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
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 24/11/2026

Istituto Comprensivo “A. Diaz”
Meda

Scuola Primaria
CURRICULUM D’ISTITUTO
Classi Seconde

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	I -ASCOLTO E DIALOGO 1 - Interviene negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando il proprio turno. 2 - Comprende l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. 3 - Ascolta testi mostrando di saperne cogliere il senso globale e li riespone in modo comprensibile. 4 - Ricostruisce e racconta verbalmente esperienze personali o storie fantastiche in modo chiaro e rispettando l'ordine cronologico. II - MEMORIZZAZIONE DI TESTI 1 - Memorizza semplici testi poetici III – LETTURA E INTERPRETAZIONE 1 - Padroneggia la lettura strumentale (di decifrazione) nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione. 2 - Legge testi cogliendo l'argomento di cui si parla ed individuando le informazioni principali e le loro relazioni. IV. PRODUZIONE DI TESTI 1 - Comunica con frasi semplici e compiute che rispettino le convenzioni ortografiche. 2 - Produce semplici testi che rispettino le convenzioni ortografiche. 3 - Amplia il patrimonio lessicale utilizzando in modo appropriato le parole man mano apprese. V - SCRITTURA 1 - Scrive sotto dettatura curando l'ortografia. 2 - Riconosce se una frase è o non è completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). 3 - Riconosce ed utilizza correttamente articoli, nomi, verbi, aggettivi. VI. GRAFIA DELL'ITALIANO 1 - Presta attenzione alla grafia delle parole e applica	• Regole di una buona conversazione • Lettura corretta e scorrevole • Letture da parte dell'insegnante • Filastrocche e brevi poesie • Comprensioni e riflessioni guidate • Scrittura creativa • Struttura e scopo comunicativo dei testi di vario genere • Struttura logico – temporale di una narrazione • Struttura logica di una descrizione • Struttura della frase minima • Struttura della frase composta • Gli articoli • I nomi • I verbi • Gli aggettivi qualificativi • Divisione in sillabe • Doppie • Digrammi e trigrammi	I contenuti saranno sviluppati attraverso esercizi di lettura, ascolto e comprensione (sia orale sia scritta) con il supporto del libro di testo ed altro materiale; verrà dato ampio spazio ai dettati, ad attività ed esercitazioni finalizzate all'acquisizione delle regole ortografiche e grammaticali. Nel corso delle conversazioni si cercherà di sviluppare nel bambino la fiducia nelle sue capacità di parlare ed interloquire, l'impegno ad esprimersi con chiarezza e logica, a manifestare le proprie idee e a rispettare quelle degli altri. Si solleciterà sempre la richiesta di spiegazioni di fronte a vocaboli nuovi o frasi non comprese. Particolarmente curata sarà la lettura sia sul piano strumentale, per renderla il più possibile gradevole e scorrevole, sia, soprattutto, sul piano della comprensione di diverse tipologie di testo, attraverso giochi, sussidi, strategie e attività mirate. Verrà dato spazio alla lettura "libera" per favorire il piacere di tale attività e si proporranno momenti di ascolto di racconti letti dall'insegnante. Considerando che il bambino dialoga e scrive solo in situazioni che lo invoglino a farlo, si coglieranno nell'esperienza dell'alunno tutte le occasioni adatte ad essere raccontate per iscritto, sia nella sfera individuale e personale sia nella sfera scolastica. Si opererà per rendere gli alunni padroni del mezzo linguistico inteso come conquista e possesso del lessico, della struttura della frase e del testo, della punteggiatura. 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.	le conoscenze ortografiche. <u>VII. TEMPI VERBALI</u> 1 – Conosce e adopera i tempi verbali. <u>VIII. INTERPUNZIONE, SEGNI GRAFICI E PARAGRAFEMATICI</u> 1 – Usa i principali segni paragrafematici.	• Uso dell' *"h"* • L'apostrofo • L'accento • Principali segni di punteggiatura.	

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 - Ascolta e comprende una semplice storia. <u>II - PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)</u> 1 - Produce semplici frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. 2 - Interagisce utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. 3 - Riproduce canti, rime e filastrocche <u>III - LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)</u> 1 - Legge e associa l'immagine alla parola. 2 - Legge e associa l'immagine alla frase. <u>IV - SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)</u> 1 - Copia parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe.	• Numbers • Colours • School things • Animals • Body parts • Foods and drinks • Actions • Feelings • Festivities • Songs, rhymes and stories • Classroom language • Prepositions • 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 - Ricava da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. 2 - Acquisisce familiarità con la realtà del proprio paese, della propria città, del proprio quartiere. 3 - Riconosce relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. 4 - Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale …). <u>II - ACQUISIRE FAMILIARITÀ CON LE CARATTERISTICHE DELLA VITA PUBBLICA ITALIANA.</u> 1 - Conosce alcuni principi della Costituzione 2 - Conosce in modo semplice alcune regole base del governo locale. <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.	• Le fonti. • La mia città, paese, quartiere: i luoghi più importanti • Indicatori temporali • Rapporti di causalità tra fatti e situazioni • Trasformazioni di persone, oggetti, ambienti connesse al trascorrere del tempo • L'orologio come strumento di misurazione del tempo • Nozioni basilari sul significato di Costituzione • Personaggi e vicende ricavati da testi storici (in forma molto semplificata) per conoscere le radici della cultura occidentale	I diversi contenuti presentati saranno sviluppati soprattutto attraverso attività di conversazione; verrà dato ampio spazio ai disegni e alle raffigurazioni iconiche attraverso le quali favorire un'osservazione accurata dei cambiamenti temporali che coinvolgono gli elementi della realtà circostante. Si utilizzeranno il libro di testo e schede didattiche per consolidare ed approfondire gli argomenti trattati. Secondo i passaggi della metodologia della ricerca, si condurranno semplici indagini attorno ad alcuni aspetti temporali, storici e socio – storici legati alla realtà personale ed ambientale del bambino.

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> 1 - Si muove consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti. 2 - Traccia percorsi e descrive posizioni. <u>II - LINGUAGGIO</u> 1 - Rappresenta oggetti e luoghi noti utilizzando diversi punti di vista. 2 - Legge e interpreta la pianta di uno spazio e traccia percorsi. 3 - Usa correttamente la terminologia appropriata. <u>III – PAESAGGIO E TERRITORIO</u> 1 - Conosce il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta, individuandone e descrivendone gli elementi fisici e antropici. <u>IV – RELAZIONI E DINAMICHE</u> 1 - Comprende che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. 2 - Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo. 3 - Riconosce e descrive gli spazi pubblici e privati. <u>V - ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE</u> 1 - Conosce la rappresentazione fisica della penisola italiana.	• Posizione di un elemento rispetto ad un punto di riferimento • Percorsi e punti di riferimento • Reticolo • Mappe • Punti di vista (visione frontale, visione dall'alto) • Ambienti e paesaggi • Elementi naturali ed elementi artificiali di un paesaggio • Spazi pubblici e privati • Le corrette regole comportamentali • La forma della penisola italiana.	I diversi contenuti presentati saranno sviluppati soprattutto attraverso attività di rappresentazione grafica e di osservazione di immagini; verrà dato ampio spazio ai disegni e alle raffigurazioni iconiche attraverso le quali favorire un'osservazione sempre più precisa, accurata ed attenta della realtà circostante. Quando necessario si utilizzeranno schede didattiche e/o materiale didattico di vario genere per consolidare ed approfondire gli argomenti trattati. L'iter metodologico proposto è finalizzato a promuovere nell'alunno il graduale passaggio dallo spazio vissuto allo spazio rappresentato e organizzato.

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 IMPRENDITO RIALE	• 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> 1 - Conta, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. 2 - Legge, scrive e rappresenta i numeri naturali entro il 100 avendo consapevolezza della notazione posizionale. 3 - Confronta e ordina i numeri naturali. 4 - Esegue mentalmente addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri naturali. 5 - Esegue addizioni e sottrazioni in colonna. 6 - Rappresenta ed esegue graficamente la moltiplicazione. 7 - Conosce le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a dieci. 8 - Esegue moltiplicazioni in colonna. 9 - Conosce il concetto di divisione. 10 - Calcola il doppio, la metà, il triplo. <u>II – SPAZIO E FIGURE</u> 1 - Esegue e descrive un semplice percorso. 2 - Riconosce diversi tipi di linee, regioni interne, regioni esterne e confini. 3 - Riconosce, denomina e descrive figure geometriche. 4 - Conosce il concetto di misura. <u>III - RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</u> 1 - Risolve semplici situazioni problematiche. 2 - Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. <u>IV – INFORMATICA</u> 1 - Riconosce e riproduce sequenze logiche. 2 - Segue e crea semplici algoritmi. 3 - Usa semplici strumenti digitali.	• Confronto e ordinamento • I numeri in cifre e in parole • Composizione e scomposizione di numeri • Il valore posizionale delle cifre • I simboli ›, ‹, = • L'ordine crescente e decrescente • Rappresentazione grafica di operazioni aritmetiche • Il calcolo mentale • Il calcolo in riga • Il calcolo in colonna • L'orientamento nello spazio • Denominazione e rappresentazione grafica di linee, regioni e figure geometriche • La simmetria • Semplici misurazioni. • Problemi • Indagini • Grafici e diagrammi di vario tipo • Concetto di algoritmo. • Linguaggio di programmazione informatica.	Per quanto concerne l'educazione logico – matematica il percorso sarà caratterizzato dalle seguenti tappe: • manipolazione di materiale occasionale e strutturato (blocchi logici, abaco…); • verbalizzazione e rappresentazione grafica dell'esperienza; • esercizi di consolidamento dei concetti emersi per un graduale avvio all'astrazione. L'esplorazione del campo numerico prevedrà diverse attività: costruzione dei numeri, lettura, scrittura e scomposizione degli stessi, applicazione delle conoscenze ed abilità in situazioni problematiche e della vita reale. Per quanto riguarda i *problemi* il punto di partenza sarà rappresentato dall'individuazione della situazione problematica per passare poi all'analisi delle informazioni; la risoluzione avverrà, quindi, attraverso attività manipolativa, la rappresentazione grafica e la registrazione con l'operazione aritmetica adeguata. Si favoriranno l'educazione al digitale e attività per lo sviluppo del pensiero computazionale unplugged attraverso l'uso di semplici strumenti digitali.

	• 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.			

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 IMPRENDITO RIALE **Sense of initiative and entrepreneurship* nella Raccomandazione europea e del Consiglio del 18 dicembre 2006	• 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 - Osserva e descrive la realtà circostante utilizzando i cinque sensi. <u>II – MATERIA E TRASFORMAZIONI</u> 1 - Identifica e classifica oggetti e materiali in base alle loro proprietà percepite. 2 - Conosce la materia e i suoi stati. <u>III – ESPERIMENTI SUI FENOMENI FISICI</u> 1 - Osserva e sperimenta (i cambiamenti di stato della materia…). <u>IV – ESSERI VIVENTI E CORPO UMANO</u> 1 - Osserva ed individua somiglianze e differenze tra esseri viventi. <u>V – SCIENZA E AMBIENTE</u> 1 - Riconosce l'importanza di comportamenti responsabili a scuola e nella natura.	• Osservazione diretta • L'acqua e le sue caratteristiche • Il ciclo dell'acqua • Sperimentazioni • I viventi e i non viventi • Le piante e le loro caratteristiche • Gli animali e le loro caratteristiche • L'acqua come elemento indispensabile per la vita • Comportamenti corretti	I contenuti saranno affrontati privilegiando attività di osservazione, conversazione e verbalizzazione per abituare gli alunni a identificare un fenomeno, formulare e verificare ipotesi al fine di facilitare l'approccio al metodo scientifico. Il punto di partenza di tutte le attività proposte sarà l'osservazione dell'ambiente circostante: partendo da semplici esperienze percettive, manipolative e cognitive della realtà costantemente legate al vissuto concreto dell'alunno sarà possibile favorire in quest'ultimo la capacità di cogliere elementi, fenomeni, problemi. Tappa fondamentale sarà quella di trasformare l'interesse occasionale e periodico in atteggiamento mentale di curiosità, comprensione e rispetto della natura.

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 IMPRENDITO RIALE **Sense of initiative and entrepreneurship* nella Raccomandazione europea e del Consiglio del 18 dicembre 2006	• 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 dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <u>II - PREVEDERE E IMMAGINARE</u> 1 - Pianifica e costruisce semplici modelli, 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 - Usa semplici programmi informatici.	• Rappresentazioni grafiche. • Semplici elaborati. • Esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • 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 *CODING unplugged* e/o *online* 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 IMPRENDITORIALE 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 inscritte e analizzare la struttura e gli elementi musicali.	<u>I - PERCEZIONE, ASCOLTO E ANALISI</u> 1 - Ascolta e riconosce suoni diversi. 2 - Riconosce e descrive le caratteristiche dei suoni (altezza, intensità, durata, timbro). <u>II - ALFABETIZZAZIONE E GRAMMATICA MUSICALE</u> 1 - Introduce prime forme di rappresentazione grafica della musica <u>III - CREATIVITÀ, ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE</u> 1 - Crea e 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.	• I suoni e le loro fonti • I parametri del suono • I principali simboli della notazione musicale. • Giochi ritmico-motori • Canti e/o filastrocche • 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, riproduzione e memorizzazione di suoni e rumori conosciuti e/o legati agli ambienti frequentati dagli alunni, nonché di brani significativi.

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 IMPRENDITORIALE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI **Sense of initiative and entrepreneurship* nella Raccomandazione 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 - Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni originali. 2 - Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, 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 • Colori "caldi" e colori "freddi" • Tecniche di colorazione • Tecniche e materiali per produrre immagini • Visione di filmati • Lettura di immagini • Osservazione di opere d'arte. • Gli elementi di un'immagine: linea, punto, colore • ART IN ENGLISH (CLIL) Revision colours (primary colours, secondary colours, warm and cool colours) Festivals Elements of art: dots, lines, shapes	I diversi contenuti saranno sviluppati privilegiando la rappresentazione grafica ed iconografica; verrà dato ampio spazio a lavori svolti in autonomia o in piccoli gruppi mediante la realizzazione di disegni e cartelloni. Gli alunni utilizzeranno vari strumenti e vari materiali al fine di riprodurre ed interpretare le immagini della realtà circostante, stimolando la loro creatività con una metodologia attiva. Si seguirà il processo creativo degli alunni dando ampio spazio a tutto ciò che scaturisce dalle loro elaborazioni, guidandoli ed indicando loro le molteplici possibilità che possono utilizzare per ottenere i risultati desiderati. 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 IMPRENDITORIALE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA 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 • 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.	Tali contenuti saranno sviluppati privilegiando l'attività ludica e la realizzazione di percorsi con piccoli attrezzi in modo da variare ogni volta gli esercizi da eseguire; ampio spazio sarà lasciato al gioco di squadra, a giochi organizzati o liberi, invitando sempre i bambini a riflettere sulle proprie esperienze di gioco. L'attività motoria si svolgerà prevalentemente in palestra e, quando possibile, verranno utilizzati anche gli spazi aperti ai fini di favorire i giochi di gruppo liberi.