleo fondante: **Comprendere e apprezzare le opere d'arte**

Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.

Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.

Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.

CLASSE QUINTA

Nucleo fondante: **Esprimersi e comunicare**

Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni.

Rappresentare e comunicare la realtà percettiva

Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali

Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali

Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte

Nucleo fondante: **Osservare e leggere immagini**

Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione

visiva e l'orientamento nello spazio.

Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo – linee, colori, forme, volume, spazio – individuando il loro significato espressivo

Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati

Nucleo fondante: **Comprendere e apprezzare le opere d'arte**

Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per

comprenderne il messaggio e la funzione.

Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.

Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.

Contenuti

CLASSE PRIMA

Rappresenta se stesso in situazioni reali e/o immaginarie.

Realizza prodotti grafici che rappresentano esperienze personali e vissuti emotivi .

Realizza prodotti grafico-pittorici relativi a racconti e ad argomenti didattici affrontati.

Completa immagini strutturate modificando forme e colori.

Esegue piccoli manufatti artistici in occasione di festività, utilizzando materiali e tecniche diverse.

Utilizza diversi strumenti per colorare (pastelli, pennarelli, pennelli e colori a tempera).

Utilizza i colori primari

Sperimenta tecniche di colorazione con software multimediali.

Interpreta un'immagine attraverso la lettura globale.

Descrive alcune caratteristiche di un'immagine e il suo orientamento nello spazio.

Riconosce i colori primari

Distingue le principali gradazioni di colore.

CLASSE SECONDA

Trasferisce in immagini figurative le esperienze personali.

Rappresenta con il linguaggio grafico-pittorico le caratteristiche fondamentali di oggetti reali.

Esprime sensazioni legate a colori (primari, secondari, caldi, freddi).

Colora utilizzando tecniche diverse.

Realizza figure e/o oggetti con materiale di vario genere.

Sperimenta e utilizza la tecnica del puntinismo e la colorazione a lineette.

Utilizza il pennello e i colori a tempera per colorare.

Legge immagini e ricava informazioni.

Riconosce le figure presenti in un testo visivo e ne identifica le azioni ed i ruoli.

Riconosce ed utilizza i colori primari e quelli secondari e le sfumature di colore in relazione alle emozioni e sensazioni che l'immagine trasmette.

Riconosce in un'immagine i principali elementi del linguaggio visivo: punto, linea, forma, colore, spazio.

Attribuisce ai diversi elementi il significato espressivo.



Verbalizza emozioni e sensazioni suscitate dall'osservazione di immagini e/o film.
Individua in un'opera d'arte gli elementi essenziali del linguaggio visivo.

CLASSE TERZA

Usa con buona sicurezza tecniche diverse e i colori (caldi, freddi, primari, secondari) per esprimere vissuti e stati d'animo.
Produce diversi tipi di messaggi: astratto, realistico, simbolico, scientifico.
Utilizza particolari di un'immagine grafico-pittorica in modo creativo nella produzione di una nuova immagine.
Distribuisce in modo creativo elementi su una superficie per realizzare decorazioni, anche finalizzate a rendere più piacevole ed accoglienti gli ambienti di vita (simmetrie bilaterali e rotatorie).
Produce semplici immagini utilizzando il computer.
Realizza sequenze di immagini.
Produce una storia a fumetti facendo interagire personaggi ed azioni del racconto.
h Usa gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni tra i personaggi e con l'ambiente che li circonda.
Riconosce gli elementi del linguaggio visivo (il colore, il punto, la linea, lo spazio) per stabilire relazioni, anche di proporzione, tra soggetti diversi e la loro collocazione nello spazio.
Riconosce le modalità di differenziazione dei piani, l'orientamento delle linee, la gradualità del colore nella realtà e nelle immagini.
Osserva immagini statiche e in movimento descrivendo le impressioni prodotte dalle forme, dalle luci, dai colori.
Riconosce gli elementi del linguaggio visivo (il colore, il punto, la linea, lo spazio) per stabilire relazioni, anche di proporzione, tra soggetti diversi e la loro collocazione nello spazio.
Riconosce le modalità di differenziazione dei piani, l'orientamento delle linee, la gradualità del colore nella realtà e nelle immagini.
Individua in un'opera d'arte gli elementi essenziali del linguaggio visivo.
Conosce e descrive alcuni dei principali monumenti della propria città.

CLASSE QUARTA

Rielabora e modifica creativamente disegni, immagini e materiali per produrne di personali.
Rappresenta caratteristiche stagionali, stati d'animo,... con un disegno.
Osserva e descrive in maniera globale un'immagine.
Identifica le caratteristiche che costituiscono un'immagine: linee, forme, colori, luci, ombre.
Individua il codice comunicativo utilizzato nei fumetti.
Discrimina e riproduce i diversi tipi di nuvolette utilizzate nei fumetti.
Distingue in un'immagine filmica o fotografica l'inquadratura, i campi, i piani e le sequenze.
Descrive immagini di opere d'arte e le emozioni che suscitano.

Conosce e descrive alcuni dei principali monumenti della propria città.

CLASSE QUINTA

Conosce le forme del mondo circostante per saperle riprodurre.

Si esprime attraverso gli elementi del linguaggio visivo.

Usa tecniche grafico-pittoriche miste a fini espressivi.

Sa usare tecniche grafico-pittoriche e materiali diversi.

Realizza composizioni con tecniche diverse (graffito, collage, stampa, ...).

Conosce il linguaggio della tecnica televisiva.

Conosce linguaggi audiovisivi e esprime iconicamente i vari messaggi dati.

Stabilisce un rapporto creativo con l'opera d'arte sviluppando la propria fantasia.

Comprende il contenuto e/o il messaggio delle immagini delle opere osservate.

Individua in un'immagine gli elementi che stanno in primo piano, in secondo piano, sullo sfondo.

Decodifica immagini fotografiche, pittoriche, televisive, pubblicitarie.

Partendo dall'osservazione di un dipinto, ipotizza il probabile periodo a cui risale la corrente pittorica a cui appartiene.

Associa all'opera termini per esprimere sensazioni, emozioni, stati d'animo suscitati dall'osservazione della stessa.

Osserva ed apprezza i principali beni culturali e artigianali presenti nel proprio territorio, operando analisi e classificazione.

Coglie la valenza artistica dei beni culturali presenti nell'ambiente.

Visita musei apprezzando il valore e l'importanza della loro istituzione.

Esamina ed esprime giudizi su opere artistiche.

Attività principali

CLASSE PRIMA

Colori PRIMARI

Tecniche grafiche: uso della matita, dei pastelli, dei pennarelli, dei pastelli a cera, dei colori a tempera, degli acquarelli.

Tecniche plastiche con uso di materiali vari tra cui quelli di risulta.

Composizione di figure bidimensionali: la tecnica del ritaglio e del collage.

Creazioni monocromatiche utilizzando sfumature, forme e materiali dello stesso colore.

Giochi con le macchie di colore.

Distinzione forme semplici.

Il contorno.

I cambiamenti stagionali nell'ambiente circostante.

Disegni per raccontare esperienze e per illustrare storie

Produzione di semplici manufatti, anche in occasione di alcune ricorrenze.

Approccio e uso di materiali diversi.

Le forme, le linee,

i colori della realtà.

Uso del colore per riempire spazi.

Completamento di immagini.

Frottage con matite colorate e pastelli a cera su superfici diverse.

Manipolazione e uso di das e plastilina per sperimentare la tridimensionalità.

Materiali diversi per realizzare collage

I rossi

I blu

I gialli

Assonanze e contrasti di colori primari

La realtà attraverso l'utilizzo dei cinque sensi.

Descrizione elementare di

un'immagine: soggetto e rapporti spaziali tra elementi.

Sequenze di immagini rapporti temporali e causali

Rapporto figura-sfondo in un'immagine.

Le relazioni spaziali

Orientamento nel foglio

Lo stile di Mondrian

Lo stile di Pollock

Lo stile di Rothko

Verbalizzazione di stati d'animo che un'opera d'arte trasmette.

CLASSE SECONDA

Illustrazione di filastrocche, storie ascoltate o inventate.



Racconti di esperienze con una sequenza di immagini o un fumetto.
Tecniche grafiche: uso raffinato della matita, dei pastelli, dei pennarelli, dei pastelli a cera, dei colori a tempera, degli acquerelli.
Tecniche plastiche con uso di materiali vari anche materiali di riciclo.
Forme e colori nella realtà e nella fantasia.
Forme, colori e composizione di un'immagine.
Colori PRIMARI e SECONDARI.
Manipolazione e uso di materiali diversi per comporre opere tridimensionali e oggetti decorativi.
Toni caldi e freddi
Assonanze e contrasti di colori secondari, caldi e freddi
Lettura e rappresentazione della realtà circostante.
Gli elementi in uno spazio (I piano - II piano - sfondo).
Lettura di un dipinto, di una foto; soggetto, ambiente, stagione ...
Decodifica di una storia a fumetti (relazione tra immagini, personaggi e azioni).
I cambiamenti stagionali nell'ambiente circostante.
Immagini fantastiche e realistiche.
Tecniche di utilizzo per: pastelli, pennarelli, tempere, cera, acquerello, collage, materiali plastici.
Relazioni spaziali: piani e campi.
Immagini (dipinti, foto, disegni, illustrazioni..).
Lo stile di Mirò
Il Surrealismo nelle opere d'arte
Verbalizzazione di stati d'animo che un'opera d'arte trasmette.

CLASSE TERZA

Il linguaggio del fumetto (segni, simboli, immagini, onomatopее, nuvolette e grafemi).
Le vignette.
Illustrazione di storie fantastiche e/o di esperienze.
Invenzione di fumetti.
Cogliere in un disegno, foto o illustrazioni, gli elementi principali (personaggi, ambiente) e particolari.
Elementi di base della comunicazione iconica (proporzioni, forme, colori simbolici, figure in movimento).
Relazioni spaziali: piani e campi.
Colori: le tonalità.
Linguaggio del fumetto.

Immagini (dipinti, foto, illustrazioni ...)

Collage materici.

Manipolazione di forme e oggetti vari per affinare le capacità percettive.

Realizzazione di oggetti decorativi con materiali vari, anche di risulta.

Tecnica dei graffiti

I punti

Le linee

Osservazione e composizione dei colori

Il ritmo e l'alternanza di elementi compositivi: forme, colori e segni.

Opere d'arte di varie epoche storiche (arte primitiva).

Utilizzo della scala cromatica.

Semplici composizioni di immagini al computer.

L'opera d'arte veicolo di emozioni e riflessioni.

Visite guidate a mostre e a siti di interesse culturale nel territorio

Lettura di opere artistiche di vario tipo per cogliere elementi importanti del linguaggio visivo

Linee, colori e forme nel linguaggio delle immagini e in alcune opere d'arte.

Lo stile di Kandinsky

L'astrattismo nelle opere d'arte

Verbalizzazione di stati d'animo che un'opera d'arte trasmette.

I principali monumenti e beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio.

CLASSE QUARTA

Immagini per decorare, raccontare, illustrare documentare.

Rielaborazione personale di elementi tratti da opere artistiche analizzate.

Invenzione di storie a partire da immagini.

Colori naturali: gradazioni, combinazioni, contrasti.

Materiali e tecniche diverse per realizzare prodotti vari: acquerelli, cartapesta e collage.

Studio del colore: colori naturali, e relative sfumature.

Uso di strumenti di base (riga, compasso).

Avvio all'utilizzo di tecnologie multimediali a fini artistici.

Elementi del linguaggio visivo (linee, colori, distribuzione delle forme, ritmi, configurazioni spaziali, sequenze, metafore, campi, piani).

Funzione informativa ed emotiva delle immagini.

Linee, colori, forme, volume, spazio.

Piani, campi, sequenze, strutture narrative.

Opere d'arte di varie epoche storiche (arte egizia, greca ...)

Opere architettoniche

Patrimonio naturalistico.

Visite museali

Lettura di immagini di vario tipo in modo sempre più approfondito (funzione, messaggio).

Il linguaggio del fumetto e delle immagini pubblicitarie.

Campi e piani nella fotografia e in un film.

Paesaggi: piani, campi e atmosfere.

Utilizzo della scala cromatica.

Le sfumature di colori.

Rielaborazione creativa di immagini e materiali d'uso.

Utilizzo di materiali plastici a fini espressivi.

Pagine multimediali.

Animazioni

Lo stile di KLEE

L'astrattismo nelle opere d'arte

Verbalizzazione di stati d'animo che un'opera d'arte trasmette.

Le principali forme d'arte presenti nel proprio territorio

L'artigianato presente nel territorio circostante: riproduzione di manufatti.

CLASSE QUINTA

Diverse forme di espressione artistica

(architettura, fotografia, scultura, grafica...).

Consolidamento delle regole della percezione visiva: punto di vista, prospettiva).

Rappresentazione di ambienti.

Uso del colore in modo realistico e in modo personale.

Racconto in forma grafica di storie, illustrazione di brani con varie tecniche e materiali.

Funzione informativa ed emotiva delle immagini.



La figura umana: proporzione e movimento.

La figura umana e il volto: tratti espressivi.

Il corpo umano: giochi di scomposizione e composizione.

Rapporto di luce/ombra in relazione allo spostamento della fonte luminosa.

Utilizzo di varie tecniche/materiali in modo autonomo e creativo: fogli di varie dimensioni, materiali di recupero, ...

Realizzazione di oggetti decorativi e funzionali

Paesaggi: piani, campi, atmosfere.

Paesaggi: cambiamenti di colore in relazione alla luce naturale.

Rapporto luce/ombra.

Rielaborazione creativa di immagini e materiali d'uso.

Utilizzo di materiali plastici a fini espressivi.

Presentazioni multimediali.

Opere d'arte di varie epoche storiche (arte romana).

Opere architettoniche (monumenti, chiese, ...)

Luci e ombre nella realtà e nella rappresentazione.

Funzioni della fotografia.

Il film: genere ed elementi visivi importanti.

Alcuni meccanismi del linguaggio pubblicitario, collegamento immagine- parola, destinatario, uso di metafore.

Gli elementi del linguaggio visivo: il colore, la superficie, lo spazio, la luce, l'ombra

Luci e ombre nella realtà e nella rappresentazione

Funzioni della fotografia

Il film: genere ed elementi visivi importanti.

Alcuni meccanismi del linguaggio pubblicitario, collegamento immagine-parola, destinatario, uso di metafore

Analisi di opere d'arte di culture ed epoche diverse: aspetti denotativi e connotativi

La figura umana:

- il ritratto.
- L'autoritratto

Il volto: l'espressione fisica ed interiore.

Il viso nei quadri famosi: analisi di alcune opere pittoriche, osservando i tratti fisiognomici, la luce, le ombre, le sfumature, lo sfondo.

Il volto in fotografia

La tridimensionalità

Lo stile di:

- PICASSO

- BOTERO
- MODIGLIANI

Verbalizzazione di stati d'animo che un'opera d'arte trasmette.

Le ville vesuviane

Visite museali.

Rapporti interdisciplinari o connessioni

Il curriculum di Arte e Immagine risulta organizzato sulla *gradualità degli apprendimenti*, rispettosa delle tappe evolutive degli alunni garantita dalla continuità tra ciclo primario e secondario; sulla *differenziazione* dei diversi stili di apprendimento presenti nella classe; sul *concetto di essenzialità* dei saperi da far acquisire agli alunni, definito non in astratto da programmi centralistici, ma stabiliti dalla scuola in base ai livelli di competenze da far raggiungere agli alunni; sulla promozione di *poche*, ma *precise competenze essenziali* che devono essere garantite a tutti gli alunni nel ciclo della scuola primaria.

In quest'ottica di didattica laboratoriale le diverse metodologie e i vari approcci saranno caratterizzati, di volta in volta e a seconda della classe e delle finalità formative, dalle seguenti attività e tecniche didattiche:

- ✎ attività laboratoriali grafico-pittoriche, lezioni frontali, partecipate, discussioni, narrazioni, ragionamento condiviso, per imparare a pensare insieme agli altri, condividendo valori e visioni del mondo e negoziando significati;
- ✎ utilizzo di fonti bibliografiche tradizionali e multimediali, mappe cognitive e concettuali, per porre come basi dell'apprendimento le preconcoscenze e incentivare la capacità di costruire relazioni tra le conoscenze, supportando i processi cognitivi attraverso facilitazioni procedurali atte ad alleggerire il carico esecutivo di compiti complessi;
- ✎ attività che sviluppino i saperi sotto forma di competenze utilizzando il **problem-solving**, il **lavoro di gruppo** e il **role playing**; ricorrendo **all'apprendimento cooperativo** per risolvere un problema attraverso la distribuzione di ruoli e compiti, al fine di promuovere, con l'apprendistato cognitivo tramite il tutoring e lo scaffolding, un funzionamento cognitivo esperto in compiti complessi;
- ✎ didattica modulare e flessibilità del curriculum per permettere di passare dai saperi dichiarativi alle competenze con l'utilizzo del

feedback a carattere informativo come rinforzo e assegnazione di compiti intrinsecamente motivanti e moderatamente sfidanti per stimolare curiosità epistemica e interesse, accrescendo il bisogno di competenza;

- ✎ utilizzo di strategie per il controllo esecutivo quali l'autovalutazione per favorire lo sviluppo di atteggiamenti di autonomia nell'apprendimento e nello svolgimento dei vari compiti, sostenendo i processi volitivi degli studenti, al fine di imparare ad autoregolare le proprie attività d'apprendimento diminuendo la dipendenza dal controllo esterno, attraverso uno stile d'insegnamento rivolto a curare sostenendo le aspirazioni personali e l'apprezzamento del sé degli alunni che coltiveranno obiettivi importanti e validi.

Lo studente nell'ambito della scuola dell'obbligo dovrà avere acquisito competenze metodologiche per leggere *un numero significativo di opere d'arte* antiche e moderne, aver fatto esperienze di lettura nel museo e avere una conoscenza diretta del patrimonio artistico del proprio territorio.

Viene suggerito un approccio alla lettura delle opere d'arte viste nel loro contesto storico, inoltre viene detto che "imparare a leggere le opere d'arte sensibilizza e potenzia nell'alunno le capacità estetiche ed espressive, rafforza la preparazione culturale, serve anche a sviluppare il senso civico.

Un particolare spazio viene dato alla *conoscenza dei beni culturali e ambientali* presenti nel proprio territorio visti come uno strumento per "educare alla cittadinanza unitaria e plurale" in quanto documenti materiali, espressioni artistiche, culturali che "servono a conoscere e a trasmettere le nostre memorie nazionali," contestualizzate però non solo in un ambito "locale", ma anche "globale" europeo ed extraeuropeo.

L'approccio ai beni culturali, l'educare alla conservazione e alla salvaguardia del patrimonio artistico e ambientale costituisce uno degli **assi formativi centrali** di una scuola moderna, che non può essere affrontato solo da Arte e Immagine, ma richiede, per essere praticata in modo efficace, una collaborazione fra più campi disciplinari, in particolare di storia, arte, scienze e tecnologia.



Sistema specifico di valutazione delle bambine e dei bambini

RUBRICA VALUTATIVA ARTE E IMMAGINE

Classe Prima

DIMENSIONE DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO DI BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni	Rappresenta se stesso in situazioni reali e/o immaginarie	Si rappresenta in modo essenziale	Si rappresenta in modo corretto	Si rappresenta in modo accurato	Si rappresenta in modo completo e personale.
	Realizza prodotti grafico-pittorici su esperienze personali e racconti	Realizza semplici elaborati in modo incerto	Realizza elaborati utilizzando tecniche e materiali di diverso tipo in modo discreto.	Realizza elaborati utilizzando con sicurezza diversi stili e tecniche del linguaggio iconico	Produce gli elaborati in modo personale e creativo.
	Utilizza diversi strumenti per sperimentare i colori primari	Utilizza colori e strumenti in modo essenziale	Utilizza colori e strumenti discretamente	Utilizza colori e strumenti in modo corretto ed espressivo	Utilizza colori e strumenti in modo originale ed accurato.
	Descrive le caratteristiche delle immagini e delle opere d'arte	Osserva e descrive in modo accettabile le immagini e le opere d'arte	Osserva e descrive in modo soddisfacente le immagini e le opere d'arte	Descrive ed organizza in modo autonomo e completo le immagini visive e le opere d'arte	Osserva e descrive in modo critico le immagini e le opere d'arte



RUBRICA VALUTATIVA ARTE E IMMAGINE

Classe Seconda

DIMENSIONE DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO DI BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni	Rappresenta con il linguaggio grafico-pittorico e con tecniche diverse, le caratteristiche fondamentali degli oggetti reali	Realizza le caratteristiche fondamentali degli oggetti reali in modo incerto	Realizza le caratteristiche fondamentali degli oggetti reali in modo corretto	Realizza le caratteristiche fondamentali degli oggetti reali in modo autonomo ed esauriente	Realizza le caratteristiche fondamentali degli oggetti reali in modo personale ed accurato
	Esprime sensazioni legate ai colori primari-secondari, caldi-freddi e le rappresenta	Esprime e rappresenta gli elaborati in modo superficiale	Esprime e rappresenta gli elaborati in modo adeguato	Esprime e rappresenta gli elaborati in modo adeguato e completo	Esprime e rappresenta gli elaborati in modo profondo e soddisfacente
	Legge le immagini comprendendo le diverse funzioni e i principali elementi del linguaggio visivo	Legge le immagini in modo essenziale	Legge le immagini in modo corretto	Legge le immagini in modo esauriente	Legge le immagini in modo completo e creativo
	Osserva e comprende le opere d'arte, gli elementi essenziali ed il messaggio che trasmette	Osserva e comprende in modo sostanziale	Osserva e comprende in modo completo	Osserva e comprende in modo autonomo ed esauriente	Osserva e comprende in modo originale e preciso.



RUBRICA VALUTATIVA ARTE E IMMAGINE

Classe Terza

DIMENSIONE DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO DI BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni	Produce diversi tipi di messaggi: astratto, realistico, simbolico, scientifico per esprimere vissuti e stato d'animo	Produce i diversi tipi di messaggi in modo accettabile	Produce i diversi tipi di messaggi in modo soddisfacente	Produce i diversi tipi di messaggi in modo autonomo	Produce i diversi tipi di messaggi in modo originale
	Riconosce gli elementi del linguaggio visivo - il colore, il punto, la linea, lo spazio - per stabilire relazioni anche di proporzione tra soggetti diversi e la loro collocazione nello spazio	Riconosce le regole del linguaggio visivo in modo essenziale	Descrive ed analizza in modo corretto gli elementi del linguaggio visivo	Descrive ed analizza in modo autonomo gli elementi del linguaggio visivo	Riconosce gli elementi del linguaggio visivo in modo accurato
	Individua in un'opera d'arte sia antica che moderna, gli elementi essenziali e familiarizza con quelle appartenenti alla propria e ad altre culture	Individua gli elementi più importanti in un'opera d'arte in modo accettabile.	Individua gli elementi più importanti in un'opera d'arte in modo essenziale	Riconosce gli elementi essenziali in modo accurato	Riconosce e familiarizza con le opere d'arte in modo completo e personale
	Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale ed urbanistico	Riconosce gli aspetti ambientali ed urbanistici in modo sostanziale	Riconosce gli aspetti ambientali ed urbanistici in modo corretto	Riconosce e apprezza gli aspetti ambientali ed urbanistici in modo autosufficiente	Riconosce gli aspetti ambientali ed urbanistici in modo accurato



RUBRICA VALUTATIVA ARTE E IMMAGINE

Classe Quarta

DIMENSIONE DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO DI BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni	Conosce e utilizza i linguaggi e le tecniche della comunicazione visiva per produrre messaggi e materiali diversi.	Conosce e utilizza in modo non del tutto adeguato i linguaggi e le tecniche della comunicazione visiva per produrre messaggi e materiali diversi.	Conosce e utilizza in modo adeguato i linguaggi e le tecniche della comunicazione visiva per produrre messaggi e materiali diversi	Conosce e utilizza con sicurezza i linguaggi e le tecniche della comunicazione visiva per produrre messaggi e materiali diversi.	Conosce e utilizza con sicurezza e originalità i linguaggi e le tecniche della comunicazione visiva per produrre messaggi e materiali diversi.
	Rielabora e modifica creativamente disegni, immagini e materiali per produrne di personali.	Osserva e rielabora disegni, immagini e materiali in modo essenziale	Osserva e rielabora disegni, immagini e materiali in modo corretto	Osserva e rielabora disegni, immagini e materiali in modo esauriente	Osserva e rielabora disegni, immagini e materiali in modo creativo e completo
	Identifica le caratteristiche che costituiscono un'opera d'arte: sfondo, primo piano, forme, colori, luci e ombre	Individua gli elementi in modo abbastanza preciso	Individua gli elementi in modo preciso	Individua gli elementi in modo completo e approfondito	Individua gli elementi in modo esaustivo e notevole
	Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-	Riconosce e apprezza in modo superficiale i principali monumenti del territorio ambientale e culturale.	Riconosce e apprezza i monumenti del territorio ambientale e culturale in modo essenziale.	Riconosce e apprezza i monumenti del territorio ambientale e culturale in modo Soddisfacente.	Riconosce e apprezza i monumenti del territorio ambientale e culturale in modo Preciso e completo.



artistici.

RUBRICA VALUTATIVA ARTE E IMMAGINE

Classe Quinta

DIMENSIONE DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO DI BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni	Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali	Non sa usare ancora in modo appropriato tecniche grafico-pittoriche e materiali diversi.	Sa usare in modo essenziale tecniche grafico-pittoriche e materiali diversi	Usa in modo adeguato tecniche grafico-pittoriche e materiali diversi	Utilizza in modo autonomo e creativo tecniche grafico-pittoriche e materiali diversi
	Stabilisce un rapporto creativo con l'opera d'arte sviluppando la propria fantasia.	Incontra ancora difficoltà nell'espressione fantastica delle opere d'arte.	Ha raggiunto un livello soddisfacente nell'espressione fantastica delle opere d'arte.	Ha raggiunto un buon livello nell'espressione fantastica delle opere d'arte.	Ha raggiunto un livello personale e creativo nell'espressione fantastica delle opere d'arte.
	Identifica le caratteristiche che costituiscono un'opera d'arte: sfondo, primo piano, forme, colori, luci e ombre	Individua gli elementi in modo abbastanza preciso	Individua gli elementi in modo preciso	Individua gli elementi in modo completo e approfondito	Individua gli elementi in modo esaustivo e notevole



		Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	Riconosce e apprezza in modo superficiale i principali monumenti del territorio ambientale e culturale.	Riconosce e apprezza i monumenti del territorio ambientale e culturale in modo essenziale.	Riconosce e apprezza i monumenti del territorio ambientale e culturale in modo Soddisfacente.	Riconosce e apprezza i monumenti del territorio ambientale e culturale in modo Preciso e completo.	
--	--	--	---	--	---	--	--

Sistema specifico di organizzazione in sezione ed altri ambienti

E' fondamentale far sperimentare ai bambini, lungo tutto il percorso del primo ciclo primario e secondario, esperienze concrete di rielaborazione dei codici visivi, di utilizzo in termini espressivi di materiali, di strumenti e tecniche diverse, in modo da sollecitare e potenziare lo sviluppo del pensiero creativo, induttivo e divergente.

E' attraverso un **approccio operativo**, incentrato sul "*saper fare*" di tipo laboratoriale che l'alunno apprende le capacità di *osservare, di leggere e di produrre*.

Il laboratorio assume nella didattica della disciplina un ruolo centrale, non può, come in molti casi essere però la classe il luogo del fare, ma servono spazi attrezzati con più mezzi, materiali e strumenti. Va detto che il laboratorio però non è solo lo spazio fisico e attrezzato della scuola, ma per conoscere e capire l'arte e i beni culturali il laboratorio reale diventa anche il *territorio urbano, l'ambiente naturale* visto come luogo sia per leggere che produrre.

GLI ARREDI

Sarebbe piacevole poter attrezzare una parete o parte di una parete con **pannellature** di cartone pressato o compensato utili per sostenere i fogli da lavoro e per mettere in mostra i capolavori già realizzati. E' possibile utilizzare le strisce di legno che sono presenti in ogni classe per fissare i fogli da lavoro, magari....si può chiedere ai collaboratori scolastici di darci una mano a fissare la stessa bacchettatura di legno anche in basso, così si fermano meglio i fogli da lavoro da entrambi i lati.

Procuriamoci una **scaffalatura a giorno** o un **carrello** o magari utilizziamo i contenitori di polistirolo che si usano per la refezione, ricoloriamoli insieme ai bambini e assembliamoli come scaffalature per riporre i diversi oggetti in vista.

Sarà utile anche un **contenitore** o cesto per riporre i camici della pittura. Chiediamo ad ogni bambino di portare a scuola una camicia del papà che non usa più e che utilizzeranno per le loro esperienze espressive.

Dove esiste poco spazio si può pensare di recuperare nei mercati o nei negozi **scatole** di scarpe, per imballaggio, per il trasporto di banane o



frutti esotici , colorarle evidenziando un lato a noi visibile con un simbolo,o un campione del materiale, o una scritta grande in stampatello...e riporvi gli utensili, i materiali secondo una suddivisione concordata con i bambini.

Su di un angolo potremo sistemare **mensole** o ripiani bassi per materiale di cancelleria e dove sono presenti **cavalletti**.

LE IMMAGINI

Sarebbe simpatico e stimolante predisporre repertori qualificati di:

- ♦ Fotografie tratte da cataloghi di arredamenti, riviste di natura, di animali, di viaggi,,etc...., calendari, cartoline illustrate, manifesti, cablò,
 - ♦ Immagini di paesaggi, panorami, persone, condizioni temporali, nuvole,...), travestimenti, etc.... da utilizzare come supporto all'evocazione e come punto di partenza per un'estensione o come "modello" o sostegno per un ricalco o come elemento di confronto o elemento concreto da aggiungere, ritagliato, alle composizioni cromatiche su cui il bambino sta lavorando....
- ♦ Immagini d'arte riguardanti opere di artisti contemporanei, giardini, monumenti, costruzioni di varia natura e riguardanti i più disparati soggetti,.... Si possono coinvolgere i genitori o i nonni dei bambini per la ricerca di queste immagini organizzando una bella "caccia al tesoro" che prevede premi particolari!!!???
- ♦ Raccogliamo riviste, giornali, per un gioco di ricerca con i bambini sui colori di contrasto, i colori assonanti,.....
 - ♦ Prepariamo dei raccoglitori con buste trasparenti con foratura per selezionare e collezionare immagini secondo canoni condivisi con i bambini

STRUMENTI E UTENSILI

Indichiamo quelli più comuni:

Forbici con punte arrotondate
Cucitrice
Scotch
Puntine
Squadre, righe
Curvilinee
Matite
Gomme
Temperamatite



Nastro biadesivo

Colle di varia natura e consistenza

Timbri: di pasta sale, di pongo, di patate, di plastica, di spugna

Tappi di sughero e di plastica di varie misure

Palline di gommapiuma

I COLORI

TEMPERE: in barattoli grandi, in grandi tubi, in polvere che permettono impasti di varia consistenza e diverse tonalità.

ACQUERELLI: scatole di acquerelli già pronti e in tubetti.

CHINE: in bottigliette e in tubetto (anche nere).

LE CARTE

Carta da pacco bianca e marrone

Carta da parati

Carta da recupero

Cartoncini bristol di varia grammatura e superficie (ruvidi, lisci)

Carta lucida e carta crespata

Carta velina

Cartone pressato

Cartoncino ondulato

Carta da scena

I PENNELLI

Occorre averne a disposizione in quantità e di diversa natura: ***piatti, a punta, duri e morbidi.***

Quelli duri, per fare un esempio, servono per realizzare un tipo di pittura a tinte piatte e per stendere i "fondi"; quelli morbidi possono essere particolarmente funzionali per realizzare pitture a velatura.



E' bene disporre anche di:

- + Cannucce di plastica e di bambù
- + Spazzolini da denti
- + Pennelli da barba
- + Spugne
- + Pennelli per il maquillage
- + Contagocce
- + Spruzzatori per piante
- + Retine e pinzette
- + Spazzole da bucato
- + Spazzolini da unghie
- + Rulli
- + Pennini di china
- + Forchette o pettinini metallici
- + Piccoli oggetti dalle forme particolari

PENNARELLI, PASTELLI, MATITE, GESSETTI, CARBONCINI

Consentono di procedere con facilità a:

- contornare
- descrivere un oggetto
- utilizzare la linea come mezzo unico di espressione

Ricordiamo che i pastelli ad olio, il carboncino, il gessetto, se usati di fianco e non di punta, consentono di coprire anche grandi spazi: ad esempio nella tecnica del frottage.

I pennarelli a punta sottile, media e doppia, così come i pastelli (ad olio, acquerellati, a cera) **vanno divisi per colore.**



I CONTENITORI

Sono sussidi essenziali:

- + piatti di carta
- + bicchieri di carta
- + vasetti di vetro o plastica trasparente con o senza tappo ermetico (per conservare i colori realizzati e poter intravedere le tonalità di colore: i diversi rossi, i diversi azzurri, i diversi gialli, i diversi verdi,...)
- + contenitori per riporre i pennelli
- + vaschette

PER PULIRE

La necessità di pulire (i pennelli, il pavimento, le pareti, ...) costituisce un momento importante nello svolgimento delle attività espressive.

E' utile avere a disposizione:

- + giornali quotidiani per prevenire di sporcare i banchi
- + spugne
- + stracci
- + sapone neutro (i pennelli vanno accuratamente lavati, insaponati e sciacquati sotto acqua corrente e poi riposti con le setole all'insù)
- + asciugamani.

MATERIALI E STRUMENTI PER LA MANIPOLAZIONE

☺ **elementi naturali** come: sabbia, terreno, legno, sassi, pietruzze, fagioli, lenticchie, chicchi di caffè, semi, paglia, conchiglie,...



- ☺ **elementi artificiali** come: plastica, polistirolo, alluminio, ferro,....
- ☺ **materiali** come: creta, plastilina, terracotta, pasta di sale, farina e acqua,...
- ☺ **materiali di risulta:** tappi di sughero, di plastica, di alluminio, - pezzetti di stoffa, bottoni, nastri, passamaneria, piume, spago, trucioli,...
- ☺ **rulli, stecche, formine, oggetti che lasciano segni, ...**

Modalità di coinvolgimento o comunicazione con la famiglia

Descrivere eventuali forme di collaborazione dei genitori e nonni o di informazione alle famiglie **SEMPRE** con riferimento specifico alla **DISCIPLINA** e con aggiunta di eventuali iniziative fuori dalla scuola (non si tenga conto dell'emergenza covid)



Ministero dell'Istruzione Università Ricerca
Istituto Comprensivo "Massimo Troisi"
 San Giorgio a Cremano (Na)
 scuola dei bambini e dei ragazzi che sorridono nella pace



Competenze per lo Sviluppo (FSE) - Ambienti per l'Apprendimento (FESR)
 Scuola sperimentale per il Curricolo Formativo, i Contratti formativi e la Rendicontazione sociale

codice scuola NAIC8FD00X - Mail naic8fd00x@istruzione.it - PEC naic8fd00x@pec.istruzione.it - codice fiscale 95187100631
 Direzione Amministrativa ed uffici - plesso Rodari - Malaguzzi, via Pini di Solimene 31 - 80046 San Giorgio a Cremano (Na) - tel. 0817713736

Curricolo di Istituto

Curricolo disciplinare

Scuola PRIMARIA – DISCIPLINA

MUSICA

Centralità della persona

La musica offre uno spazio simbolico e relazionale speculare all'attivazione di processi di cooperazione e socializzazione, all'acquisizione di strumenti di conoscenza, alla valorizzazione della creatività e della partecipazione, allo sviluppo del senso di appartenenza a una comunità, nonché all'interazione fra culture diverse. Il canto, la pratica degli strumenti musicali, la produzione creativa, l'ascolto, la comprensione e la riflessione critica favoriscono lo sviluppo della musicalità che è in ciascuno; promuovono l'integrazione delle componenti percettivo-motorie, cognitive e affettivo-sociali della personalità; contribuiscono al benessere psicofisico in una prospettiva di prevenzione del disagio. Il bambino attraverso l'esperienza del far musica insieme, potrà cominciare a leggere e a scrivere musica, a produrla anche attraverso l'improvvisazione sviluppando il pensiero creativo particolarmente importante nella fascia d'età compresa tra i 6 e i 10 anni. L'apprendimento della musica esplica specifiche funzioni formative, tra loro interdipendenti. Attraverso la funzione cognitivo-culturale gli alunni esercitano la capacità di rappresentazione simbolica della realtà, sviluppano un pensiero flessibile, intuitivo, creativo e partecipano al patrimonio di diverse culture musicali; utilizzano le competenze specifiche della disciplina per cogliere significati, mentalità, modi di vita e valori della comunità a cui fanno riferimento. Mediante la funzione linguistico-comunicativa la musica educa gli alunni all'espressione e alla comunicazione attraverso gli strumenti e le tecniche specifiche del proprio linguaggio. La musica rafforza la funzione emotivo-affettiva negli alunni, che imparano a riflettere sulle loro emozioni e su quelle altrui. La musica possiede una funzione identitaria e interculturale che induce gli alunni a prendere coscienza della loro appartenenza a una tradizione culturale e contemporaneamente fornisce loro gli strumenti per la conoscenza, il confronto e il rispetto di altre tradizioni culturali e religiose. Attraverso l'ascolto condiviso il bambino instaura relazioni interpersonali e di gruppo, sviluppa la funzione critico-estetica, premessa indispensabile per la nascita di una sensibilità artistica basata sull'interpretazione e fruizione critica ed estetica del messaggio sonoro e in generale di tutto patrimonio culturale. Da tutto ciò deriva la forza e importanza educativa e formativa della musica nella costruzione della personalità del bambino in età scolare.



	Competenze trasversali
	<u>Imparare ad imparare</u> Ha consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme agli altri. <u>Spirito di iniziativa (imprenditorialità)</u> E' capace di tradurre le idee in azione utilizzando creatività ed innovazione. <u>Consapevolezza ed espressione culturale (comprensione della diversità di un testo, musica, oggetti d'arte) e capacità di riproduzione</u> E' consapevole dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni che traduce mediante l'uso di mezzi di comunicazione quali la musica, le arti dello spettacolo, le arti visive.
	Traguardi di sviluppo
	L'alunno: esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte; esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare sé stesso e gli altri; esegue da solo o in gruppo, semplici brani vocali o strumentali appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto costruiti; ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.
	Obiettivi di Apprendimento
	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e di luoghi diversi. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.
	Contenuti minimi □
	<u>1° e 2° classe</u> Distinguere e classificare i fenomeni acustici in base ai parametri di silenzio, suono e rumore. Ascoltare e discriminare suoni e rumori nella realtà ambientale. <u>3°, 4° e 5° classe</u> Discriminare le caratteristiche timbriche e sonore: forte/piano; grave/acuto. Analizzare le caratteristiche dei suoni e dei rumori (fonte sonora; lontananza/vicinanza; durata; intensità). Riconoscere e apprezzare brani musicali di culture, luoghi e tempi diversi. Conoscere e discriminare sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali.
	Contenuti standard ♪♪♪
	1° e 2° classe ➤ Memorizzare filastrocche e canti corali. ➤ Riconoscere e classificare gli strumenti musicali di un'orchestra.



3°,4°e 5° classe

- Riconoscere , riprodurre e ordinare suoni diversi in base ad una caratteristica.
- Utilizzare la digitalizzazione per creare semplici melodie e giochi ritmici.
- Eseguire e curare l'intonazione e l'espressività di semplici brani vocali e strumentali.

Contenuti maggior sviluppo

- ✎ Ascoltare, discriminare, cantare, suonare .
- ✎ Esperienze di propedeutica musicale per le classi I, II e III .
- ✎ Laboratorio di coro destinato agli allievi delle classi IV e V a classi aperte.
- ✎ Momenti musicali in occasione di ricorrenze religiose, civili e di fine anno.

Attività principali

Le attività principali riguarderanno i percorsi didattici finalizzati a sviluppare capacità e abilità dei bambini in relazione a :

- ✎ l'aspetto senso-percettivo;
- ✎ l'aspetto produttivo, attraverso l'uso del corpo, della voce, degli strumenti musicali;
- ✎ l'aspetto ritmico - espressivo (accompagnamento ritmico-strumentale, animazione e drammatizzazione);
- ✎ l'aspetto di decodificazione del linguaggio musicale (ascolto);
- ✎ la codificazione del linguaggio musicale;
- ✎ l'organizzazione di attività funzionali all'inclusione e all'integrazione.

Sarà utilizzato in modo sistematico lo strumentario disponibile convenzionale e non ; si prediligerà l' ascolto attivo anche in funzione di un accrescimento dei tempi attentivi; saranno promosse visite di istruzione inerenti l'ambito musicale (concerti, spettacoli teatrali, animazioni musicali).

Sarà opportuno favorire sempre l'aspetto motorio e il gioco, l'animazione e la drammatizzazione, l'interesse e la ricerca, incoraggiando la manipolazione del suono, degli strumenti, delle strutture ritmiche e melodiche, favorendo l'esplorazione e la sperimentazione; sarà necessario aiutare l'alunno a stimare il proprio pensiero creativo e quindi le proprie elaborazioni sonore.

Rapporti interdisciplinari o connessioni

La musica è una disciplina trasversale che si offre all'interdisciplinarietà con le altre materie: il ritmo, il canto, i sistemi di scrittura non convenzionali , la conoscenza degli strumenti antichi, la musica popolare, il suono e la timbrica rappresentati con il colore, rappresentano solo alcune delle connessioni con italiano , matematica, storia, geografia , arte, scienze, ecc.

Sistema specifico di osservazione

Le verifiche per il raggiungimento degli obiettivi e delle competenze si svolgeranno in itinere di lavoro e si baseranno sulle osservazioni sistematiche dell'insegnante in riferimento: all'attenzione e alla capacità di ascolto; all'intonazione e all'espressività nell'eseguire brani individuali e collettivi; all'interesse e al grado di partecipazione dimostrati.

Sistema specifico di valutazione delle bambine e dei bambini

Le bambine e i bambini saranno valutati rispetto all'impegno e alla partecipazione dimostrata durante le attività, alla consapevolezza di sé e al rispetto delle regole ,

mediante l'osservazione sistematica .

Sistema specifico di organizzazione in sezione ed altri ambienti

Gli ambienti utilizzati saranno i laboratori attrezzati in modo specifico con strumenti e materiale sonoro di facile reperibilità.

Modalità di coinvolgimento o comunicazione con la famiglia

Eventuali mostre, manifestazioni e ricorrenze vedranno il coinvolgimento delle famiglie che saranno preventivamente informate con le dovute modalità.



Ministero dell'Istruzione Università Ricerca
Istituto Comprensivo "Massimo Troisi"
 San Giorgio a Cremano (Na)
 scuola dei bambini e dei ragazzi che sorridono nella pace



Competenze per lo Sviluppo (FSE) - Ambienti per l'Apprendimento (FESR)
Scuola sperimentale per il Curricolo Formativo, i Contratti formativi e la Rendicontazione sociale

codice scuola NAIC8FD00X - Mail naic8fd00x@istruzione.it - PEC naic8fd00x@pec.istruzione.it - codice fiscale 95187100631
 Direzione Amministrativa ed uffici - plesso Rodari - Malaguzzi, via Pini di Solimene 31 - 80046 San Giorgio a Cremano (Na) - tel. 0817713736

Curricolo di Istituto

Curricolo disciplinare

Scuola PRIMARIA – DISCIPLINA

Educazione fisica

Centralità della persona

Lo sviluppo di abilità motorie di base fin da bambini, rappresenta una risorsa culturale, il cui contributo assume un valore formativo che si connette a quello delle altre discipline nel favorire i processi di apprendimento, maturazione della personalità, socializzazione e crescita come soggetti attivi. Le Linee guida dell'UE hanno rilevato la necessità di incrementare l'attività fisica tra i giovani e i giovanissimi, in considerazione della sempre maggiore diffusione di stili di vita sedentari e dell'obesità. Secondo queste linee guida fino all'80% dei ragazzi in età scolare fa attività fisica esclusivamente a scuola. La scuola primaria rappresenta l'ambiente idoneo per l'inizio della vera e propria attività motoria, fisica e sportiva. Le attività di giocosport, trasmettono il piacere di superare nuovi ostacoli, di stare bene insieme, di adottare nuove strategie di movimento, contribuendo a costruire la propria autostima. È in questa fase che, oltre ad apposite attività motorie, confluiscono anche stili di vita corretti, una corretta condotta alimentare, il rispetto per le regole del fair play e per garantire una corretta opportunità a tutti.

Competenze trasversali

Contributi possibili della disciplina nello sviluppo delle competenze trasversali
Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro; è la consapevolezza relativa al proprio processo di apprendimento: identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli; motivazione e fiducia nelle proprie capacità.

Cittadinanza (partecipazione alla vita di gruppo e socialità attiva come gregario e come leader anche occasionale): collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri. La competenza sociale è collegata al benessere





personale e sociale.

Spirito di iniziativa (imprenditorialità) : agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità. Risolvere problemi: affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate.

Consapevolezza ed espressione culturale (comprensione della diversità di un testo, musica, oggetti d'arte) e capacità di riproduzione : rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).

Traguardi di sviluppo

Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.

Sperimentare in forma semplificata e progressivamente più complessa, diverse gestualità tecniche.

Riconoscere alcuni principi essenziali relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.

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

Obiettivi di Apprendimento

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO

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

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

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

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

- Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva, saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

SALUTE E BENESSERE PREVENZIONE E SICUREZZA

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza dei vari ambienti di vita.



Contenuti minimi □	
	<u>1a e 2a classe</u> ○ Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. ○ Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico dinamico del proprio corpo. <u>3°,4°e 5°classe</u> ○ Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi e comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti. ○ Conoscere ed applicare correttamente le modalità esecutive dei giochi di movimento. ○ Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.
Contenuti standard 🙋🙋🙋	
	<u>1a e 2a classe</u> ➤ Effettuare movimenti con alcune parti del corpo rispettando i comandi ➤ Consolida la propria mimica corporea e comincia a percepire gli stati d'animo per comunicare con gli altri. ➤ Impara che le regole e la condivisione degli strumenti sono necessarie per raggiungere lo scopo del gioco. <u>3°,4°e 5°classe</u> ➤ Consolida i concetti topologici e temporali, attraverso la codifica delle mappe, per adattarsi ad ambienti conosciuti e non. ➤ Impara a utilizzare in modo corretto i piccoli attrezzi e lo spazio circostante per evitare rischi a sé e agli altri. ➤ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare le proprie emozioni, anche attraverso linguaggi musicali e teatrali. ➤ Conosce alcuni essenziali principi relativi al benessere e all'alimentazione per avere cura del proprio corpo e sentirsi meglio.
Contenuti maggior sviluppo 🙋🙋🙋	
	<u>1a e 2a classe</u> 🙋 Impara che le regole sono necessarie per poter giocare 🙋 Partecipa a giochi di gruppo con regole più articolate per affinare la propria capacità relazionale. 🙋 Partecipa a giochi di gruppo strutturati con semplici gestualità per cominciare a distinguere i diversi ruoli all'interno del gioco. <u>3°,4°e 5°classe</u> 🙋 Migliora le gestualità tecniche precedentemente acquisite e ne apprende di nuove per arricchire il proprio bagaglio motorio. 🙋 Ha maggiore consapevolezza del proprio corpo e sa utilizzare gli attrezzi a disposizione in modo corretto e consapevole per non creare situazioni di pericolo per sé e per gli altri. 🙋 Comprende il valore della regola per poter giocare bene con gli altri. 🙋 Riconosce e applica alcuni essenziali principi relativi al benessere e ad una corretta alimentazione.



Attività principali

-  **Giochi di collaborazione.**
-  **Esercitazioni per il miglioramento degli schemi motori di base**
-  **Esercitazioni per il miglioramento della motricità fine.**
-  **Attività in palestra e giocosport**
-  **Giornata del gioco**
-  **Codifica e decodifica dei percorsi**
-  **Esperienze di gruppo mirate all'accettazione , alla condivisione, alla collaborazione, al rispetto reciproco , anche attraverso il pensiero creativo (invenzione di giochi e relative regole).**
-  **Percorsi di educazione alla salute in riferimento ad una corretta alimentazione.**

Rapporti interdisciplinari o connessioni

Rapporti interdisciplinari o di connessioni saranno possibili con la narrazione , la geografia, le scienze , la musica.

Sistema specifico di osservazione

L'osservazione sarà sistematica ,e si avvarrà anche della predisposizione di griglie di osservazione dei bambini in situazioni di attività inerenti il gioco sport.

Sistema specifico di valutazione delle bambine e dei bambini

I bambini saranno valutati sotto il profilo generale del comportamento, tenendo conto dell'autonomia, della partecipazione, della capacità di stare bene con gli altri rispettando le regole del fair play, ma anche considerando gli obiettivi formativi e i traguardi di sviluppo di questa disciplina.

Sistema specifico di organizzazione in sezione ed altri ambienti

Le attività saranno svolte prevalentemente in palestra e con l'ausilio di piccoli attrezzi ginnici; saranno utilizzati inoltre tutti gli spazi esterni che consentano il movimento in sicurezza.

Modalità di coinvolgimento o comunicazione con la famiglia

Eventuali forme di collaborazione con le famiglie saranno richieste per le manifestazioni che avverranno all'esterno dell'edificio scolastico.