

CURRICOLO D'ISTITUTO "FIGLIE DELLA PROVVIDENZA"

SCUOLA DELL'INFANZIA

Scelte metodologiche

All'interno dei "campi di esperienza", la scuola progetta molteplici forme di attività:

- gioco motorio, simbolico, imitativo, individuale e di gruppo, libero e creativo per raggiungere i traguardi indicati e favorire l'inclusione dei bambini sordi con gli udenti e viceversa,
- azioni di socializzazione,
- valorizzazione del fare e dell'osservare,
- esperienze dirette e di ricerca.
- esplorazione con tutti i canali percettivi.
- contatto con la natura, le cose e i materiali.

Modalità didattiche

La scuola organizza ed attua laboratori per gruppi omogenei in integrazione con bambini sordi, come spazio funzionale e come spazio di esperienza per:

- ✓ conoscere,
- ✓ apprendere,
- ✓ esplorare,
- ✓ valorizzare,
- ✓ creare,
- ✓ incuriosire,
- ✓ emozionare,
- ✓ interagire.

Verifica e valutazione

Considerata l'età dei bambini non è opportuno fare una distinzione netta tra processi di apprendimento, da sottoporre a verifica, e sviluppo formativo, da esprimere nella valutazione formativa. Entrambe le operazioni sono precedute e accompagnate dall'osservazione sistematica del comportamento del bambino.

Gli ambiti prevalenti dell'osservazione sono:

- 1) dimensione motoria, dell'equilibrio e dell'autonomia,
- 2) ritmi e tempi di apprendimento,
- 3) conversazioni e colloqui,
- 4) prove semi-strutturate (disegni, schede, drammatizzazione, storie, racconti...)
- 5) livelli raggiunti in relazione alle prime competenze.

Gli ambiti prevalenti della valutazione sono:

- ▯ dimensione affettivo-emotiva e relazionale,
- ▯ sviluppo dell'autoregolazione,
- ▯ manifestazione di consapevolezza.

La documentazione

È costituita dai prodotti del bambino, resi spontaneamente o su consegna:

- nei singoli laboratori
- in sezione
- in gruppo o individualmente
- nelle feste
- nei momenti più significativi vissuti a scuola

- con le fotografie

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Premessa

“I bambini sono il nostro futuro e la ragione più profonda per conservare e migliorare la vita comune sul nostro pianeta. Sono espressione di un mondo complesso e inesauribile di energie, potenzialità, sorprese e anche di fragilità che vanno conosciute, osservate e accompagnate con cura, studio, responsabilità e attesa. Sono portatori di speciali e inalienabili diritti, codificati intenzionalmente, che la scuola per prima è chiamata a rispettare” (Dalle Indicazioni Ministeriali 2012).

a) IL SE' E L'ALTRO

Competenze in uscita ai 5 anni		
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. 		
Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giocare in modo autonomo. 2. Partecipare ai giochi e alle attività proposte. 3. Conoscere ed adeguarsi ad alcune semplici regole di gioco. 4. Conoscere e accettare i comportamenti corretti. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Accettare serenamente il distacco dalla famiglia. 6. Esprimere i propri bisogni. 7. Rispettare l'altro da sé.
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dimostrare interesse verso le attività proposte. 2. Rispettare le regole basilari di convivenza. 3. Comprendere la necessità di norme che regolano la vita di gruppo. 4. Accettare la condivisione di giochi e materiali. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Effettuare scelte in base alle proprie preferenze. 6. Esprimere curiosità attraverso domande. 7. Controllare i propri stati d'animo per tradurli in comportamenti adeguati alla vita di gruppo. 8. Prendere coscienza della propria storia personale e familiare. 9. partecipare alle tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza.
5 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Collaborare con adulti e compagni. 2. Interiorizzare le principali regole di convivenza. 3. Partecipare attivamente e correttamente al gioco e alle attività di gruppo. 4. Eseguire giochi e compiti in modo corretto. 5. Condividere spazi, oggetti e giochi. 6. Esprimere commenti su fatti concreti e noti. 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Riconoscere uguaglianze e differenze tra sé e gli altri. 8. Riferire e denominare i comportamenti della propria famiglia. 9. Esprimere emozioni e sentimenti. 10. Conoscere la propria storia personale e familiare. 11. Accettare il proprio turno nelle conversazioni. 12. Adattare il proprio comportamento in base alla situazione.

Competenze in uscita ai 5 anni

- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relazionarsi con gli adulti di riferimento. 2. Dialogare con i compagni 3. Ascoltare e comprendere semplici racconti. 4. Porre domande su eventi ed episodi. 5. Riconoscere gli oggetti personali da quelli dei compagni. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Riconoscere ed esprimere la diversità di genere. 7. Sviluppare un senso di appartenenza alla comunità. 8. Accostarsi in modo positivo alla diversità.
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interagire con adulti e coetanei. 2. Ascoltare, comprendere, rispondere e porre domande. 3. Interiorizzare le principali regole di convivenza e di carattere morale. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Distinguere comportamenti (buoni e/o cattivi) e dare un giudizio in base a regole morali e sociali. 5. Instaurare rapporti positivi con adulti e compagni.
5 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Controllare i propri stati d'animo per tradurli in comportamenti adeguati alla vita di gruppo. 2. Partecipare ed intervenire nelle proposte didattiche. 3. Assumere incarichi di responsabilità e portarli a termine. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Ascoltare con interesse e porre domande su fatti e temi esistenziali, di carattere sociale, morale e religioso. 5. Cercare di capire le azioni e i sentimenti degli altri.

Competenze in uscita ai 5 anni

- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi che gli sono famigliari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e le regole condivise.

Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prendere coscienza dello scorrere del tempo attraverso le routine della giornata. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Orientarsi nello spazio circostante. 3. Comprendere concetti, cambiamenti e caratteristiche temporali (prima-dopo; giorno-notte).
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cogliere e riconoscere le trasformazioni temporali. 2. Orientarsi nella scuola e muoversi in essa con disinvoltura. 3. Conoscere i principali indicatori temporali e spaziali (aperto-chiuso; dentro-fuori; sopra-sotto). 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Descrivere le proprie azioni della giornata nel rispetto della successione temporale e utilizzando gli indicatori temporali e spaziali. 5. Osservare e riconoscere le caratteristiche principali delle stagioni attraverso l'esplorazione dell'ambiente circostante 6. Rispettare coetanei ed adulti, le regole e gli ambienti.
5 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cogliere e riconoscere le trasformazioni temporali. 2. Orientarsi nella scuola e muoversi in essa con disinvoltura. 3. Conoscere i principali indicatori temporali e spaziali (prima-dopo; aperto- chiuso; dentro-fuori; sopra-sotto). 4. Individuare relazioni di causa-effetto. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Descrivere le proprie azioni della giornata nel rispetto della successione temporale e utilizzando gli indicatori temporali e spaziali. 6. Osservare e riconoscere le caratteristiche principali delle stagioni attraverso l'esplorazione dell'ambiente circostante. 7. Rispettare coetanei ed adulti, le regole e gli ambienti.

Competenze in uscita ai 5 anni		
<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i più importanti segni della cultura e del territorio, le situazioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città 		
Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> Partecipare emotivamente a diverse manifestazioni della scuola e della società. Riconoscere alcuni monumenti e le loro principali funzioni (chiesa; castelli; teatro; trasporti pubblici). 	<ol style="list-style-type: none"> Vivere e conoscere la cultura e le caratteristiche della campagna in cui è collocata la scuola.
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> Partecipare con interesse alle festività più note (Natale; Pasqua) Conoscere la scuola nelle sue funzioni. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere i monumenti più significativi della città. Vivere e conoscere la cultura e le caratteristiche della campagna in cui è collocata la scuola.
5 anni	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere il significato del Natale e della Pasqua e i periodi che li precedono. Conoscere la scuola nelle sue funzioni, i suoi gradi e i suoi servizi Esplorare la città e scoprire i monumenti più significativi. 	<ol style="list-style-type: none"> Apprezzare l'arte, la bellezza e la cultura. Vivere e conoscere la cultura e le caratteristiche della campagna in cui è collocata la scuola.

b) IL CORPO E IL MOVIMENTO

Competenze in uscita ai 5 anni		
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 		
Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> Conseguire l'autonomia nelle diverse situazioni: a tavola, in bagno, in sezione. Conoscere e denominare le principali parti del corpo. 	<ol style="list-style-type: none"> Possedere i principali schemi motori (camminare; correre; salire e scendere le scale). Compiere passi e posture nel rispetto di un ritmo binario.
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e muoversi in base a locativi spaziali indicati (davanti; dietro; sopra; sotto). Rappresentare lo schema corporeo in modo comprensibile. Eseguire correttamente le regole di un semplice gioco motorio. 	<ol style="list-style-type: none"> Muoversi spontaneamente e in modo guidato in base a suoni, rumori, musica e indicazioni. Combinare in modo coordinato due o più azioni motorie (correre-camminare; saltare-strisciare). Eseguire semplici coreografie Controllare gli schemi motori di base statici e dinamici.
5 anni	<ol style="list-style-type: none"> Distinguere destra e sinistra in relazione al proprio corpo e a percorsi indicati. Eseguire movimenti in base a suoni e rumori. Muoversi nello spazio in modo sciolto e consapevole. 	<ol style="list-style-type: none"> Coordinare i propri movimenti nell'ambito di coreografie di gruppo. Sperimentare, con il corpo, diverse forme di espressione non verbale. Utilizzare correttamente lo spazio-foglio Acquisire Buona Coordinazione Oculo-manuale. Padroneggiare la motricità fine della mano.

Competenze in uscita ai 5 anni		
<ul style="list-style-type: none"> • Prova piacere e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche nell'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza e nella comunicazione espressiva. 		
Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acquisire un'adeguata coordinazione nei movimenti. 2. Muoversi da soli o in gruppo in modo spontaneo e/o guidato. 3. Muoversi in base a stimoli sonori. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Conoscere le posizioni del corpo. 5. Conoscere l'uso delle principali parti del corpo. 6. Eseguire con il corpo semplici comandi.
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acquisire un'adeguata coordinazione nei movimenti e rafforzare la padronanza del proprio comportamento motorio nell'interazione con l'ambiente e con gli altri. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Essere in grado di prevedere ed evitare pericoli per sé. 3. Interagire con i coetanei manifestando la gioia nel giocare insieme. 4. Percepire i limiti dello spazio.
5 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sapere Controllare Gli schemi dinamici e posturali di base per adattarli ai parametri spazio temporali dei diversi ambienti. 2. Utilizzare piccoli attrezzi in modo appropriato (palla; corda). 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Essere in grado di prevedere ed evitare pericoli per sé e per gli altri. 4. Conoscere i limiti del proprio corpo. 5. Avere coscienza del proprio corpo quale strumento per interagire con l'ambiente e con gli altri.

c) IMMAGINI, SUONI, COLORI

Competenze in uscita ai 5 anni		
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musica, visivi, di animazione...). 		
Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percepire e denominare i colori principali. 2. Riconoscere i colori fondamentali. 3. Esprimersi con linguaggi differenti. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Disegnare spontaneamente e/o su richiesta 5. Riprodurre semplici ritmi. 6. Esprimersi utilizzando la voce, il gesto, il disegno.
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Associare i colori ai vari elementi della realtà. 2. Utilizzare diverse tecniche espressive e diversi materiali. 3. Conoscere e denominare i colori fondamentali e derivati. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Esprimersi attraverso diverse tecniche decorative. 5. Eseguire sequenze ritmiche. 6. Utilizzare creativamente strumenti e materiali. 7. Esplorare con i sensi i materiali. 8. Sperimentare tecniche diverse.
5 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere l'origine dei colori derivati. 2. Osservare e analizzare, conoscere e interpretare la realtà esprimendosi attraverso diverse tecniche espressive. 3. Sviluppare senso estetico. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Osservare con attenzione e descrivere immagini e/o dipinti. 5. Usare i colori in modo realistico e creativo. 6. Sviluppare il senso del bello e la conoscenza dell'altro attraverso l'utilizzo creativo della voce, del gesto, delle esperienze grafico- pittoriche.

Competenze in uscita ai 5 anni		
<ul style="list-style-type: none"> Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione dell'opera d'arte. Scopre il linguaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando la voce, il corpo e gli oggetti. Esplora e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 		
Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> Eeguire semplici giochi ritmici Produrre suoni utilizzando semplici strumenti. Accompagnare una melodia con semplici movimenti del corpo. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere suoni e rumori famigliari. Discriminare silenzio e rumore, ritmi lenti e veloci, movimento e staticità.
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> Intonare melodie individualmente e in gruppo. Eeguire sequenze ritmiche. 	<ol style="list-style-type: none"> Discriminare sonorità del corpo sonorità dell'ambiente Ascoltare e riprodurre musiche e canzoni Percepire, ascoltare, discriminare i suoni all'interno di contesti significativi
5 anni	<ol style="list-style-type: none"> Distinguere tra suoni e rumori artificiali e naturali. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, il corpo e strumenti vari. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere alcuni aspetti della struttura sonora delle parole. Differenziare la scrittura dal disegno Apprezzare il silenzio. Esplorare Le Proprie Possibilità Sonoro-espressive.

d) I DISCORSI E LE PAROLE

Competenze in uscita ai 5 anni		
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa analogie tra suoni e i significati. 		
Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> Esprimere verbalmente i propri bisogni Acquistare fiducia nelle proprie capacità di scambi comunicativi con i coetanei e gli adulti 	<ol style="list-style-type: none"> Ascoltare e comprendere semplici racconti. Memorizzare nuovi vocaboli Ripetere poesie e canti Interagire coi compagni, chiedere spiegazioni.
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> Usare la lingua per giocare ed esprimersi in modo personale e creativo. Verbalizzare bisogni, vissuti, esperienze, sentimenti ed emozioni Ascoltare, comprendere e riferire contenuti di narrazioni. 	<ol style="list-style-type: none"> Ampliare il proprio vocabolario. Memorizzare poesie e canti. Accompagnare una melodia con semplici movimenti del corpo. Sperimentare varie situazioni comunicative. Comunicare, descrivere, raccontare.

5 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversare e dialogare utilizzando un lessico adeguato. 2. Arricchire il proprio codice linguistico formulando correttamente frasi di senso compiuto. 3. Ascoltare, comprendere, rielaborare narrazioni. 4. Dialogare esprimendo bisogni, opinioni e riferendo episodi. 5. Descrivere immagini. 6. Saper discriminare uditivamente le differenze e le somiglianze nei suoni, nelle lettere all'interno delle parole (belle-pelle). 7. Memorizzare e ripetere poesie e filastrocche complesse. 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Riconoscere i suoni delle lettere dell'alfabeto 9. Cogliere analogie e differenze nei segni grafici 10. Riconoscere il suono iniziale della parola 11. Creare catene associative di parole 12. Inventare rime 13. Raggiungere una corretta fonazione Accostarsi alla composizione e scomposizione delle parole
---------------	--	--

Competenze in uscita ai 5 anni

- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definire regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazioni attraverso la scrittura, incontrando anche tecnologie digitali e i nuovi media.

Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memorizzare nuove parole 2. Capire che ci sono lingue diverse da quella materna. 3. Raccontare in modo creativo e con piacere un'esperienza vissuta. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Ascoltare e comprendere semplici racconti. 5. Dare risposte pertinenti alle domande poste.
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capire e ripetere vocaboli inglesi. 2. Utilizzare frasi articolate per esprimersi. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Porsi il perché delle cose.
5 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memorizzare vocaboli e brevi canzoni in inglese. 2. Rielaborare verbalmente e in maniera personale una storia ascoltata. 3. Inventare storie. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Completare, in modo creativo, il finale di un racconto. 6. Dare un titolo ad un racconto. 7. Mostrare interesse per il codice scritto; prestare attenzione a scritte, insegne e cartelloni.

Competenze in uscita ai 5 anni

- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo

Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizzarsi gradatamente nel tempo e nello spazio a partire dai propri vissuti. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Memorizzare semplici routine.
4 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere concetti temporali 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Conoscere l'alternanza delle stagioni la scansione della giornata (mattino, pomeriggio, sera)
5 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anticipare possibili ipotesi e confrontarle. 2. Rimettere in ordine una serie di immagini che illustrano una storia nota. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Percepire e collocare eventi nel tempo (ieri, oggi, domani). 4. Elencare i giorni della settimana.

Competenze in uscita ai 5 anni		
<ul style="list-style-type: none"> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti 		
Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	1. Indagare la realtà attraverso l'osservazione e l'esplorazione.	2. Esplorare la realtà con i sensi; osservare, odorare, ascoltare, toccare, gustare.
4 anni	1. Distinguere e descrivere elementi naturali e rispettare l'ambiente.	2. Conoscere, osservare e intervenire sui fenomeni dell'ambiente circostante cogliendo e modificando le caratteristiche salienti.
5 anni	1. Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale e interrogarsi su di esso.	2. Conoscere gli elementi che inquinano e distruggono l'ambiente.,

e) CONOSCENZA DEL MONDO

Competenze in uscita ai 5 anni		
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni utilizzando strumenti alla sua portata. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, peso e altre quantità 		
Sezione	Obiettivi di apprendimento/abilità da conseguire	
3 anni	1. Raggruppare oggetti uguali o dello stesso genere 2. Comprendere ed operare secondo il concetto quantitativo "uno-tanti".	3. Riconoscere la differenza tra "grande- piccolo". 4. Sapere contare fino a dieci.
4 anni	1. Classificare per forma, colore, dimensione. 2. Percepire e distinguere le principali forme geometriche.	3. Applicare il principio di appartenenza e non appartenenza e di equipotenza (tanti quanti...). 4. Ordinare oggetti in base alla grandezza
5 anni	1. Raggruppare, distinguere, ordinare per forma, colore, dimensione e spessore. 2. Collocarsi e collocare oggetti e persone secondo coordinate spaziali. 3. Sapere confrontare numerosità diverse: tra due insiemi di oggetti riconoscere quale ne contiene di più e quale meno.	4. Cogliere le differenze tra disegni simili 5. Saper fare piccoli ragionamenti sugli aggiunti e toglidere. 6. Contare e stabilire corrispondenze tra quantità e simbolo entro il quattro.

SCUOLA PRIMARIA

Finalità

1. Acquisire le competenze indispensabili per continuare ad apprendere a scuola e lungo tutto l'intero arco della vita.
2. Riflettere ed elaborare le proprie esperienze.
3. Maturare la consapevolezza di cittadinanza attiva.
4. Acquisire gli alfabeti di base della cultura.
5. Maturare la propria identità connotata da sicurezza e fiducia: vivere in modo equilibrato e positivo gli stati affettivi, esprimere e controllare le emozioni, rendersi sensibili a quelle altrui, avere fiducia nelle proprie capacità e riconoscere i propri limiti.
6. Rendersi responsabile e tollerante: affrontare e portare a termine gli impegni; rendersi conto che le regole di convivenza sono indispensabili, accettandole e rispettandole; condividere i valori di libertà, rispetto, solidarietà e giustizia e perseguire tali valori nelle proprie esperienze di vita.

Organizzazione didattica

Le attività didattiche, arricchite dalla progettualità propria della Scuola sono organizzate **in modo flessibile, articolato e aderente ai bisogni formativi degli alunni**, come consente la legge dell'avvio dell'autonomia scolastica e la successiva regolamentazione, allo scopo di promuovere l'educazione integrale dei bambini. Si programmano di conseguenza:

- **una periodizzazione differenziata dei diversi insegnamenti-apprendimenti nel corso dell'anno scolastico;**
- **attività laboratoriali** del gruppo classe, dei gruppi di classe e di interclasse;
- **attività diverse per gruppi di lavoro di una stessa classe;**
- **attività didattiche differenziate per il potenziamento e/o recupero degli alunni.**

Modalità dell'insegnamento/apprendimento

La nostra scuola, pur tenendo conto della libertà d'insegnamento, ha cura di creare le occasioni affinché le insegnanti possano condividere strategie comuni e il perseguimento di obiettivi unitari. I docenti pensano e realizzano i loro progetti educativi e didattici non per individui astratti, ma per persone che vivono qui ed ora, che sollevano precise domande esistenziali, che vanno alla ricerca di orizzonti di significato, pertanto definiscono le loro proposte in una relazione costante con i bisogni fondamentali e i desideri dei bambini.

Tra le strategie comuni, le docenti individuano:

- ▣ la valorizzazione dell'esperienza, patrimonio di ogni bambino;
- ▣ l'operatività in ogni momento dell'attività scolastica;
- ▣ la valorizzazione dei diversi stili di apprendimento e delle diverse "intelligenze";
- ▣ la necessità di partire sempre da situazioni problematiche;
- ▣ il radicamento delle conoscenze astratte su elementi concreti di esperienza;
- ▣ il superamento degli enciclopedisti, privilegiando le conoscenze procedurali su quelle dichiarative;
- ▣ la promozione della creatività;
- ▣ il recupero della manualità;
- ▣ la promozione dell'apprendimento cooperativo;
- ▣ l'utilizzo dell'errore ai fini dell'apprendimento;
- ▣ la consapevolezza epistemologica interna a ogni studio disciplinare (che cosa stiamo facendo, quando facciamo matematica, storia, scienze...?);
- ▣ lo sviluppo della capacità di riflessione e di autovalutazione del bambino sul proprio percorso formativo e la valorizzazione simbolica dei momenti di passaggio che segnano le tappe principali di apprendimento e di crescita;
- ▣ il riferimento costante alle attività di educazione cognitivista-operazionale e della logogenia;
- ▣ criteri condivisi collegialmente per la valutazione degli alunni.

Tra gli obiettivi unitari individuano:

- ▣ la padronanza delle categorie e delle relazioni spaziali e temporali;
- ▣ l'uso di categorie logiche di base (principio di non contraddizione, logica delle classi, relazioni di ordine...);
- ▣ la capacità di osservare;
- ▣ le categorie di ipotesi e di casualità;
- ▣ l'abilità nell'uso dei linguaggi verbali e non verbali e la capacità di tradurre gli uni negli altri;
- ▣ la capacità di riferire ordinatamente, oralmente e per iscritto, eventi, osservazioni, esperienze;
- ▣ la capacità di progettare.

Formazione e qualificazione docenti

Come formazione dei docenti si privilegiano:

- ▣ corsi di aggiornamento per l'acquisizione di competenze di tipo disciplinare e interdisciplinare;
- ▣ aggiornamenti riferiti in particolare al deficit della sordità;
- ▣ approfondimento professionale in relazione alle modifiche degli ordinamenti;
- ▣ l'intensificazione dello scambio culturale e metodologico con i docenti interni della scuola che hanno conseguito particolari competenze;
- ▣ la partecipazione ad iniziative e corsi promossi dal MEMO (CDE, CDH), "Patto intercomunale per la scuola", Ufficio scolastico provinciale di MO, Ufficio Scolastico Regionale ER, MPI, AIES (Associazione Italiana Educatori Sordi), FISM, FIDAE, AGIDAE e da Enti locali.

CURRICOLO DELLE DISCIPLINE - SCUOLA PRIMARIA

Premessa

Centralità della persona

“Il bambino va posto al centro dell’azione educativa in tutti i suoi aspetti: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali, religiosi. I docenti pensano e realizzano il progetto educativo in base ai bisogni, alla concretezza e alle caratteristiche degli alunni.

Curano la formazione della classe come gruppo, la promozione dei legami cooperativi, la gestione dei conflitti, la socializzazione”(Dalle indicazioni ministeriali 2012).

ITALIANO

a) ASCOLTARE E PARLARE

Competenze in uscita classe 5^a		
Partecipa a scambi comunicativi: conversazione, discussione, di classe o di gruppo, con compagni e insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali “diretti” o trasmessi dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prestare attenzione ai messaggi orali (consegne di lavoro, conversazione in classe, semplici storie). 2. Discriminare correttamente singoli suoni, sillabe, parole e non parole pronunciate in modo chiaro dall’insegnante. 3. Pronunciare correttamente suoni, sillabe complesse e parole. 4. Ripetere correttamente parole ascoltate dall’insegnante (parole divise in sillabe, parole divise in fonemi, con suoni complessi, parole sconosciute...) 5. Ripetere con parole proprie consegne (una o due richieste) formulate dall’insegnante, dimostrando di averle comprese. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Rispondere in modo comprensibile e pertinente a domande riguardanti esperienze dirette. 7. Comunicare richieste, esprimere i propri bisogni, chiedere chiarimenti. 8. Raccontare, con l’aiuto di domande stimolo in modo comprensibile e ordinato, esperienze dirette. 9. Comprendere, ricordare, riferire i contenuti essenziali di discorsi fatti in classe. 10. Capire e memorizzare poesie e filastrocche.
2^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mantenere l’attenzione sul messaggio orale (consegne di lavoro, conversazioni in classe, semplici storie, messaggi di uso quotidiano). 2. Intervenire nelle conversazioni, rispettando il proprio turno, rispondendo in modo pertinente all’argomento. 3. Ripetere, con parole proprie, frasi semplici e complesse ascoltate, dimostrando di averle comprese. 7. Riferire in modo comprensibile e ordinato brevi e semplici racconti ascoltati o letti. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Ripetere, con parole proprie, istruzioni (due o tre richieste in sequenze ordinate) date dall’insegnante, dimostrando di averle comprese. 5. Rispondere in modo comprensibile e pertinente a domande riguardanti esperienze dirette. domande stimolo. 6. Comunicare richieste, esprimere i propri bisogni, chiedere chiarimenti. 8. Raccontare esperienze personali e temi affrontati in classe rispettandone l’ordine causale e temporale.

3 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prestare attenzione ai messaggi orali (consegne di lavoro, conversazioni in classe, semplici storie, messaggi di uso quotidiano). 2. Intervenire nelle conversazioni rispettando il proprio turno in modo pertinente all'argomento. 3. Ripetere, con parole proprie, frasi complesse ascoltate dimostrando di averle comprese. 4. Ripetere, con parole proprie, istruzioni (due o tre richieste in sequenza ordinata) date dall'insegnante o lette in modo autonomo, dimostrando di averle comprese. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Rispondere in modo corretto e pertinente a domande riguardanti esperienze dirette. 6. Chiedere chiarimenti in merito a vocaboli e / o ad espressioni non comprese. 7. Chiedere chiarimenti su argomenti trattati. 8. Comprendere, ricordare, riferire i contenuti essenziali di racconti e/o discorsi affrontati in classe. 9. Raccontare, in modo comprensibile e ordinato, brevi e semplici racconti ascoltati o letti. 10. Produrre semplici messaggi orali formulati con linguaggi diversi, tenendo conto della situazione comunicativa.
4 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cogliere l'argomento principale e le informazioni dei discorsi altrui. 2. Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando il turno di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Cogliere in una discussione le opinioni espresse dai compagni e formulare il proprio punto di vista su un argomento. 4. Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine causale e temporale.
5 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cogliere l'argomento principale e le informazioni dei discorsi altrui. 2. Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando il turno di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti. 3. Argomentare su eventi vicini all'esperienza propria e dei compagni. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro. 5. Organizzare un breve discorso orale su un tema affrontato in classe o su un argomento di studio, utilizzando una scaletta data.
Per gli alunni sordi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acquisire buona lettura labiale ed esprimersi in forma chiara e corretta sia con il linguaggio verbale sia con quello segnico. 2. Pronunciare correttamente tutti i fonemi, anche i più complessi. 3. Comprendere, attraverso la lettura labiale e/o la lingua dei segni, le informazioni essenziali di un messaggio orale. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Utilizzare con costanza ed efficacia le protesi acustiche e/o l'impianto cocleare.

b) LEGGERE E COMPRENDERE

<p>Competenze in uscita classe 5^a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende testi di vario tipo individuandone lo scopo, la struttura, le informazioni esplicite ed implicite e il senso globale. • Legge in modo corretto e fluente utilizzando strategie funzionali a scopi diversi. • Legge testi di vario genere facenti parte dalla letteratura per l'infanzia e formula su di essi giudizi personali. 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire

1 a	<ol style="list-style-type: none">1. Cogliere il valore simbolico della parola scritta.2. Formulare anticipazioni di lettura di parole utilizzando indici linguistici (sillaba/fonema iniziale, lunghezza).3. Formulare anticipazioni di lettura utilizzando dati di contesto.	<ol style="list-style-type: none">4. Leggere sillabe e semplici parole.5. Leggere parole costituite anche da sillabe complesse.6. Leggere semplici frasi cogliendone il significato.
------------	--	--

<p>2^a</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere parole complesse e parole con difficoltà ortografiche. 2. Leggere semplici frasi cogliendone il significato. 3. Leggere un breve testo in modo corretto (abilità strumentale). 4. Leggere a voce alta rispettando i principali segni di punteggiatura. 5. Memorizzare e individuare, in filastrocche e brevi poesie, la rima e il ritmo. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Anticipare il contenuto di un testo dal titolo e/o da un'immagine. 7. Comprendere il significato globale di un breve testo. 8. Individuare nei testi narrativi personaggi e luoghi e ricostruire l'ordine cronologico degli eventi. 9. Cogliere le informazioni esplicite contenute in un breve testo. 10. Completare un testo incompleto operando inferenze semantico/ lessicali.
<p>3^a</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padroneggiare la lettura strumentale nella modalità silenziosa e ad alta voce. 2. Anticipare il contenuto di un testo dal titolo e da un'immagine. 3. Controllare sul testo le ipotesi formulate rispetto al suo contenuto. 4. Individuare, in filastrocche e brevi poesie, la rima, il ritmo e gli elementi strutturali: il verso e la strofa. 5. Ricostruire il significato di parole nuove ricavandolo dal contesto. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Individuare, in diversi tipi di testo, l'argomento generale e le informazioni esplicite. 7. Operare inferenze mettendo in relazione tra loro informazioni presenti nel testo. 8. Cogliere nei testi narrativi personaggi, luoghi, tempi ed elementi strutturali quali inizio - sviluppo - conclusione. 9. Completare un testo con una conclusione adeguata.
<p>4^a</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padroneggiare la lettura strumentale nella modalità silenziosa e ad alta voce. 2. Anticipare il contenuto di un testo dal titolo, da immagini e didascalie. 3. Cogliere la funzione di un testo (intenzione comunicativa). 4. Ricostruire il significato di parole nuove ricavandolo dal contesto. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Individuare, in diversi tipi di testo, l'argomento generale e le informazioni esplicite. 6. Cogliere nei testi narrativi personaggi, luoghi, tempi, gli elementi strutturali, quali: inizio - sviluppo - conclusione. 7. Suddividere un testo narrativo in sequenze, individuando il senso generale di ciascuna di esse.
	<ol style="list-style-type: none"> 8. Operare inferenze mettendo in relazione tra loro informazioni presenti nel testo, distinguendo consapevolmente tra informazioni esplicite ed implicite. 9. Operare inferenze mettendo in relazione tra loro informazioni presenti nel testo con il proprio bagaglio di conoscenze ed esperienze. 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Comprendere il significato di semplici metafore, similitudini e personificazioni. 11. Utilizzare diverse strategie di lettura funzionali a scopi diversi (lettura analitica, di ricerca-dati, lettura esplorativa, lettura di scorrimento). 12. Riconoscere alcuni generi testuali. 13. Esprimere opinioni su un testo letto.

<p style="text-align: center;">5^a</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padroneggiare la lettura strumentale nella modalità silenziosa e ad alta voce. 2. Anticipare il contenuto di un testo dal titolo, da immagini, da didascalie. 3. Cogliere lo scopo di un testo (intenzione comunicativa). 4. Individuare in testi di vario tipo, l'argomento generale, le informazioni esplicite. 5. Suddividere un testo narrativo in sequenze individuando il senso generale di ciascuna di esse. 6. Operare inferenze mettendo in relazione tra loro informazioni presenti nel testo e distinguendo, consapevolmente, tra informazioni esplicite ed implicite. 7. Operare inferenze mettendo in relazione tra loro informazioni presenti nel testo con il proprio bagaglio di conoscenze ed esperienze. 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Operare inferenze mettendo in relazione tra loro informazioni presenti nel testo con il proprio bagaglio di conoscenze ed esperienze. 9. Individuare la gerarchia tra le informazioni: informazioni principali e secondarie. 10. Individuare nei testi narrativi le sequenze descrittive, dialogiche e le riflessioni. 11. Comprendere il significato di semplici metafore, similitudini e personificazioni. 12. Utilizzare diverse strategie di lettura funzionali a scopi diversi (lettura analitica di ricerca-dati, lettura esplorativa, lettura di scorrimento). 13. Riconoscere alcuni generi testuali. 14. Esprimere opinioni su un testo letto.
---	---	--

c) SCRIVERE

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> • Costruisce ed utilizza uno schema guida per la produzione di testi. • Produce testi corretti nell'ortografia, coesi e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni. • Sintetizza e/o schematizza testi di vario genere. • Manipola semplici testi in base a un vincolo dato. • Elabora in modo creativo testi di vario tipo 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere che parole uguali si scrivono nello stesso modo. 2. Prestare attenzione alla veste sonora delle parole (segmentazione sillabica e sonora). 3. Conoscere il valore sonoro dei grafemi. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Scrivere parole sotto dettatura e autonomamente (livello alfabetico/ livello ortografico). 5. Scrivere semplici frasi autonomamente.
2 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere un semplice messaggio/testo funzionale ad uno scopo. 2. Scrivere un breve testo seguendo un semplice ordine sequenziale. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Scrivere rispettando le principali convenzioni ortografiche. 4. Formulare risposte corrette dal punto di vista strutturale e sintattico.
3 ^a e 4 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare uno schema per produrre testi di vario tipo, rispettando le principali convenzioni ortografiche e di interpunzione. 2. Produrre semplici testi legati a scopi diversi. 3. Manipolare testi in base ad un vincolo dato (adottare punti di vista diversi, apportare cambiamenti alle caratteristiche dei personaggi e degli ambienti, cambiare lo scopo...). 4. Effettuare la revisione dei propri testi utilizzando semplici strategie di autocorrezione. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Produrre nei testi poetici alcune figure di significato: onomatopea, similitudine, metafora. 6. Estrapolare le informazioni essenziali di un testo in funzione di una sintesi (domande guida, frasi da completare, divisione in sequenza con titoli, sottolineature, cancellazione guidata). 7. Esprimere esperienze, opinioni e stati d'animo nei testi scritti, anche sotto forma di lettera e/o di diario.
5 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Effettuare la revisione dei propri testi utilizzando semplici strategie di autocorrezione. 2. Produrre nei testi poetici alcune figure di significato: onomatopea, similitudine, metafora. 3. Estrapolare le informazioni essenziali di un testo in funzione di una sintesi (domande guida, frasi da completare, divisione in sequenza con titoli, sottolineature, cancellazione guidata..) 4. Strutturare un testo in base ad uno schema dato o costruito. 5. Scrivere testi narrativi comprensivi di descrizioni, narrazioni, dialoghi. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Esprimere esperienze, opinioni e stati d'animo nei testi scritti, anche sotto forma di lettera e/o di diario. 7. Rispettare le convenzioni di scrittura: regole ortografiche e di punteggiatura (attività di autocorrezione ortografica). 8. Manipolare semplici testi in base a un vincolo dato. 9. Riassumere un testo utilizzando diverse strategie. 10. Rivedere i propri elaborati per apportarvi correzioni e/o miglioramenti. 11. Capire ed utilizzare i vocaboli specifici legati alle discipline di studio.

d) RIFLETTERE SULLA LINGUA

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce le principali strutture sintattiche, grammaticali e fonologiche della lingua. ● Gioca con le frasi e le parole scoprendone dati quantitativi e qualitativi. ● Classifica parole secondo diverse categorie informali. ● Classifica parole secondo diverse categorie formali. ● Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico. ● Padroneggia e applica, in situazioni diverse, le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e alle parti del discorso. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1^a <i>(grammatica informale)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere e confrontare parole. 2. Classificare parole (categorie informali). 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Comporre e manipolare frasi intervenendo sull'ordine delle parole. 4. Cogliere i principali elementi di concordanza tra le parole.
2^a <i>(avvio alla grammatica formale con processo induttivo)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scoprire ricorrenze tra la funzione delle parole nel discorso. 2. Riconoscere il nome, l'articolo e il verbo e la loro funzione nel discorso. 3. Classificare il nome per diverse caratteristiche: cosa, persona, animale, comune, proprio, genere e numero. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Riconoscere la concordanza nome- articolo. 5. Manipolare la frase semplice rispettando i fondamentali elementi di coesione. 6. Costruire classi di parole secondo categorie semantiche.
3^a <i>(grammatica formale scoperta con processo induttivo e forte connotazione metalinguistica)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere la differenza tra parti variabili e invariabili del discorso. 2. Riconoscere nome, articolo, verbo e 3. Analizzare il nome per diverse caratteristiche: cosa persona, animale, comune, proprio, genere e numero, concreto, astratto, derivato, alterato. 4. Analizzare articoli e aggettivi qualificativi concordanti con il nome (genere numero). 5. Riconoscere le Congiunzioni più frequenti. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Riconoscere la parte variabile e invariabile del verbo riconoscendo la concordanza con il pronome - soggetto. 7. Conoscere e usare correttamente alcuni tempi del modo indicativo: presente, imperfetto, passato remoto, passato prossimo futuro. 8. Riconoscere nella frase semplice soggetto, predicato ed espansioni. 9. Cogliere relazioni di significato tra le parole: derivazione, similarità, opposizione, polisemia.
4^a <i>(grammatica formale con forte connotazione metalinguistica)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere la differenza tra parti variabili e invariabili del discorso. 2. Riconoscere le preposizioni. 3. Riconoscere e classificare gli aggettivi e la loro funzione nel discorso. 4. Analizzare gli aggettivi secondo la concordanza con il nome. 5. Riconoscere le congiunzioni e la funzione che svolgono all'interno della frase. 6. Conoscere tutti i tempi del modo indicativo (coniugazione attiva) 7. Riconoscere il rapporto di anteriorità tra tempi semplici e composti. 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Individuare nella frase semplice i sintagmi come unità di significato. 9. Riconoscere nella frase semplice soggetto, predicato, espansioni dirette e indirette. 10. Cogliere relazioni di significato tra le parole: derivazione, suffissi e prefissi, appartenenza a campi semantici. 11. Cogliere relazioni di significato tra le parole: derivazione, similarità, opposizione, categorizzazioni.

<p>5^a <i>(grammatica formale con forte connotazione metalinguistica)</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere gli avverbi e la funzione che svolgono nel discorso. 2. Riconoscere i pronomi e la funzione che svolgono nel discorso. 3. Conoscere i tempi del modo indicativo, condizionale e congiuntivo e cogliere la funzione che svolgono nel discorso. (coniugazione attiva) 4. Conoscere i modi indefiniti (coniugazione attiva). 5. Analizzare le parti del discorso note secondo le categorie della grammatica formale. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Riconoscere nella frase semplice soggetto, predicato, espansioni dirette e indirette individuando per queste preposizioni che introducono. 7. Riconoscere e utilizzare frasi con struttura interrogativa diretta, interrogativa indiretta, negativa, esclamativa. 8. Cogliere relazioni di significato tra le parole: derivazione, similarità, opposizione, categorizzazioni, sfumature di significato, termini specifici.
---	--	---

INGLESE

a) ASCOLTO

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1 ^a	1. Comprendere semplici espressioni di comunicazione e istruzioni legate all'ambiente scuola.	
2 ^a	1. Esplorare suoni e ritmi e iniziare ad appropriarsene 2. Comprendere comandi e semplici frasi inseriti in un contesto.	3. Comprendere semplici strutture linguistiche. 4. Comprendere i comandi elementari.
3 ^a	1. Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.	2. Riconoscere vocaboli, istruzioni, semplici frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente.
4 ^a	1. Appropriarsi di suoni e ritmi tipici della lingua. 2. Identificare il tema generale di un discorso su argomenti noti.	3. Ascoltare dialoghi in diverse situazioni comunicative. 4. Drammatizzare un breve favola in lingua inglese.
5 ^a	1. Comprendere brevi testi divariotipoidentificandone parole chiave e il senso generale. 2. Drammatizzare un breve favola in lingua inglese.	3. Comprendere alcune parole chiave in brevi testi.

b) PARLATO

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> 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 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1 ^a	1. Identificare e nominare vocaboli nel contesto scolastico.	1. Salutare e presentarsi. 2. Nominare alcuni oggetti noti.
2 ^a	1. Presentarsi con formule di cortesia. 2. Arricchire il lessico ponendo attenzione alla pronuncia.	3. Acquisire semplici strutture grammaticali. 4. Salutare e presentarsi. 5. Ripetere semplici parole.
3 ^a	1. Produrre frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.	2. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte
4 ^a	1. Presentarsi come carta d'identità . 2. Arricchire il lessico. 3. Ampliare E Consolidare Strutture Grammaticali.	4. Riconoscere qualche vocabolo nuovo. 5. Eseguire semplici descrizioni di persone, luoghi e oggetti familiari.

5^a	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="336 129 919 219">1. Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando.<li data-bbox="336 226 919 302">2. Esporre semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="943 129 1469 248">3. Interagire in un modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
----------------------	---	---

c) LETTURA

Competenze in uscita classe 5^a	
<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende brevi testi cogliendone il significato globale 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire
1^a	Riconoscere parole di uso quotidiano utilizzando il metodo globale.
2^a	Riconoscere parole di uso quotidiano utilizzando il metodo globale.
3^a	Comprendere brevi messaggi accompagnati da supporti visivi o sonori cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. Comprendere qualche parola legata al contesto di brevi messaggi.
4^a	Leggere e comprendere brevi messaggi accompagnati da supporti visivi o sonori cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.
5^a	Leggere e comprendere brevi e semplici testi accompagnati da supporti visivi cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

d) SCRITTURA

Competenze in uscita classe 5^a	
<ul style="list-style-type: none"> • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dalle insegnanti, chiedendo eventualmente spiegazioni. 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire
1^a	1. Abbinare immagini a parole scritte. 2. Completare parole inserendo lettere mancanti.
2^a	1. Copiare vocaboli e semplici frasi. 2. Completare semplici frasi secondo modelli già prestabiliti. 3. Riordinare semplici frasi.
3^a	1. Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano riferiti ad interessi personali. 2. Ricopiare parole e frasi di uso quotidiano riferite ad interessi personali.
4^a	1. Riprodurre semplici frasi in modo autonomo e il più possibile corretto. 2. Riconoscere ed usare semplici strutture grammaticali. 3. Riprodurre semplici frasi . 4. Riconoscere semplici strutture grammaticali.
5^a	1. Scrivere in forma comprensibile messaggi brevi e semplici legati al proprio vissuto. 2. Riprodurre semplici messaggi legati al proprio vissuto.

e) RIFLESSIONE SULLA LINGUA

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
3 ^a	1. Osservare coppie di parole simili e distinguere il significato con l'aiuto di immagini.	
4 ^a	1. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.	2. Ricordare parole ed espressioni nei contesti d'uso.
5 ^a	1. Riconoscere che cosa si è imparato ed imparare non solo ad usare la Lingua 2, ma usarla per imparare. 2. Osservare la struttura delle frasi e metterle in relazione con la lingua italiana.	3. Riconoscere le parti fondamentali di ciò che si è imparato.

STORIA

a) USO DELLE FONTI

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce le tracce storiche presenti sul territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1 ^a	1. Utilizzare fonti per ricavare conoscenze sul passato.	
2 ^a	1. Acquisire il concetto di fonte e riconoscerne i diversi tipi (orale, scritta...) 2. Ricostruire la propria storia e la storia di oggetti attraverso reperti e testimonianze personali.	
3 ^a	1. Consolidare il concetto di fonte e riconoscerne i diversi tipi (orale, scritta...) 2. Leggere e interpretare le Testimonianze Del passato sul territorio per ricostruire la storia locale. 3. Ricavare da fonti di diverso tipo informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	
4 ^a	1. Ricavare da fonti di diverso tipo informazioni e conoscenze utili alla comprensione di un periodo storico. 2. Rappresentare in un quadro storico-sociale il sistema di relazioni tra i segni e testimonianze del passato	
5 ^a	1. Ricavare informazioni implicite ed esplicite da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico. 2. Rappresentare in un quadro storico-sociale il sistema di relazioni tra i segni e le testimonianze del passato.	

b) ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> Usare la linea del tempo, per collocare un fatto o un periodo storico. Organizzare la conoscenza tematizzando e usando semplici categorie (economia, cultura, religione...). 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	

1^a

1. Individuare la successione e la contemporaneità delle azioni e delle situazioni.
2. Cogliere il concetto di durata in esperienze vissute.

2^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguere la causa dalla conseguenza e coglierne la relazione. 2. Riordinare una serie di fatti o eventi in modo logico. 3. Analizzare situazioni di contemporaneità. 4. Misurare il tempo attraverso strumenti convenzionali (uso dell'orologio).
3^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riordinare gli eventi in successione logica e di contemporaneità. 2. Comprendere la relazione causa-conseguenza degli eventi. 3. Usare la linea del tempo per collocare un fatto o un periodo storico. 4. Utilizzare carte geo-storiche.
4^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizzare le conoscenze relative alle civiltà usando semplici categorie (economia, cultura, religione...). 2. Usare La Linea del tempo, carte storico-geografiche per comprendere le conoscenze studiate. 3. Saper costruire una semplice linea del tempo.
5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. 2. Usare cronologie e carte storico-geografiche per comprendere, interpretare e rappresentare le conoscenze studiate. 3. Elaborare Schemi sintetici delle società studiate mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.

c) STRUMENTI CONCETTUALI E CONOSCENZE

Competenze in uscita classe 5^a	
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce elementi significativi del passato del proprio ambiente di vita. • Conosce gli aspetti fondamentali della preistoria, della protostoria e della storia antica. • Conosce le società umane e individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire
1^a	1. Riconoscere la Ciclicità Dei fenomeni temporali e loro durata(giorni, settimane, mesi, stagioni, anni,...)
2^a	1. Cogliere la trasformazione negli esseri umani, negli oggetti, negli ambienti connessa al trascorrere del tempo.
3^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. 2. Iniziare ad acquisire il lessico specifico della disciplina. 3. Comprendere come le Capacità Umane le scoperte hanno permesso mutamenti nei fenomeni storici.
4^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. 2. Acquisire il lessico specifico della disciplina. 3. Comprendere come le capacità umane e le scoperte hanno permesso mutamenti nei fenomeni storici.
5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo) e conoscere altri sistemi cronologici. 2. Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate.

d) PRODUZIONE

Competenze in uscita classe 5^a	
<ul style="list-style-type: none"> • Confronta aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. • Elabora in forma di racconto orale e scritto gli argomenti studiati utilizzando con maggior consapevolezza e sicurezza il linguaggio specifico della disciplina. 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire

1^a	1. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante racconti orali e disegni
2^a	1. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante racconti orali, disegni e brevi testi.
3^a e 4^a	1. Saper esporre i fatti studiati utilizzando disegni, mappe, testi scritti, risorse digitali...

5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte geo-storiche, reperti iconografici... 2. Elaborare in forma di racconto orale e scritto gli argomenti studiati, utilizzando con maggior consapevolezza e sicurezza il linguaggio specifico della disciplina. 3. Saper esporre i fatti studiati mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi
----------------------	---

GEOGRAFIA

a) ORIENTAMENTO

Competenze in uscita classe 5^a	
<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche. 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire
1^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e usare gli organizzatori spazio/temporali (prima/poi - sopra/sotto- davanti/dietro- vicino/lontano). 2. Individuare e posizionare se stesso e oggetti nello spazio vissuto. 3. Eseguire e rappresentare un percorso seguendo indicazioni date.
2^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muoversi nello spazio circostante sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra.....) 2. Individuare la posizione di elementi nello spazio in relazione a diversi punti.
3^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra.....). 2. Orientarsi attraverso mappe di spazi noti che si formano nella mente (mappe mentali). 3. Conoscere i punti cardinali. 4. Leggere e interpretare carte di vario tipo.
4^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando i punti cardinali 2. Leggere e interpretare carte di vario tipo.
5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando la bussola, i punti cardinali, meridiani e paralleli, longitudine, latitudine e planisfero. 2. Utilizzare i diversi tipi di scala per calcolare distanze su carte geografiche.

b) AMBIENTE

Competenze in uscita classe 5^a	
<ul style="list-style-type: none"> • E' consapevole che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza. 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire
1^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere gli elementi costitutivi dello spazio vissuto: funzioni e rappresentazioni. 2. Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.
2^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio.
3^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e descrivere le caratteristiche fisiche dei principali ambienti (montagna, collina, pianura, città, fiume, lago, mare) utilizzando la terminologia appropriata. 2. Conoscere flora, fauna, attività umane, clima dei principali ambienti cogliendone l'interazione.

4^a

1. Localizzare e descrivere le zone climatiche italiane.
2. Individuare le relazioni tra clima, territorio, insediamenti e attività umane.
3. Saper dedurre il tipo di settore economico prevalente in un dato territorio.

5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acquisire il concetto di regione geografica nei suoi diversi aspetti (fisici, climatici, storico-culturali, amministrativi ed economici). 2. Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani individuandone le analogie e le differenze. 3. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale italiano.
----------------------	--

c) LINGUAGGIO DELLA GEO - GRAFICITA'

Competenze in uscita classe 5^a	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e per progettare percorsi itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche, satellitari e fotografiche). 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire
2^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rappresentare (di fronte e dall'alto) oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola). 2. Leggere, interpretare e produrre semplici legende. 3. Leggere e interpretare la pianta dello spazio circostante basandosi su punti di riferimento fissi.
3^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere il procedimento della riduzione in scala e applicarlo in situazioni semplici. 2. Conoscere i simboli usati in cartografia. 3. Distinguere i principali tipi di carte. 4. Utilizzare i termini specifici della disciplina.
4^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare i termini specifici della disciplina. 2. Leggere e interpretare carte geografiche. 3. Conoscere la funzione delle scale di riduzione.
5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare i termini specifici della disciplina. 2. Leggere, utilizzare e interpretare grafici, carte geografiche, carte tematiche, carte fisico-politiche. 3. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche ed amministrative. 4. Rappresentare il territorio utilizzando la simbologia convenzionale.

MATEMATICA

a) IL NUMERO

Competenze in uscita classe 5^a			
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende il significato dei numeri e sa rappresentarli in diverse forme grafiche. • Utilizza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico rappresentandole sotto forme grafiche diverse. • Esprime il numero in scrittura polinomiale. 			
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire		
1^a	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere, confrontare e ordinare entro il 20. 2. Comprendere il valore posizionale dei numeri naturali. </td> <td style="width: 50%; border: none;"> <ol style="list-style-type: none"> 3. Eseguire operazioni di addizione-sottrazione (con materiale strutturato e non). 4. Memorizzare gli amici del dieci. </td> </tr> </table>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere, confrontare e ordinare entro il 20. 2. Comprendere il valore posizionale dei numeri naturali. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Eseguire operazioni di addizione-sottrazione (con materiale strutturato e non). 4. Memorizzare gli amici del dieci.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere, confrontare e ordinare entro il 20. 2. Comprendere il valore posizionale dei numeri naturali. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Eseguire operazioni di addizione-sottrazione (con materiale strutturato e non). 4. Memorizzare gli amici del dieci. 		

2^a	<ol style="list-style-type: none">1. Riconoscere, confrontare e ordinare entro il centinaio.2. Comprendere il valore posizionale delle cifre entro il 100.3. Eseguire operazioni di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione	<ol style="list-style-type: none">4. Eseguire mentalmente semplici operazioni verbalizzando le procedure di calcolo.5. Utilizzare gli amici del 10.6. Memorizzare strategie di calcolo mentale rapido.7. Numerare in modo progressivo e regressivo.
----------------------	---	--

3^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere, confrontare e ordinare entro il migliaio. 2. Comprendere il valore posizionale delle cifre. 3. Conoscere e utilizzare le proprietà delle 4 operazioni. 4. Utilizzare strategie per il calcolo mentale. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Eseguire moltiplicazioni con moltiplicatore di due cifre. 6. Eseguire divisioni in colonna con divisore di una cifra. 7. Acquisire il concetto di frazione. 8. Rappresentare/riconoscere una frazione in diversi registri semiotici (iconici, grafici).
4^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere, confrontare e ordinare entro le centinaia di migliaia. 2. Classificare le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti e complementari. 3. Utilizzare la frazione come operatore. 4. Individuare e riconoscere la frazione decimale. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Rappresentare i numeri decimali sulla retta. 6. Eseguire semplici operazioni con i numeri decimali. 7. Eseguire le divisioni con divisore di due cifre. 8. Utilizzare strategie di calcolo mentale.
5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere, confrontare e ordinare entro i milioni-miliardi. 2. Eseguire operazioni con numeri interi e decimali. 3. Eseguire il calcolo a mente. 4. Utilizzare strategie di calcolo veloce. 5. Conoscere i numeri primi 6. Conoscere multipli e divisori di numeri naturali. 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Conoscere e applicare la proprietà invariante della divisione. 8. Stimare il risultato delle 4 operazioni. 9. Esprimere con una percentuale i rapporti con l'intero 10. Scomporre i numeri in forma polinomiale 11. Trasforma le moltiplicazioni ripetute in potenze. 12. Usare le potenze per eseguire calcoli. 13. Sviluppare in una espressione il procedimento risolutivo.
Per gli alunni sordi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere, confrontare e ordinare entro il milione. 2. Eseguire il calcolo a mente. 3. Utilizzare strategie di calcolo veloce. 4. Memorizzare le tabelline. 5. Eseguire le 4 operazioni e le loro proprietà. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Eseguire operazioni con i numeri decimali. 7. Conoscere multipli e divisori di numeri naturali. 8. Acquisire il concetto di frazione. 9. Rappresentare/riconoscere una frazione in diversi registri semiotici (iconici, grafici). 10. Classificare le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti e complementari.

b) RISOLUZIONE DI PROBLEMI

Competenze in uscita classe 5^a <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce situazioni problematiche. • Sa analizzare una situazione problematica anche non aritmetica. • Risolve le situazioni problematiche . • Individua errori e strategie di soluzione 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere situazioni problematiche legate alla quotidianità. 2. Risolvere problemi utilizzando grafici o simboli iconici. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Impostare schemi risolutivi usando un linguaggio iconico al posto dell'operazione.
2^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare i dati nel testo (anche non numerici) e la domanda. 2. Risolvere il problema con le 4 operazioni utilizzando rappresentazioni grafiche diverse. 3. Impostare schemi risolutivi usando un linguaggio iconico al posto dell'operazione. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Inventare un testo data una situazione problematica. 5. Analizzare immagini per reperire informazioni. 6. Individuare dati utili e inutili nel testo del problema. 7. Verbalizzare la soluzione del problema.

3^a	<ol style="list-style-type: none">1. Comprendere il testo di un problema (dati impliciti, espliciti, inutili, superflui, mancanti).2. Analizzare i dati di un problema.	<ol style="list-style-type: none">3. Comprendere e risolvere problemi con procedimenti diversi.4. Verbalizzare la soluzione di un problema.
----------------------	--	--

4^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Risolvere problemi aritmetici con più operazioni. 2. Risolvere problemi con peso lordo- peso netto-tara. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Risolvere problemi con l'utilizzo di equivalenze e termini frazionari. 4. Risolvere problemi geometrici con il calcolo del perimetro e con le misure di lunghezza. 5. Risolvere problemi con rappresentazioni grafiche.
5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tradurre lo schema di risoluzione in un'espressione numerica e viceversa. 2. Utilizzare nei problemi il calcolo percentuale. 3. Analizzare e risolvere situazioni problematiche legate alla compravendita. 4. Conoscere i concetti di spesa, ricavo, guadagno e perdita. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Risolvere problemi con più domande e più operazioni con l'utilizzo di equivalenze e termini frazionari. 6. Risolvere i problemi con il calcolo dell'area di figure piane, fino ai poligoni regolari
Per gli alunni sordi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere semplici situazioni problematiche legate alla quotidianità. 2. Risolvere problemi utilizzando grafici o simboli iconici. 3. Risolvere problemi con le 4 operazioni utilizzando rappresentazioni grafiche diverse. 4. Utilizzare nei problemi il calcolo percentuale. 5. Analizzare e risolvere semplici situazioni problematiche legate alla compravendita. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Conoscere i concetti di spesa, ricavo, guadagno e perdita. 7. Risolvere semplici problemi con più operazioni con l'utilizzo di equivalenze e termini frazionari. 8. Risolvere i problemi con il calcolo dell'area di figure piane, fino ai poligoni regolari

c) SPAZIO E FIGURE

Competenze in uscita classe 5^a		
<ul style="list-style-type: none"> • Esplora, descrive e rappresenta lo spazio. • Confronta ed analizza figure geometriche individuando invarianti e relazioni. • Opera con le misure. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare i concetti topologici per localizzare se stesso e oggetti nello spazio. 2. Eseguire /rappresentare un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o da un disegno. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Descrivere un percorso dando istruzioni a qualcuno.
2^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare correttamente i concetti topologici per localizzare se stesso e oggetti nello spazio. 2. Descrivere un percorso più complesso dando istruzioni a qualcuno. 3. Riconoscere e riprodurre figure simmetriche. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Individuare gli assi di simmetria di una figura. 5. Individuare figure geometriche nella realtà. 6. Riconoscere e denominare le principali figure geometriche. 7. Utilizzare misure di tempo (lettura dell'orologio) e di valore (euro). 8. Riprodurre ingrandimenti e riduzioni.
3^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare gli enti geometrici fondamentali (punto, linea, retta,...). 2. Riconoscere e denominare alcuni solidi (cubo, parallelepipedo, piramide...) e identificarne le caratteristiche. 3. Orientarsi su un piano quadrettato. 4. Riconoscere il perimetro nelle figure piane. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Accostarsi al concetto di angolo. 6. Utilizzare in modo corretto il righello. 7. Utilizzare le unità di misura di lunghezza. 8. Stimare misure di lunghezze.

4^a	<ol style="list-style-type: none">1. Confrontare e misurare gli angoli utilizzando proprietà e strumenti.2. Riprodurre figure piane.3. Descrivere, denominare e classificare triangoli in base alle loro caratteristiche.4. Misurare l'ampiezza degli angoli interni di un triangolo e di quadrilateri.	<ol style="list-style-type: none">5. Distinguere il perimetro e la superficie dell'area.6. Acquisire i concetti di equiestensione ed isoperimetria.7. Calcolare il perimetro delle figure piane.
----------------------	--	--

5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare il righello, il compasso, la carta centimetrata per rappresentare figure. 2. Riconoscere figure ruotate, traslate, riflesse. 3. Conoscere le caratteristiche dei poligoni regolari attraverso la loro costruzione con le piegature, la riga, le squadre e il compasso. 4. Classificare i poligoni in base ai lati e agli angoli, agli assi di simmetria. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Calcolare il perimetro e l'area delle principali figure piane utilizzando le formule dirette e inverse. 6. Riconoscere la relazione tra la circonferenza e il raggio, tra la circonferenza e il diametro e tra il raggio e il diametro. 7. Conoscere gli elementi propri del cerchio. 8. Conoscere e disegnare gli elementi del cerchio e della circonferenza.
Per gli alunni sordi	Gli alunni sordi raggiungono gli stessi obiettivi dei coetanei delle classi parallele, utilizzando un linguaggio adeguato al loro deficit uditivo e tempi più lunghi.	

d) RELAZIONI DATI E PREVISIONI

Competenze in uscita classe 5^a <ul style="list-style-type: none"> • Analizza dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche. • Individua collegamenti e relazioni. • Saper argomentare. • Utilizza le principali unità di misure di angoli, lunghezze, masse, capacità e intervalli temporali. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Classificare e ordinare in base a determinate proprietà. 2. Individuare, rappresentare e descrivere relazioni tra elementi. 3. Misurare una lunghezza con un campione-unità. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Raccogliere e selezionare dati. 5. Rappresentare dati con istogrammi o pittogrammi. 6. Comunicare in forma orale situazioni vissute.
2^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ordinare misure. 2. Stabilire, individuare, rappresentare e descrivere relazioni tra elementi. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Raccogliere e selezionare dati.
3^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Raccogliere dati, elaborarli e rappresentarli in un grafico. 2. Trarre informazioni dalla lettura di un grafico. 3. Capire cosa significa misurare un oggetto e che esistono grandezze/qualità misurabili. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Comprendere come misurare grandezze. 5. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza numerica. 6. Argomentare la scelta di un percorso o di una strategia utilizzata
4^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trarre informazioni dalla lettura di un grafico. 2. In situazioni concrete individuare l'elemento più o meno probabile. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Comprendere e utilizzare le unità di misura (lunghezza, massa, capacità, tempo e valore).
5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ricavare dati da una tabella. 2. Rappresentare dati con un areogramma. 3. Calcolare la probabilità di un evento. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Scegliere la rappresentazione più adatta per una situazione probabilistica. 5. Usare le nozioni di frequenza, moda e media aritmetica.
Per gli alunni sordi	Gli alunni sordi raggiungono gli stessi obiettivi dei coetanei delle classi parallele, utilizzando un linguaggio adeguato al loro deficit uditivo.	

SCIENZE

a) SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, descrive e analizza fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1 ^a	1. Usare gli organi di senso per conoscere gli oggetti della realtà circostante.	2. Riconoscere caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano.
2 ^a	1. Sperimentare e descrivere semplici fenomeni fisici della vita quotidiana (relativi a materiali solidi, liquidi, aeriformi, al calore...).	2. Confrontare fenomeni e trasformazioni per coglierne gli aspetti caratterizzanti. 3. Osservare e confrontare materiali diversi.
3 ^a	1. Conoscere proprietà di oggetti materiali e fenomeni di trasformazione. 2. Sperimentare i passaggi di stato dell'acqua.	3. Confrontare oggetti mediante misura delle grandezze fondamentali. 4. Osservare e descrivere fenomeni atmosferici.
4 ^a	1. Saper descrivere la struttura molecolare della materia nei suoi tre stati fondamentali. 2. Conoscere operativamente i cambiamenti di stato della materia.	3. Conoscere e saper descrivere le principali caratteristiche dell'acqua e dell'aria.
5 ^a	1. Riconoscere e saper descrivere le principali caratteristiche della luce e del suono.	2. Conoscere e descrivere l'origine e la struttura del Sistema Solare.

b) OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> • Organizza un percorso sperimentale, ricavando, selezionando e rielaborando informazioni e dati trasferendoli anche ad altri contesti. • Documenta verbalmente e in forma scritta, anche multimediale, le esperienze svolte, utilizzando un linguaggio chiaro, pertinente e curato nella terminologia. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1 ^a	1. Osservare e manipolare materiali per comprenderne le funzioni e le caratteristiche.	2. Operare classificazioni secondo criteri diversi.
2 ^a	1. Raccogliere reperti e operare classificazioni su di essi. 2. Formulare ipotesi collegando dati rilevati dall'osservazione.	2. Comprendere e rappresentare semplici esperienze condotte in classe.
3 ^a	1. Osservare, formulare ipotesi e verificare le diverse fasi di un esperimento. 2. Saper utilizzare strumenti adeguati all'indagine scientifica. 3. Affrontare semplici problemi, formulare ipotesi, effettuare esperimenti, progettare e realizzare soluzioni possibili.	4. Conoscere e applicare le fasi fondamentali del metodo scientifico sperimentale.
4 ^a		5. Formulare ipotesi causali di spiegazione di un fenomeno non ancora esperito.
5 ^a		6. Saper raccogliere dati e individuare tempi, spazi e modalità di un esperimento.

c) L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. • Assume comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1 ^a	1. Distinguere tra esseri viventi e non, utilizzando l'esperienza diretta.	2. Cogliere cambiamenti /trasformazioni di animali /piante
2 ^a	1. Descrivere l'ambiente, i cicli naturali e la loro interazione con l'uomo. 2. Classificare e descrivere i viventi e i non viventi. 3. Comprendere la necessità del rispetto dell'ambiente naturale.	4. Riconoscere le parti nella struttura delle piante. 5. Osservare e descrivere i comportamenti e le caratteristiche di alcuni animali.
3 ^a	1. Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi viventi. 2. Individuare le caratteristiche degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente.	3. Comprendere la necessità del rispetto dell'ambiente naturale
4 ^a	1. Riconoscere le strutture fondamentali e relative funzioni degli esseri viventi, individuandone differenze e somiglianze. 2. Conoscere le fasi di un ciclo vitale.	3. Analizzare le relazioni, i comportamenti tra organismi viventi e ambienti e le strategie di adattamento (mimetismo, migrazioni...). 4. Conoscere l'importanza di un corretto utilizzo delle risorse naturali per la salvaguardia dell'ambiente.
5 ^a	1. Saper riconoscere la morfologia e le funzioni degli organi del corpo umano. 2. Conoscere i principi ed i valori nutrizionali per una corretta alimentazione.	3. Conoscere l'importanza dell'equilibrio biologico all'interno degli ecosistemi.

MUSICA

a) ASCOLTO

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, interpreta, descrive brani musicali di diverso genere. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1 ^a	1. Sviluppare un atteggiamento di ascolto e condivisione con tutti nel gruppo-classe. 2. Riconoscere in un brano musicale il ritmo e la differenza tra silenzio e suono/rumore .	3. Ascoltare e riprodurre canzoni e filastrocche. 4. Individuare i suoni dell'ambiente distinguere la fonte.
2 ^a	1. Discriminare e interpretare eventi sonori. 2. Riconoscere il ritmo, la differenza tra silenzio suono/rumore e riprodurli.	3. Cogliere, all'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parole e azione motoria. 4. Conoscere i parametri musicali: altezza, intensità , dinamica.

3 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Assumere un atteggiamento adeguato all'ascolto. 2. Utilizzare gli strumenti musicali, sperimentando varie modalità di produzione sonora. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Eseguire un ritmo in modo autonomo, con la voce, il corpo, gli strumenti. 4. Riconoscere e denominare correttamente gli strumenti musicali. 5. Ampliare le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 6. Usare la musica per comunicare sentimenti e idee musicali.
4 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Localizzare la provenienza dei suoni. 2. Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per espressioni parlate, recitate, cantate. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Riconoscere elementi costitutivi dell'linguaggio musicale. 4. Rappresentare i suoni e la musica con sistemi simbolici convenzionali e non. 5. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere.
5 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per espressioni parlate, recitate, cantate. 2. Utilizzare strumenti musicali per produrre improvvisazioni sonoro-musicali. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Utilizzare, in modo adeguato, gli strumenti musicali per ritmare un brano. 4. Eseguire individualmente e collettivamente brani vocali curando l'intonazione e l'espressività. 5. Eseguire individualmente e collettivamente movimenti del corpo coordinandoli ad determinate musiche.
Per gli alunni sordi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prolungare l'attenzione. 2. Emettere correttamente il fiato. 3. Respirare correttamente. 4. Emettere la voce in modo regolare: timbro, appoggio, sostegno, posizione del corpo, ritmo. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Conoscere i parametri musicali: altezza e intensità. 6. Interpretare canzoni e "cantare" con la lingua dei segni non convenzionali. (Progetto: <i>"Bianche voci e mani bianche colorano l'arcobaleno delle emozioni"</i>).

ARTE E IMMAGINE

a) OSSERVAZIONE E LETTURA DI IMMAGINI

Competenze in uscita classe 5^a <ul style="list-style-type: none"> • Osserva, esplora, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip). 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere in un'immagine complessa semplici elementi grafici (lettere-numeri-oggetti). 2. Riconoscere in un'immagine confusa/complessa un determinato elemento (animale, oggetto, personaggio). 3. Esplorare semplici immagini riconoscendo la figura e lo sfondo. 4. Individuare e denominare i colori fondamentali. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Leggere immagini per individuare e descrivere gli elementi rappresentati. 6. Leggere immagini in sequenza per individuare la storia illustrata. 7. Leggere e capire le intenzioni comunicative dei simboli iconici presenti nella scuola. 8. Individuare dei "ritmi" nella realtà e nelle immagini.

2^a	<ol style="list-style-type: none">1. Riconoscere in un'immagine complessa un determinato elemento.2. Ricomporre un'immagine suddivisa in parti.3. Mettere in relazioni immagini/parti simmetriche.4. Riconoscere i colori primari e secondari.	<ol style="list-style-type: none">5. Leggere immagini, individuare gli elementi rappresentati, descriverli utilizzando un semplice ordine descrittivo.6. Leggere e capire le intenzioni comunicative dei simboli iconici presenti a scuola e nell'ambiente vissuto.7. Individuare dei "ritmi" nella realtà e nelle immagini
----------------------	---	---

3 ^a	<ol style="list-style-type: none"> Osservare immagini statiche o in movimento descrivendo le emozioni e le impressioni prodotte da suoni, gesti, espressioni dei personaggi, luci, colori. Leggere immagini per individuare la posizione delle figure. Scoprire che, cambiando il posto di osservazione, una realtà appare diversa (punto di vista). Esplorare immagini e oggetti, anche artistici, utilizzando le capacità sensoriali e le competenze formali acquisite (ad es: punto e/o linee e/o gradazione di colore e/o punti di vista,....) 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere fumetti e comprenderne il linguaggio: ordine di lettura delle vignette, personaggi e luoghi, funzione della nuvoletta. Descrivere tutto ciò che si vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni. Rilevare nelle immagini alcuni contrasti di colore (ad es: caldo/ freddo, tenue/forte, complementari, chiaro/scuro,...) individuare il loro significato espressivo.
4 ^a	<ol style="list-style-type: none"> Guardare immagini statiche e in movimento descrivendo le emozioni e le impressioni prodotte da suoni, gesti, espressioni dei personaggi, luci, colori,... Analizzare un'inquadratura (primo piano-figura intera-campo) per cogliere il significato espressivo delle singole immagini. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere fumetti e comprendere il linguaggio: funzione dei cartigli e delle appoggiature, funzione espressive dei vari tipi di nuvoletta, delle onomatopee, dei segni grafici, ... Descrivere tutto ciò che si vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni e ad alcune riflessioni tecniche. Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico - culturali, operando una prima analisi.
5 ^a	<ol style="list-style-type: none"> Esplorare immagini e oggetti, anche artistici, utilizzando le capacità sensoriali e le competenze formali acquisite (ad esempio: linee, gradazioni di colore, punto di vista tecniche). Guardare con consapevolezza immagini e oggetti descrivendo le emozioni e le impressioni prodotte da suoni, gesti, espressioni dei personaggi, luci, colori. 	<ol style="list-style-type: none"> Guardare con consapevolezza immagini e oggetti, descriverne gli elementi formali utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.

b) ESPRESSIONE E COMUNICAZIONE

<p>Competenze in uscita classe 5^a</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali, strumenti. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1 ^a	<ol style="list-style-type: none"> Rappresentare un vissuto e/o una storia attraverso un'immagine. Rappresentare figure umane con uno schema corporeo sempre più strutturato. Regolare la disposizione delle forme/figure sulla superficie del foglio (configurazione spaziale). Usare correttamente i colori per illustrare realisticamente oggetti, animali, personaggi. 	<ol style="list-style-type: none"> Realizzare semplici sequenze ritmiche con funzione logica e decorativa. Manipolare ed usare materiali diversi per esplorare le potenzialità espressive di quelli bidimensionali (ad es: pennarelli, pastelli, tempere, carta colorata,...). Manipolare ed usare materiali diversi per esplorare le potenzialità espressive di quelli plastici (ad esempio: plastilina, pasta sale, ...),

2^a	<ol style="list-style-type: none">1. Riconoscere attraverso un approccio operativo, le "forme" presenti nella realtà e nelle immagini.2. Rappresentare un vissuto e/o una storia attraverso un'immagine.3. Rappresentare un vissuto e/o una storia attraverso più immagini in sequenza.	<ol style="list-style-type: none">4. Rappresentare figure umane in modo completo.5. Colorare migliorando sempre più l'uso dei materiali e delle tecniche.6. Disegnare migliorando sempre più l'uso dei materiali e delle tecniche.7. Regolare la disposizione delle forme/figure sulla superficie del foglio (configurazione spaziale).
----------------------	---	--

3^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produrre immagini per rappresentare situazioni reali e/o fantastiche. 2. Rappresentare figure in modo sempre verosimile. 3. Colorare e migliorare sempre più l'uso dei materiali e delle tecniche. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Regolare la disposizione delle forme/figure sulla superficie del foglio (configurazione spaziale). 5. Rappresentare oggetti da diversi punti di vista. 6. Manipolare ed usare materiali diversi per esplorarne le potenzialità espressive.
4^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produrre immagini per rappresentare situazioni reali e/o fantastiche, utilizzando alcune delle tecniche e degli strumenti appresi. 2. Disegnare, migliorando sempre più, l'uso dei materiali e delle tecniche. 3. Regolare la disposizione di forme/figure sulla superficie del foglio cercando di rispettare le proporzioni (configurazione spaziale). 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Rielaborare immagini sperimentando alcuni contrasti di colore. 5. Manipolare ed usare materiali diversi per esplorarne le potenzialità espressive. 6. Trasformare una breve sequenza di immagini in una storia a fumetti.
5^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produrre immagini per rappresentare situazioni reali e/o fantastiche, o per altri scopi, utilizzando alcune delle tecniche e degli strumenti appresi. 2. Colorare migliorando sempre più l'uso dei materiali e delle tecniche. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Manipolare ed usare materiali diversi per esplorarne le potenzialità espressive.

c) COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

Competenze in uscita classe 5^a <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a legge la realtà e le immagini, statiche e/o dinamiche, anche artistiche, per ricavarne informazioni. • L'alunno/a conosce e apprezza i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e/o provenienti da altri Paesi e mette in atto pratiche di rispetto e di salvaguardia. 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire
1^a	<ol style="list-style-type: none"> 4. Riconoscere e apprezzare i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio, operando una prima classificazione. 5. Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.
2^a	
3^a	
4^a	
5^a	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rilevare nelle immagini alcuni contrasti di colore (ades: caldo - freddo, tenue - forte, complementare, chiaro - scuro,...) individuando il loro significato espressivo. 2. Leggere in modo analitico un'immagine, per individuarne gli elementi costitutivi e la loro diversa funzione (comunicativa - espressiva). 3. Leggere in alcune opere d'arte, di diverse epoche storiche e provenienti da diversi Paesi, i principali elementi compositivi, i significati simbolici, espressivi e comunicativi.

EDUCAZIONE FISICA

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

Competenze in uscita classe 5^a <ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce 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. 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire

1ª	<ol style="list-style-type: none">1. Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente.2. Riconoscere, classificare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso: sensazioni uditive, visive, tattili, cinestesiche.	<ol style="list-style-type: none">3. Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico e dinamico nei diversi schemi motori.4. Assumere e controllare posture corrette.5. Consolidare la lateralità e favorire la costruzione di un corretto schema corporeo.
-----------	--	---

2 ^a	<ol style="list-style-type: none"> Utilizzare schemi motori in situazione combinata e simultanea. Utilizzare in modo adeguato il proprio corpo in situazioni singole, a coppie e a gruppi. 	<ol style="list-style-type: none"> Eseguire in modo corretto giochi e compiti. Eseguire brevi coreografie, rispettando la musica e il ritmo. Partecipare ai giochi organizzati. Rispettare i compagni e le regole di gioco.
3 ^a	<ol style="list-style-type: none"> Eseguire esercizi con piccoli attrezzi (palla, cerchio, corda). Combinare in modo coordinato due azioni motorie (correre/palleggiare, camminare/lanciare). Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare/lanciare) 	<ol style="list-style-type: none"> Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione, reversibilità) e a strutture ritmiche. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il corpo e gli attrezzi.
4 ^a	<ol style="list-style-type: none"> Padroneggiare schemi motori di base: arrampicarsi, rotolare, utilizzare diversi tipi di quadrupedie. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche in relazione all'esercizio fisico (respiro, frequenza cardiaca, contrazione/rilassamento). 	<ol style="list-style-type: none"> Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Coordinare vari schemi di movimento in simultaneità e successione. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
5 ^a	<ol style="list-style-type: none"> Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, etc.) 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. Padroneggiare con sempre maggiore sicurezza le capacità coordinative.

b) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

<p>Competenze in uscita classe 5^a</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali. 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire

<p>1^a</p> <p>2^a</p> <p>3^a</p> <p>4^a</p> <p>5^a</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diversi giochi di movimento. 2. Scoprire alcune semplici regole per giocare assieme. 3. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra di loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare e afferrare/ lanciare). 4. Assumere e controllare, in forma consapevole, diverse posture del corpo con finalità espressive. 5. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento individuali e collettive., sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio, in relazione a sé, agli altri e agli oggetti. 7. Assumere atteggiamenti positivi e di fiducia nei confronti dei compagni. 8. Accettare e rispettare le regole di giochi strutturati e non. 9. Utilizzare, in forma personale, originale e creativa, le modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione e danza per esprimere e comunicare stati d'animo e sentimenti. 10. Elaborare semplici coreografie utilizzando basi musicali o strutture ritmiche.
--	--	--

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

Competenze in uscita classe 5^a		
<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta una pluralità di esperienze che consentono di maturare competenze di gioco sport, benessere psico-fisico, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1^a	1. Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diversi giochi e sport.	6. Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni.
2^a	2. Conoscere e applicare i principali elementi tecnici e semplificati di molteplici discipline sportive.	7. Assumere atteggiamenti positivi e di fiducia nei confronti dei compagni.
3^a	3. Saper utilizzare i numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.	8. Accettare di collaborare con tutti per raggiungere un risultato finale.
4^a	4. Scoprire alcune semplici regole per giocare insieme e correttamente.	9. Rispettare le regole nella competizione sportiva.
5^a	5. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzate anche in forma di gara, in collaborazione con tutti.	10. Condividere esperienze di gruppo e promuovere l'inserimento dei compagni con disabilità.
		11. Saper vivere la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

d) SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Competenze in uscita classe 5^a		
<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1^a	1. Adottare atteggiamenti di rispetto nei confronti degli spazi, delle attività e degli attrezzi.	3. Riconoscere che l'attività ludico/motoria produce sensazioni di benessere.
2^a	2. Utilizzare in modo sicuro per sé e per i compagni gli spazi.	4. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.
3^a	1. Modulare e controllare l'impiego di forza, resistenza e velocità adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio.	3. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazioni all'esercizio fisico.
4^a	2. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.	4. Conoscere il proprio corpo e i possibili suoi movimenti e lavori.
5^a		5. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita.

TECNOLOGIA

a) ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> • Esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo. • Individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina. • Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni. • Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1^a	1. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni. 2. Seguire istruzioni d'uso.	3. Descrivere con le parole e rappresentare con disegni oggetti di uso quotidiano.
2^a	1. Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze. 2. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni.	3. Classificare i materiali in base a determinate caratteristiche (pesantezza/ leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità...).
3^a	1. Conoscere la procedura per compiere una determinata azione. 2. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.	3. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.
4^a	1. Individuare le funzioni di una semplice macchina e rilevarne le caratteristiche. 2. Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.	3. Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi. 4. Utilizzare consapevolmente i mezzi di telecomunicazione.
5^a	1. Individuare le funzioni di una semplice macchina e rilevarne le caratteristiche. 2. Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. 3. Comporre e scomporre oggetti.	4. Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli. 5. Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.

b) USO DEGLI STRUMENTI INFORMATICI

Competenze in uscita classe 5 ^a		
<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline. • Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
3^a	1. Eseguire correttamente le procedure di accensione e spegnimento del computer. 2. Denominare e distinguere gli elementi costitutivi di un computer. 3. Seguire istruzioni d'uso.	4. Esplorare e conoscere la tastiera e le sue principali funzioni. 5. Utilizzare il mouse. 6. Scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura.
4^a	1. Accedere ad Internet per cercare informazioni. 2. Scrivere semplici brani utilizzando le principali funzioni della videoscrittura.	3. Inserire nei testi le immagini realizzate. 4. Utilizzare correttamente software didattici.
5^a	1. Utilizzare programmi informatici (Word, Excel, Powerpoint, ...) 2. Conoscere e utilizzare le principali periferiche (stampante, scanner...)	3. Utilizzare correttamente software didattici.

Il Collegio docenti ha deliberato l'utilizzo degli strumenti informatici dalla classe terza di ogni ciclo.

b) LA BIBBIA E LE FONTI

Competenze in uscita classe 5 ^a	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico. • Collega alla propria esperienza le pagine bibliche lette e commentate. 	
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire
1 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere i personaggi protagonisti del Natale, attraverso la lettura e il commento di pagine evangeliche. 2. Conoscere alcune caratteristiche della Palestina al tempo di Gesù e confrontarle con il proprio ambiente. 3. Riflettere sulla fede di Maria e Giuseppe. 4. Ripetere, con parole proprie, l'incontro di Gesù con i primi apostoli. 5. Ripetere, con parole proprie, l'incontro di Gesù verso i peccatori come Zaccheo. 6. Raccontare gli avvenimenti principali della Settimana Santa, ricostruendoli nel corretto ordine temporale. 7. Riconoscere i personaggi - protagonisti dei racconti della Pasqua.
2 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ricostruire, con una sequenza corretta di immagini, la nascita di Gesù. 2. Riconoscere il ruolo dei personaggi della Natività di Gesù. 3. Analizzare alcune parabole e individuarne il significato, le azioni e i personaggi. 4. Raccontare e ricostruire, nel corretto ordine temporale, alcuni avvenimenti accaduti durante la Settimana Santa. 5. Raccontare l'episodio evangelico del Battesimo di Gesù confrontandolo con il proprio e quello dei primi cristiani.
3 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare, sulla linea del tempo, il periodo della nascita di Gesù. 2. Ricostruire la storia del Natale mediante una corretta sequenza temporale, utilizzando un linguaggio appropriato. 3. Illustrare la differenza tra Pasqua cristiana ed ebraica. 4. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli.
4 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spiegare e commentare la vita di Gesù e il suo messaggio facendo riferimento ai brani evangelici. 2. Riconoscere i luoghi della vita e della predicazione di Gesù. 3. Individuare il soggetto, il significato e/o il simbolismo di alcune opere d'arte relative ai testi della Natività e della Pasqua di Gesù. 4. Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. 5. Individuare e motivare la presenza di Maria in determinati momenti della vita di Cristo. 6. Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita dei santi e in Maria, la madre di Gesù.
5 ^a	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere gli episodi di vita e le parole di Gesù che hanno dato origine ai Sacramenti, a partire dalle narrazioni neo-testamentarie. 2. Individuare e descrivere alcuni codici dell'iconografia cristiana relativi ad opere d'arte del Natale e della Pasqua. 3. Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. 4. Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli. 5. Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni.

c) IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

Competenze in uscita classe 5^a		
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, icone, riti, preghiere) e ne individua le tracce presenti in ambito locale. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1^a 2^a	1. Riconoscere i segni cristiani, in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare.	2. Conoscere e denominare gli oggetti di culto presenti nelle chiesa (tabernacolo, ambone, leggio, ecc).
3^a	1. Riconoscere nei Comandamenti, e in particolare nel comandamento dell'amore, l'origine delle azioni cristiane della Chiesa.	2. Dare significato ad alcune azioni della chiesa, gesti e segni liturgici, eucaristia ed altre celebrazioni come espressione di religiosità.
4^a	1. Raccontare il modo di vivere e i riti delle prime comunità cristiane confrontandoli con quelli di oggi. 2. Riconoscere e spiegare il significato di alcuni elementi simbolici dell'arte paleocristiana.	3. Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.
5^a	1. Riconoscere il valore del silenzio come "luogo" di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio. 2. Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti sul territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.	3. Descrivere la suddivisione del territorio ecclesiastico (parrocchie, diocesi, Chiesa universale) individuandone i responsabili. 4. Illustrare i componenti della comunità ecclesiale individuando le diverse vocazioni e ministeri (fedeli laici, fedeli religiosi, fedeli ordinati, missionari...).

d) I VALORI ETICI E RELIGIOSI

Competenze in uscita classe 5^a		
<ul style="list-style-type: none"> Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento. Coglie il significato dei sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 		
Classe	Obiettivi di apprendimento /abilità da conseguire	
1^a 2^a	1. Conoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.	2. Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù l'invito a seguirlo.
3^a	1. Apprezzare l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza l'amicizia e la solidarietà. 2. Conoscere i sacramenti come segni efficaci di salvezza ed elementi costituenti la comunità dei cristiani.	3. Conoscere la Chiesa come l'insieme di tutti i battezzati, aperta ad accogliere tutti gli uomini. 4. Riconoscere nel segno della croce e nel Credo la professione della fede cristiana.
4^a 5^a	1. Conoscere il significato e il valore del Credo e quanto affermano i cristiani sulle tre Persone della S.S Trinità. 2. Conoscere personaggi ed eventi significativi della comunità cristiana fin dalle sue origini .	3. Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita. 4. Scoprire le risposte della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarle con quelle delle principali religioni non cristiane.

