



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo Statale "A. Diaz"

Via Giovanni XXIII, 8 – 20821 Meda (MB)

Infanzia Polo: MBAA85901L – Primaria Polo: MBEE85901T

Primaria A. Diaz: MBEE85902V – Secondaria di 1° grado A. Frank: MBMM85901R

 Cambridge English
Exam Preparation Centre



Tel. 036270960 – 70411 - Fax 0362333962

PEO: MBIC85900Q@istruzione.it – PEC: MBIC85900Q@pec.istruzione.it

Sito web: <https://icdiazmeda.edu.it/>

CUU: UFMVVJ – CF: 91074020156 – CM: MBIC85900Q



Istituto comprensivo "A. Diaz" Meda

CURRICULUM D'ISTITUTO

Scuola Primaria

D.M. 221/2025

"Regolamento recante indicazioni nazionali
per il curricolo della scuola dell'infanzia
e del I ciclo d'istruzione"

Approvato dal Collegio dei Docenti il 30/06/2026

Istituto Comprensivo “A. Diaz” Meda

Scuola Primaria ***CURRICULUM D'ISTITUTO*** *Classi Prime*

OBIETTIVI GENERALI DEL PROCESSO FORMATIVO: esplicitati per ogni competenza nella sezione introduttiva.

Italiano

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIA E STRUMENTI
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	• Acquisire in maniera sicura l'alfabetizzazione di base e arricchire il lessico. La capacità di leggere e scrivere, così come di comprendere e parlare, è obiettivo fondamentale da tutti riconosciuto come prioritario, così come arricchire il repertorio lessicale esplorando campi semantici, significati propri e figurati; illustrare la ricchezza polisemica delle parole, ricavare dal contesto significati meno noti o ignoti, esaminare sinonimi e contrari in particolare mediante esempi concreti. • Riflettere sulla lingua a partire dagli usi comuni. Iniziare la riflessione sulla lingua partendo dagli usi comuni. A partire da questi promuovere l'apprendimento di conoscenze metalinguistiche, lessicali e grammaticali, sociolinguistiche e pragmatiche. • Comprendere, parlare, ascoltare. Comprendere testi ed enunciati trasmessi in forma scritta e orale, essendo in grado di identificare il senso globale e le informazioni particolari, gli snodi dell'argomentazione, le intenzioni dell'emittente. Essere in grado di condividere le proprie impressioni e le proprie idee con gli altri; maturare una buona capacità di ascolto: ascolto dei testi letti ad alta voce dall'insegnante e ascolto delle parole dei compagni, nel rispetto dei turni di parola e delle opinioni degli altri. • Leggere, interpretare, esporre. Essere in grado di comprendere un testo letto da soli o dall'insegnante, cogliendone gli elementi principali e le finalità (descrivere, narrare, fornire istruzioni, ecc.); con l'aiuto dell'insegnante, cominciare a capire ciò che caratterizza come 'letterario' un determinato testo. Saper riferire in merito a ciò che si è ascoltato, letto, studiato, anche con l'aiuto di tabelle, mappe, immagini e supporti informatici. Saper memorizzare testi poetici. • Scrivere. Essere in grado di applicare le conoscenze fondamentali relative	<u>I – ASCOLTO E PARLATO</u> 1 - Interviene negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando il proprio turno. 2 - Ascolta e comprende l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe e di testi. 3 - Riferisce in modo chiaro e comprensibile i fatti e le informazioni principali di un testo ascoltato, di un film visto o di uno spettacolo. 4 - Ricostruisce e racconta verbalmente esperienze personali o storie fantastiche in modo chiaro e rispettando l'ordine cronologico. 5 - Memorizza semplici testi poetici <u>II - LETTURA</u> 1 - Padroneggia la lettura strumentale (di decifrazione) nella modalità ad alta voce. 2 - Legge brevi e semplici testi mostrando di saperne cogliere il senso globale. <u>III - SCRITTURA</u> 1 - Acquisisce le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. 2 - Scrive correttamente sotto dettatura. 3 - Scrive autonomamente parole o frasi. <u>IV – LESSICO E ELEMENTI DI GRAMMATICA</u> 1 - Amplia il patrimonio lessicale utilizzando in modo appropriato le parole man mano apprese. 2 - Riconosce se una frase è o non è completa. 3 - Presta attenzione alla grafia delle parole applicando le conoscenze ortografiche.	• Regole di una buona conversazione • Linguaggi diversi per comunicare: mimi e gesti, suoni, canti, movimenti, drammatizzazioni, illustrazioni, catene di parole • Filastrocche e brevi poesie • Lettura di sillabe • Lettura di parole piane • Lettura di parole complesse • Lettura a voce alta • Letture da parte dell'insegnante • Comprensioni e riflessioni guidate • Testi narrativi • Organizzazione grafico-spaziale della pagina • Principali convenzioni di lettura e scrittura: i diversi caratteri grafici. • Principali convenzioni di lettura e scrittura: corrispondenza tra fonemi e grafemi • Principali convenzioni di lettura e scrittura: digrammi, trigrammi, suoni complessi e suoni simili • Tecniche di scrittura: scomposizione e composizione di parole e sillabe • Scrittura creativa • Le consonanti doppie, l'accento, l'apostrofo • Divisione in sillabe • Uso delle lettere maiuscole • Genere e numero di un nome • Struttura della frase e ricomposizione della stessa	Le attività proposte seguiranno prevalentemente due momenti: - dall'esperienza all'espressione non verbale (grafica o gestuale); - dall'esperienza all'espressione verbale. Verranno rispettate le tre fasi dell'apprendimento: sincretica, analitica e sintetica. <i>Momento sincretico:</i> presa di coscienza dell'esperienza e sua successiva espressione in modo globale. <i>Momento analitico:</i> analisi della frase e della parola nei segni e nei suoni; scoperta del fonema e della sillaba. <i>Momento sintetico:</i> lettura e comprensione di parole piane, di parole complesse e di brevi testi. Si favoriranno attività per lo sviluppo del pensiero computazionale.

	all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi; essere in grado di produrre testi di vario tipo, che illustrino le proprie esperienze di vita, gli oggetti, i luoghi e le persone che popolano il proprio ambiente, anche prendendo spunto da testi elementari (serie di immagini, trafiletti, aforismi, brevissimi racconti) che potranno essere sintetizzati e rielaborati; essere in grado di riassumere testi semplici in maniera chiara e ordinata; abituarsi ad essere precisi nella redazione di testi scritti: la naturale creatività è un'attitudine da difendere e coltivare, ma è bene che, quando un testo diventa 'pubblico', cioè quando viene condiviso con l'insegnante e i compagni, aderisca a certe elementari norme formali (grafia comprensibile, chiara strutturazione del testo, rispetto dei margini, ecc.), delle quali è necessario appropriarsi sin dai primi anni dell'istruzione.			
--	--	--	--	--

Lingua Inglese

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIA E STRUMENTI
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IMPRENDITORIALE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	• Comprendere e rispondere a stimoli orali e scritti. Utilizzare strategie di ascolto e lettura per comprendere e rispondere a messaggi relativi a contesti quotidiani, personali e familiari. • Utilizzare il lessico e le strutture linguistiche di base per la comunicazione quotidiana. Impiegare un repertorio lessicale e strutture linguistiche di base per esprimere bisogni, desideri e informazioni in situazioni comuni. • Interagire in contesti sociali. Partecipare attivamente a giochi e attività di gruppo utilizzando espressioni in lingua inglese appropriate al contesto. • Riconoscere e comprendere elementi culturali. Identificare e confrontare aspetti culturali dei paesi anglofoni, ivi compresa la loro natura multietnica, comprendendone le differenze e le similitudini con la propria cultura. • Utilizzare una corretta pronuncia e intonazione. Sviluppare un adeguato sistema fonologico e l'uso di elementi prosodici dell'inglese, tali da consentire di esprimersi in modo chiaro e comprensibile.	<u>I - ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)</u> 1 - Comprende vocaboli e semplici frasi di uso quotidiano, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. 2 - Comprende semplici istruzioni correlate alla vita della classe. 3 - Individua, numera e classifica gli oggetti. <u>II - PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)</u> 1 - Interagisce utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. <u>III - LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)</u> <u>IV - SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)</u>	• Greetings • Colours • Numbers (1 – 10) • Family • School things • Toys • Animals • Food and drink • Rooms in a house • Festivities • Songs, rhymes and stories • Classroom language • CLIL contents	Per accostarsi all'apprendimento della lingua straniera si utilizzerà l'approccio funzionale-comunicativo che permette di conseguire risultati più immediati e risponde alle finalità dei programmi. L'approccio sarà prevalentemente ludico-operativo. Con l'uso della tecnica T.P.R. che richiederà la partecipazione fisica dei bambini perché li aiuterà a memorizzare i vocaboli e le espressioni con il gioco, il canto, la manipolazione, la drammatizzazione e le attività grafiche. Si favorirà l'apprendimento di contenuti disciplinari attraverso l'utilizzo della metodologia CLIL.

Storia

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIA E STRUMENTI
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	• Conoscenza storica. Acquisire una conoscenza dei principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro significato nel contesto storico. • Collocazione temporale e spaziale. Collocare correttamente i fatti, i processi e i personaggi storici nella giusta successione cronologica e nel relativo contesto spaziale; riconoscere nel presente aspetti riconducibili al passato. • Capacità di sintesi. Riassumere appropriatamente testi e narrazioni individuandone i tratti essenziali e delineando mappe concettuali. • Comunicazione delle conoscenze. Esporre oralmente o per iscritto le conoscenze storiche acquisite, raccontando in modo logico e coerente eventi e processi storici, utilizzando un linguaggio appropriato.	<u>I - DESCRIVERE IL PROPRIO CONTESTO AMBIENTALE.</u> 1 - Comprende il significato della linea del tempo (successione, contemporaneità, ciclicità, durata, calendario). <u>II - ACQUISIRE FAMILIARITÀ CON LE CARATTERISTICHE DELLA VITA PUBBLICA ITALIANA.</u> 1 - Conosce alcuni principi della Costituzione. <u>III - ACQUISIRE LA CONSAPEVOLEZZA DELLA PROFONDITÀ DEL TEMPO STORICO.</u> 1 - Conosce alcuni personaggi e vicende relativi all'inizio della vita dell'uomo sulla terra e alle prime forme della cultura umana.	• La sequenza <i>prima</i> – <i>dopo</i> • La sequenza <i>prima</i> – <i>dopo</i> – <i>infine</i> • La sequenza <i>prima</i> – <i>dopo</i> – <i>poi</i> – <i>infine</i> • La contemporaneità • La ciclicità: i momenti della giornata • La ciclicità: i giorni della settimana • La ciclicità: i mesi dell'anno • La ciclicità: le stagioni • La durata • I cambiamenti • Nozioni basilari sul significato di diritti e doveri. • Regole della convivenza civile. • Personaggi e vicende ricavati da testi storici (in forma molto semplificata) per conoscere le radici della cultura occidentale.	I contenuti saranno sviluppati partendo dall'esperienza dei bambini e offrendo loro la possibilità di operare concretamente. Nella presentazione dei contenuti di storia si darà ampio spazio alla discussione in classe, all'esposizione delle esperienze personali degli alunni e all'ascolto di storie inerenti ai temi affrontati.

Geografia

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIA E STRUMENTI
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	1. Esplorare l'ambiente con curiosità: collocarsi nell'ambiente circostante, individuandone gli elementi significativi. 2. Sapersi orientare nel proprio spazio di vita e cultura quale componente di una reale cittadinanza, utilizzando con consapevolezza i principali dati ed elementi della geografia fisica ed umana dell'Italia (regioni, città, mari, monti, fiumi,), in un contesto europeo e mondiale. Identificare monti, fiumi, laghi, mari di un determinato territorio. 3. Sapersi orientare nello spazio geografico attestando conoscenza degli elementi fondamentali della geografia fisica: comprendere il ruolo della posizione geografica, utilizzare punti di riferimento occasionali e fissi, indicatori topologici, punti cardinali, bussola e carte anche digitali per denominare e comprendere funzioni e regole degli spazi vissuti e degli spazi geografici, riconoscere e apprezzare la diversità territoriale di paesaggi e culture. Localizzare e descrivere regioni fisiche, storiche e politiche a scala locale, nazionale e mondiale, individuando relazioni e collegamenti tra territori a scale diverse. 4. Rappresentare e comunicare gli spazi quotidiani: riconoscere funzioni, valori e criticità degli spazi dei luoghi vissuti ed esplorati da rappresentare e comunicare, utilizzando disegni, testi e rappresentazioni cartografiche semplificate. 5. Leggere e interpretare il paesaggio: partendo dalla lettura e interpretazione di carte geografiche (fisiche, politiche, storiche e tematiche, alle diverse scale) e altre forme di rappresentazione anche digitale, analizzare aspetti fisici (es. monti, laghi, fiumi, mari ecc.) e antropici (es. case, strade, dighe, impianti industriali ecc.) del territorio italiano, individuare elementi chiave di un territorio ed evidenziare le relazioni tra società e ambiente.	<u>I - ORIENTAMENTO</u> Si muove consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento ed utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.). Traccia percorsi e descrive posizioni. <u>II - LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ</u> Usa correttamente la terminologia appropriata. <u>III – PAESAGGIO E TERRITORIO</u> Conosce il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. <u>IV – RELAZIONI E DINAMICHE</u> 1 - Conosce, comprende e rispetta le funzioni e le norme d'uso di luoghi pubblici e scolastici per una corretta convivenza sociale. 2 - Riconosce e descrive gli spazi pubblici e privati. <u>V - ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE</u>	• I concetti spaziali e topologici • La localizzazione di oggetti nello spazio rispetto a un punto di riferimento • Confini, regione interna e regione esterna • Disegno ed individuazione dello spazio occupato da un oggetto • Percorsi e labirinti • Rappresentazioni di percorsi • Linguaggio specifico • Gli spazi della casa, della scuola, della città... • Le regole comportamentali • Gli elementi di un ambiente e la loro funzione	I contenuti saranno sviluppati partendo dall' esperienza dei bambini e offrendo loro la possibilità di operare concretamente. Si partirà generalmente da attività pratiche e da esercizi-gioco che si svolgeranno prevalentemente in palestra. Oltre a perseguire finalità ed obiettivi propri della disciplina si solleciteranno i bambini anche a sentimenti di rispetto e di attenzione verso l'ambiente.

Matematica

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIA E STRUMENTI
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA, COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IMPRENDITORIALE	- Individuare e formulare problemi di adeguata complessità, partendo da situazioni concrete o domande significative, e cercare strategie per risolverli. - Affrontare e risolvere problemi matematici, anche legati a contesti reali di adeguata complessità, utilizzando strategie personali, confrontandole e discutendole con i compagni. - Formulare giudizi e prendere decisioni raccogliendo e selezionando dati per ottenere informazioni, costruendo rappresentazioni di dati attraverso tabelle e grafici e ricavando informazioni dalla lettura dei dati rappresentati. - Stimare e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza - Leggere, comprendere e produrre testi che coinvolgono aspetti logici e matematici dimostrando di saper identificare e padroneggiare rappresentazioni diverse dello stesso oggetto matematico e saper passare da una rappresentazione all'altra. - Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali e stime con i numeri naturali con e senza uso di strumenti come le calcolatrici valutando l'opportunità di quando ricorrere ad essi. - Operare in casi semplici con le frazioni. Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche; utilizzare correttamente e consapevolmente la carta, strumenti per il disegno (riga, squadra, compasso) per costruire figure geometriche e realizzare modelli concreti. - Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà. Per Informatica: - Esprimere informazioni mediante dati di varia natura e codificare tali dati anche digitalmente. Descrivere procedure per lo svolgimento di compiti pratici mediante algoritmi.	<u>I - NUMERI</u> - Conta oggetti, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. - Legge, scrive e rappresenta i numeri naturali entro il 20 avendo consapevolezza della notazione posizionale. - Confronta e ordina i numeri naturali, anche rappresentandoli sulla retta. - Esegue semplici addizioni e sottrazioni, anche rappresentandole graficamente. <u>II - SPAZIO E FIGURE</u> - Utilizza i termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori...) per indicare la posizione di oggetti nello spazio o per descrivere/eseguire percorsi. - Disegna linee aperte e linee chiuse, individuando la regione interna, esterna ed il confine. - Riconosce e denomina figure geometriche (quadrato, cerchio, triangolo e rettangolo). <u>III - RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</u> - Risolve semplici e concrete situazioni problematiche. - Classifica numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà. - Individua ed argomenta sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. - Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. <u>IV - INFORMATICA</u> - Riconosce e riproduce sequenze logiche. - Segue e crea semplici algoritmi. - Usa semplici strumenti digitali.	- Ordinamento di quantità e grandezze - I numeri entro il 20 in cifre e in parole (aspetto cardinale e ordinale) - Composizione e scomposizione di numeri - I simboli > , < , = - Sequenze in ordine crescente e decrescente - Rappresentazione grafica di operazioni aritmetiche - Il calcolo mentale - La linea dei numeri - Denominazione e rappresentazione grafica di linee, confini e regioni - Le figure geometriche (triangolo, rettangolo, quadrato, cerchio) - Termini topologici - Problemi - Classificazioni - Indagini - Il valore di verità negli enunciati - Utilizzo di "non" - Il reticolo e il piano cartesiano - Concetto di algoritmo. - Linguaggio di programmazione informatica.	Le discipline Matematica, Scienze e Tecnologia saranno sviluppate attraverso un approccio STEM, lavorando in modo esperienziale, interdisciplinare e ludico al fine di promuovere curiosità, pensiero critico e capacità di esplorazione. Per il raggiungimento delle competenze logico-matematiche si partirà da situazioni concrete, legate all'esperienza e al mondo del bambino. Gli alunni verranno stimolati alla riflessione e all'astrazione dei concetti mediante le seguenti fasi: - manipolatoria; - rappresentativa (iconica); - simbolica. Inizialmente i bambini saranno invitati a manipolare materiale strutturato e non: agendo sulla realtà concreta confronteranno, discrimineranno, raggrupperanno. I bambini tradurranno poi in simboli la realtà vissuta, utilizzando il linguaggio grafico. Successivamente potrà essere concordato un sistema simbolico di riferimento: in questa fase saranno accettate anche proposte di simboli non convenzionali, per passare, in seguito, gradualmente, a quelli convenzionali, motivandone la necessità. Si perseguirà anche l'acquisizione di una terminologia appropriata. Si darà spazio alla verbalizzazione: il bambino esprimerà oralmente i criteri operativi adottati chiarendoli a sé e agli altri, favorendo la riflessione comune e il confronto delle

	• Scrivere e comprendere semplici programmi, espressi in elementari linguaggi di programmazione a scopo didattico, e valutarne l'adeguatezza rispetto al compito che si vuole automatizzare.			soluzioni. Le conoscenze e le abilità riferite alla disciplina saranno perseguite attraverso una metodologia vincolata a tempi distesi e al rispetto delle intuizioni e delle argomentazioni elaborate dagli stessi bambini posti di fronte a questioni matematiche. Sarà inoltre fondata su problemi reali, sia per stimolare il ragionamento nel cercare la risoluzione, sia per l'acquisizione di nuovi concetti. I contenuti verranno presentati con gradualità, compatibilmente al livello di apprendimento dei singoli alunni. Tenuto conto dell'età, si cercherà di privilegiare il gioco come fonte di esperienza. I sussidi didattici di maggior riferimento saranno i blocchi logici, l'abaco ed eventualmente i numeri in colore. Materiale non strutturato verrà utilizzato per le attività di classificazione e di numerazione. Saranno previste esercitazioni collettive, sia orali che scritte, quindi esercitazioni individuali. Si favoriranno l'educazione al digitale e attività per lo sviluppo del pensiero computazionale unplugged attraverso l'uso di semplici strumenti digitali.
--	--	--	--	---

Scienze

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIA E STRUMENTI
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IMPRENDITORIALE <i>*SENSE OF INITIATIVE AND ENTREPRENEURSHIP NELLA RACCOMANDAZIONE EUROPEA E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006</i>	• Osservare e interpretare i fenomeni naturali con curiosità scientifica, formulando domande, individuando relazioni tra grandezze misurabili e utilizzando un linguaggio appropriato. • Comprendere la struttura e il funzionamento degli ecosistemi, riconoscendo le interazioni tra elementi naturali e tra uomo e ambiente, e sviluppando un atteggiamento di cura verso l'ambiente. • Adottare comportamenti responsabili per la salute, attraverso lo sviluppo di abitudini alimentari corrette e stili di vita sani e rispettosi della propria salute.	<u>I - ESPLORAZIONE E OSSERVAZIONE DELLA NATURA</u> 1 - Effettuata l'osservazione di un fenomeno, ne descrive le fasi. <u>II – MATERIA E TRASFORMAZIONI</u> 1 - Analizza, seria e classifica oggetti in base alle loro proprietà e funzioni. 2 - Osserva e descrive la realtà circostante utilizzando i cinque sensi. <u>III – ESPERIMENTI SUI FENOMENI FISICI</u> <u>IV – ESSERI VIVENTI E CORPO UMANO</u> 1 - Riconosce e descrive le caratteristiche degli esseri viventi e dei non viventi. 2 - Riconosce le parti principali del corpo umano con particolare attenzione agli organi di senso e alla loro funzione nella percezione dell'ambiente. 3 - Sviluppa abitudini alimentari e stili di vita sani e rispettosi della propria salute. <u>V – SCIENZA E AMBIENTE</u> 1 - Riconosce l'importanza di comportamenti responsabili a scuola e nella natura.	• Osservazioni dirette di fenomeni e descrizione delle fasi. • Le funzioni degli oggetti: osservazione e analisi • I materiali (legno, carta, metallo...) • I cinque sensi per conoscere ed esplorare la realtà circostante • Esseri viventi e non viventi • Animali, vegetali e loro caratteristiche • Le principali parti del corpo umano • Gli spazi della casa, della scuola, della città... • Sane abitudini alimentari e corretti stili di vita • Comportamenti corretti	Le discipline Matematica, Scienze e Tecnologia saranno sviluppate attraverso un approccio STEM, lavorando in modo esperienziale, interdisciplinare e ludico al fine di promuovere curiosità, pensiero critico e capacità di esplorazione. Il punto di partenza di tutte le attività che verranno proposte in scienze sarà l'osservazione diretta. Quando possibile, il processo di apprendimento si articolerà e si svilupperà in una progressione caratterizzata essenzialmente dalle seguenti fasi: • osservazione; • descrizione e analisi degli aspetti rilevanti; • definizione di problemi; • formulazione di ipotesi; • sperimentazione operativa (quando possibile); • controllo; • rappresentazione delle spiegazioni individuate. Esaminando situazioni concrete, legate al vissuto degli alunni, e utilizzando materiale facilmente reperibile, si programmeranno quindi semplici esperimenti, che saranno ulteriore stimolo per le attività di ricerca. Ampio spazio sarà riservato alla conversazione, per abituare gli alunni ad una verbalizzazione adeguata. Gli alunni saranno guidati anche alla scoperta di comportamenti rispettosi dell'ambiente naturale.

Tecnologia

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIA E STRUMENTI
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IMPRENDITORIALE <i>*SENSE OF INITIATIVE AND ENTREPRENEURS HIP NELLA RACCOMANDAZIONE EUROPEA E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006</i>	• Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. • Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo. • Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Per Informatica: • Riconoscere la presenza dei computer nella vita quotidiana e distinguere Internet come rete di comunicazione dai servizi e contenuti forniti. • Comprendere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica e usarla per scegliere ed usare contenuti digitali. • Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita quotidiana.	<u>I - VEDERE E OSSERVARE</u> 1 - Osserva e classifica elementi artificiali presenti nell’ambiente scolastico e urbano. 2 - Rappresenta i dati di una osservazione attraverso mappe e disegni. <u>II - PREVEDERE E IMMAGINARE</u> 1 - Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo le fasi di realizzazione. <u>III - INTERVENIRE E TRASFORMARE</u> 1 - Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. <u>IV - INFORMATICA</u> 1 - Riconosce usi dell’informatica e delle sue tecnologie.	• Elementi naturali e artificiali. • Disegni e mappe. • Semplici elaborati. • Esperienze sulle proprietà dei materiali. • Prime competenze digitali. • Linguaggio di programmazione e pensiero computazionale	Le discipline Matematica, Scienze e Tecnologia saranno sviluppate attraverso un approccio STEM, lavorando in modo esperienziale, interdisciplinare e ludico al fine di promuovere curiosità, pensiero critico e capacità di esplorazione. L’apprendimento dei concetti o di tematiche specifiche sarà agevolato dagli strumenti multimediali, che facilitano la possibilità di scoprire funzioni e significati. Saranno previste attività di <i>CODING unplugged e/o online</i> per lo sviluppo del pensiero computazionale. Gli alunni parteciperanno al progetto “HOUR OF CODE” con il supporto della piattaforma “PROGRAMMA IL FUTURO”.

Musica

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIA E STRUMENTI
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IMPRENDITORIA LE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	• Ascolto critico e interpretazione del suono: comprendere e interpretare messaggi sonori e musicali. • Ritmo, movimento ed espressione corporea: coordinare movimento e ritmo in risposta alla musica. • Alfabetizzazione, creatività, produzione musicale: classificare, conoscere, esplorare strumenti musicali diversi e partecipare attivamente a pratiche corali e di musica d'insieme. • Sensibilità estetica, analisi critica e contesto culturale: sviluppare la capacità di apprezzare la bellezza e l'espressività della musica, riconoscere le emozioni e i sentimenti espressi attraverso la musica anche in riferimento al contesto storico e culturale in cui sono iscritte e analizzare la struttura e gli elementi musicali.	<u>I - PERCEZIONE, ASCOLTO E ANALISI</u> 1 - Ascolta e riconosce suoni diversi. <u>II - ALFABETIZZAZIONE E GRAMMATICA MUSICALE</u> <u>III - CREATIVITÀ, ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE</u> 1 - Riproduce semplici ritmi con la voce, il corpo e/o con piccoli strumenti. 2 - Partecipa al canto corale e a semplici attività di musica d'insieme. <u>IV - RITMO, MOVIMENTO ED ESPRESSIONE CORPOREA</u> 1 - Segue il ritmo con il movimento del corpo.	• Suoni e rumori • Canti e/o filastrocche • Giochi ritmico-motori • Brani semplici con accompagnamento ritmico-motorio	Si partirà dall'esperienza vissuta dagli alunni; l'itinerario didattico mirerà ad uno sviluppo graduale delle loro capacità: • la percettività sonora e l'ascolto; • l'interpretazione ritmico-motoria; • la vocalità e l'esecuzione strumentale. L'apprendimento di canzoncine, filastrocche e l'ascolto di semplici brani strumentali sarà momento fondamentale per sostenere adeguatamente la motivazione nell'attività musicale. Si proporranno attività di ascolto e riproduzione di suoni e rumori conosciuti.

Arte e immagine

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIA E STRUMENTI
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IMPRENDITORI ALE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOL EZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI *SENSE OF INITIATIVE AND ENTREPRENE URSHIP NELLA RACCOMANDA ZIONE EUROPEA E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006	Espressività/Produzione. Esprimere emozioni, idee personali e creatività attraverso la creazione di elaborati (es. disegni, collage ispirati a un dipinto o a un fregio locale) e l'applicazione di tecniche semplici (es. chiaroscuro, prospettiva intuitiva), offrendo risposte personali ai compiti proposti in laboratori inclusivi che accolgano diversi stili di apprendimento, valutandone poi l'efficacia comunicativa. Comunicazione. Esprimere il proprio mondo e la propria identità attraverso un linguaggio visivo che sappia integrare forme simboliche e metaforiche, arricchito dalla conoscenza dell'arte tradizionale e contemporanea, per promuovere la consapevolezza di sé attraverso l'espressione personale. Osservazione/Lettura. Osservare e commentare testi visivi, sia propriamente artistici sia appartenenti alla cultura visiva quotidiana (es. dipinti, video), individuandone significati di base (es. emozioni) e aspetti formali (es. equilibrio, ritmo), usando il codice comunicativo (es. colori caldi per emozioni, inquadrature per narrazione); esplorare semplici contesti delle opere (es. chi le ha create, in che periodo), collegandole al proprio vissuto attraverso riflessioni personali. Analisi/Interpretazione/Comprensione. Riconoscere il contesto storico-culturale, collegandolo al proprio vissuto, osservando opere, in particolare locali (es. un monumento o una scultura); confrontare opere artistiche di culture diverse (es. un dipinto italiano e un mandala orientale) per sviluppare il rispetto e la valorizzazione della diversità culturale, applicando semplici criteri di analisi critica; riconoscere il valore dei beni artistici e l'importanza di rispettarli, sviluppando un approccio consapevole alla loro tutela.	<u>I – ESPRESSIVITÀ / PRODUZIONE</u> 1 - Utilizza strumenti, tecniche, materiali diversi per realizzare prodotti grafici e pittorici. <u>II – COMUNICAZIONE</u> 1 - Elabora creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni. <u>III - OSSERVAZIONE / LETTURA</u> 1 - Legge, descrive e spiega un'immagine o un audiovisivo esponendo le proprie impressioni <u>IV - ANALISI / INTERPRETAZIONE / COMPrensIONE</u> 1 - Individua in un'opera d'arte gli elementi essenziali.	• Strumenti e tecniche di coloritura • Colori primari e secondari • La linea e le forme come elementi di un'immagine • Visione di filmati • Lettura di immagini • Osservazione di opere d'arte. • ART IN ENGLISH (CLIL) Colours (primary colours, secondary colours) Seasons	Si stimolerà la creatività di ognuno e il superamento dello stereotipo nei diversi ambiti: iconico, plastico, pittorico, grafico... Saranno proposte realizzazioni collettive e saranno favoriti il lavoro di gruppo e la collaborazione tra gli alunni. Si aiuterà il bambino a riflettere sui contenuti delle proprie realizzazioni attraverso il dialogo. Sarà privilegiata l'attività che prevede l'osservazione e l'esplorazione della realtà. Si favoriranno attività per lo sviluppo del pensiero computazionale.

Educazione motoria

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIA E STRUMENTI
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IMPRENDITORI ALE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOL EZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Al termine della classe quinta lo studente consegue una sufficiente consapevolezza della propria corporeità in relazione allo spazio e al tempo e utilizza semplici linguaggi non verbali. Partecipa al gioco utilizzando le abilità motorie richieste, rispetta semplici regole e alcuni principi del fair play. Mette in pratica alcuni criteri di base di sicurezza per sé, per gli altri e per la tutela dell'ambiente; conosce semplici principi di igiene e alimentari ed è consapevole che il movimento e il gioco possono migliorare il suo benessere psico-fisico. In particolare, è in grado di: • Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di uno stile di vita sano. • Essere consapevole di sé attraverso la padronanza dei movimenti e la percezione del proprio corpo, delle possibilità motorie e dei suoi linguaggi. • Adeguare le modalità esecutive a differenti proposte motorie. • Agire rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi. • Esprimersi nell'ambito motorio valorizzando le proprie potenzialità.	<u>I – DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI</u> 1 - Partecipa alle differenti tipologie di attività motoria proposte. 2 - Utilizza in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi. <u>II – DIMENSIONE MOTORIA</u> 1 - Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). 2 - Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio. 3 - Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. <u>III – DIMENSIONE COGNITIVA</u> 1 - Rispetta le regole nella competizione sportiva. 2 - Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. <u>IV – DIMENSIONE SOCIALE</u> 1 - Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. <u>V – DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE</u> 1 - Sa accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità e manifestando senso di responsabilità.	• Giochi tradizionali, giochi di libera ideazione, giochi di regole • Staffette • Pause attive • Le posizioni nello spazio • Le parti del corpo • Esercizi con gli arti superiori a corpo libero • Esercizi con gli arti superiori con piccoli attrezzi • Esercizi con gli arti inferiori a corpo libero • Esercizi con gli arti inferiori con piccoli attrezzi • Schemi posturali • Schemi dinamici di base (cammino, corsa, salto, galoppo laterale, galoppo frontale, rotolamenti...) • Andature varie da compiere secondo un ritmo dato • Esercizi di lateralizzazione (occhio/mano, occhio/piede) • Movimenti coreografici. • Rispetto delle regole • Comportamenti corretti • Partecipazione attiva. • Gestione delle emozioni.	Ogni lezione sarà così articolata: • fase di riscaldamento generale utilizzando temi nuovi e/o conosciuti; • fase formativa in cui sviluppare il tema del giorno; • gioco collettivo e/o a squadre; • fase di rilassamento. La metodologia di approccio alle attività sarà di tipo ludico. L'apprendimento avverrà mediante l'imitazione dell'insegnante o di un compagno, i quali dovranno fornire informazioni sull'attività da svolgere utilizzando un linguaggio semplice ma specifico. Per ogni tipo di attività sono previsti momenti di riflessione, confronto e valutazione.