



CURRICOLO

CLASSE TERZA

AREA LINGUISTICO - ESPRESSIVA

INDICATORI PER LE COMPETENZE	Obiettivi \ ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>1. Ascoltare e parlare (padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti)</p>	<ol style="list-style-type: none"> Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Seguire la narrazione di semplici testi ascoltati o letti cogliendone il senso globale. Raccontare oralmente una storia personale o fantastica secondo l'ordine e cronologico. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o attività che conosce bene. 	<ul style="list-style-type: none"> Regole di una corretta partecipazione ad una conversazione. Forme di testo orale: il dialogo, la discussione, il dibattito, l'intervista Lecture dell'insegnante (su cui riflettere) Racconti di esperienze personali.
<p>2. Leggere (Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo)</p>	<p>Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi), cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.</p> <p>Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago.</p> <p>Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici che narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Lettura individuale di libri di narrativa per ragazzi (biblioteca di classe, scolastica, comunale). Testi narrativi: individuazione della struttura base (inizio, svolgimento, conclusione). Lettura, attività di analisi e comprensione di racconti realistici e fantastici, testi descrittivi (soggettivi e oggettivi), regolativi e poetici, fumetto, testo formale e informale (lettera, inviti...). La struttura del testo poetico: individuazione di rime, versi e strofe.
<p>3. Scrivere (Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi)</p>	<p>Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).</p> <p>Produrre testi legati a scopi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Produzione di testi: narrativi realistici, narrativi fantastici (fiabe, favole, leggende, miti); descrittivi (di persone, animali, oggetti, ambienti); poetici (filastrocche, nonsense...). Trasposizione creativa di testi

	<p>Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.</p> <p>Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi linguistici con parole e frasi. – Convenzioni ortografiche.
<p>4. Riflettere sulla lingua (Svolgere attività esplicite di riflessione linguistica)</p>	<p>Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevare alcune regolarità.</p> <p>Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi.</p> <p>Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Uso del dizionario: sinonimi, contrari e omonimi. – Analisi grammaticale riferita a: articolo, nome, preposizioni, verbo (radice e desinenze, coniugazioni e persone, modo indicativo, aggettivo qualificativo e possessivo). – Analisi logica riferita alla frase minima: soggetto e predicato (verbale e nominale), le espansioni.

OBIETTIVI ESSENZIALI DI ITALIANO- CLASSE TERZA

1. Ascolto e Parlato

Ascoltare testi narrativi ed espositivi, mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporlo in modo comprensibile a chi ascolta

2. Lettura

Leggere testi di vario tipo curandone l'espressione

Comprendere testi di diverso tipo cogliendone il senso globale

3. Scrittura

Comunicare con semplici frasi, di senso compiuto, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione

4. Riflessione sulla lingua

Riconoscere le principali parti del discorso, esprimersi con correttezza ortografica

Ampliare il patrimonio lessicale

STORIA

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi \ ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>1. Organizzare le informazioni (<i>Distinguere le informazioni ricostruire storicamente da quelle di un racconto di fantasia</i>)</p>	<p>Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.</p> <p>Definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.</p> <p>Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p>	<p>Categorie temporali: come si misura il tempo; tempo psicologico, fatto/evento, tempo lineare, contemporaneità, periodo, durata</p> <p>- Il lavoro dello storico</p>
<p>2. Usare documenti (<i>Distinguere e utilizzare fonti diverse per ottenere informazioni</i>)</p>	<p>Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.</p> <p>Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non</p>	<p>La formazione della terra</p> <ul style="list-style-type: none"> - I miti - Le spiegazioni della scienza e della religione - Le prime forme di vita e di vita umana sulla Terra.



<p>3 Utilizzare strumenti concettuali e conoscenze (<i>utilizzare fonti diverse per elaborare rappresentazioni analitiche e sintetiche delle civiltà studiate</i>)</p>	<p>Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo, regole, agricoltura, ambiente, produzione... Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa...) Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici, o le società di cacciatori-raccoglitori oggi esistenti)</p>	<p>I bisogni fondamentali dell'uomo</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'uomo fabbrica strumenti - L'uomo impara ad usare il fuoco - L'uomo caccia in gruppo - L'uomo "sapiente" - Il culto dei morti <p>La rivoluzione neolitica</p> <ul style="list-style-type: none"> - La nascita dell'agricoltura - L'uomo alleva gli animali - Il villaggio <p>Dalla preistoria alla storia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il commercio - Dal villaggio alla città - L'invenzione della scrittura - Tracce d'antiche civiltà nel nostro territorio <p>Educazione alla cittadinanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regole comportamentali volte al rispetto reciproco all'interno della classe; - Regole sociali all'interno di una comunità più ampia, volte alla tutela del benessere collettivo, al superamento di pregiudizi e discriminazioni.
<p>4 Produrre (<i>utilizzare ed elaborare le conoscenze per la realizzazione di schemi logici temporali</i>)</p>	<p>4.1 Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La linea del tempo - Lettura di uno schema logico - Immagini grafiche riassuntive dei concetti (mappe)

OBIETTIVI ESSENZIALI DI STORIA - CLASSE TERZA

1. Organizzare le informazioni

Consolidare il concetto di successione collocando nel tempo fatti ed esperienze vissute ed utilizzando relativi indicatori temporali.

2. Usare documenti

Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.

3. Utilizzare strumenti concettuali e conoscenze

Avviare alla costruzione dei concetti di causa ed effetto che hanno determinato i bisogni fondamentali dell'uomo.

4. Produrre

Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.

GEOGRAFIA

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi \ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Orientamento	1.1 Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento.	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere percorsi e ambienti verbalmente o ricorrendo ad appropriate rappresentazioni grafiche (piane o mappe) - Lo spazio e l'orientamento. Mappe e punti cardinali - La rappresentazione dello spazio urbano. - La pianta e le coordinate
2. Linguaggi della geo-graficità	<p>Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante</p> <p>Leggere mappe e cartine anche ridotte e in scala</p> <p>Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La rappresentazione del territorio: le carte, la riduzione in scala
3. Regione e sistema territoriale	3.1 Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo, l'osservazione diretta	<ul style="list-style-type: none"> - Fattori climatici e fattori ambientali
4. Paesaggio	<p>Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio</p> <p>Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'esplorazione del paesaggio, i suoi elementi e le sue trasformazioni - Gli ambienti geografici e l'ambiente antropizzato

OBIETTIVI ESSENZIALI DI GEOGRAFIA- CLASSE TERZA

1. Orientamento

Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento.

2. Linguaggi della Geo- graficità

Leggere semplici rappresentazioni iconiche e cartografiche, utilizzando la legenda.

3. Regione e sistema territoriale

Esplorare il territorio circostante attraverso l'osservazione.

4. Paesaggio

Riconoscere gli elementi fisici ed antropici di un paesaggio

INGLESE

INDICATORI PER LE COMPETENZE	Obiettivi \ ABILITÀ	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">1. ASCOLTARE</p> <p style="text-align: center;">Capacità di decodificare globalmente ed in tutti i suoi elementi un messaggio orale, parlato o registrato</p>	<p>1.1 Comprendere istruzioni, espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ascoltare e identificare luoghi (town), oggetti e animali - ascoltare e identificare dati personali - ascoltare e identificare dati relativi a cibi e a gusti personali - ascoltare e identificare i prezzi di un oggetto o di un giocattolo - ascoltare e identificare i luoghi della propria casa - ascoltare e identificare i nomi degli oggetti più comuni - ascoltare e identificare i nomi degli sport più comuni - ascoltare e identificare il lessico che caratterizza l'aspetto fisico proprio e altrui
<p style="text-align: center;">2. PARLARE</p> <p style="text-align: center;">Capacità di usare la lingua straniera in modo corretto per esprimere messaggi adeguati al contesto comunicativo</p>	<p style="text-align: center;">Giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose</p> <p style="text-align: center;">Interagire con un compagno per presentarsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - descrivere oralmente luoghi (town), oggetti e animali - chiedere e rispondere su dati personali - esprimere i propri gusti e chiedere i gusti degli altri - chiedere quanto costa - descrivere oralmente la propria camera - parlare degli oggetti più comuni - parlare di sport ed esprimere le proprie abilità - parlare delle caratteristiche fisiche proprie e degli altri
<p style="text-align: center;">3. LEGGERE</p> <p style="text-align: center;">Capacità di cogliere le informazioni globali e specifiche di testi scritti di vario tipo</p>	<p style="text-align: center;">Comprendere brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente</p> <p style="text-align: center;">Comprendere cartoline</p> <p style="text-align: center;">Comprendere biglietti di auguri di vario genere</p>	<ul style="list-style-type: none"> - leggere brevi e semplici testi su luoghi (town), oggetti e animali - leggere brevi e semplici testi su dati personali - leggere brevi e semplici testi relativi a cibi e a gusti personali - leggere i prezzi di un oggetto o di un giocattolo - leggere brevi e semplici testi relativi ai luoghi della propria casa - leggere i nomi degli oggetti più comuni - leggere brevi e semplici testi che riguardano gli sport più comuni - leggere brevi e semplici testi che caratterizzano l'aspetto fisico proprio e altrui



<p>4. SCRIVERE Capacità di elaborare messaggi scritti di vario tipo in modo corretto ed adeguato al contesto comunicativo</p>	<p>4.1 Copiare, scrivere parole e semplici frasi, attinenti alle attività svolte in classe</p>	<ul style="list-style-type: none">- scrivere frasi su luoghi (town), oggetti e animali- scrivere brevi frasi su dati personali- scrivere frasi relative a cibi e a gusti personali- scrivere i prezzi di un oggetto o di un giocattolo- scrivere brevi frasi su i luoghi della propria casa- scrivere i nomi degli oggetti più comuni- scrivere i nomi degli sport più comuni- scrivere brevi frasi sull'aspetto fisico proprio e altrui
--	--	---

OBIETTIVI ESSENZIALI DI INGLESE

1. Ascoltare

Comprendere istruzioni, espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente

2. Parlare

Interagire verbalmente per rispondere a semplici domande.

3. Leggere

Comprendere brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente

4. Scrivere

Copiare, scrivere parole e semplici frasi, attinenti alle attività svolte in classe
Scrivere correttamente i numeri fino a 50.

MATEMATICA

Indicatori di COMPETENZA	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>1. Numeri (Utilizzare le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo, per salti di due, di tre... ○ Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta. ○ Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. ○ Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. ○ Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. ○ Saper frazionare l'intero. Conoscere vari tipi di frazione, saper frazionare numeri naturali. ○ Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali; eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. 	<ul style="list-style-type: none"> - I numeri naturali entro il 1000, con l'ausilio di materiale strutturato e non. - Confronto e ordine di quantità numeriche entro il 1000. - Relazioni fra numeri naturali. - Il valore posizionale delle cifre. - Raggruppamenti di quantità in base 10, rappresentazione grafica e scritta. - Addizioni e sottrazioni con i numeri naturali entro il 1000 con uno o più cambi. - Moltiplicazioni e divisioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diverse (moltiplicazioni con due-tre cifre al moltiplicatore, divisioni con una cifra al divisore). - Le proprietà delle operazioni allo scopo di creare e velocizzare meccanismi di calcolo mentale. - Le tabelline: memorizzazione. - Moltiplicazione e divisione di numeri interi per 10, 100. - Il significato delle frazioni in contesti concreti e rappresentazione simbolica - Lettura, scrittura e confronto di e tra frazioni. - Le frazioni decimali. - Moltiplicazioni e divisioni di numeri per 10, 100, 1000
<p>2. Spazio e figure (confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ○ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. ○ Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio, utilizzando strumenti appropriati. 	<ul style="list-style-type: none"> - I principali solidi geometrici. - I poligoni, individuazione e denominazione dei loro elementi. (Quadrato, rettangolo, triangolo). - Rette (orizzontali, verticali oblique, parallele, incidenti, perpendicolari). - L'angolo come cambiamento di direzione. - Il concetto di perimetro e suo calcolo usando strumenti di misura non convenzionali e convenzionali. - Simmetrie interne ed esterne in figure assegnate.



<p>3. Problemi (individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • • 3.1 Risolvere situazioni problematiche di vario tipo, utilizzando le quattro operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazione grafica e simbolica del problema, con l'utilizzo delle quattro operazioni. - Dati sovrabbondanti o mancanti. - Percorsi di soluzione attraverso parole, schemi o diagrammi.
<p>4. Relazioni, misure, dati e previsioni. (analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche usando consapevolmente gli strumenti di calcolo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. ○ Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. ○ Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. ○ Misurare segmenti utilizzando sia il metro, sia unità arbitrarie e collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Classificazione in base a uno, due o più attributi. - I diagrammi di Eulero Venn, Carroll, ad albero come supporto grafico alla classificazione. - Semplici indagini statistiche e registrazione di dati raccolti con istogrammi e ideogrammi. - Rappresentazione di dati di un'indagine attraverso istogrammi e ideogrammi. - Eventi certi, possibili, impossibili. - Calcolo della probabilità di eventi. - Il concetto di misura e unità di misura all'interno del sistema metrico decimale. - Semplici conversioni tra un'unità di misura e un'altra in situazioni significative. - Monete e banconote di uso corrente; loro valore

OBIETTIVI ESSENZIALI DI MATEMATICA

1. Numeri

Confrontare e ordinare quantità numeriche entro il 1000 e riconoscerne il valore posizionale

Eeguire le quattro operazioni

2. Spazio e figure

Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche

3 Problemi

Risolvere situazioni problematiche di vario tipo con l'utilizzo delle quattro operazioni

4 Relazioni, misure, dati e previsioni

Misurare grandezze (lunghezza, tempo...) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc)

Leggere e rappresentare relazione e dati con diagrammi, schemi e tabelle.

SCIENZE

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÁ	CONOSCENZE
1. Osservare, porre domande, formulare ipotesi e verificarle	<p>Analizzare ambienti e cogliere le caratteristiche principali (fauna, flora, fenomeni atmosferici e geologia).</p> <p>Descrivere un ambiente naturale mettendolo in relazione con l'attività umana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I vegetali: alberi- arbusti- piante erbacee - Le piante si nutrono- si riproducono - Gli animali: vertebrati invertebrati - Gli animali si nutrono e si riproducono - Come si proteggono gli animali - L'ecosistema-Lo stagno - Le catene alimentari - Il terreno - Le proprietà della materia: i solidi, i liquidi, i gas
2. Riconoscere e descrivere i fenomeni fondamentali del mondo fisico, biologico e tecnologico	<p>Comprendere la necessità di rispetto dell'ambiente e dell'equilibrio uomo-natura.</p> <p>Descrivere il ciclo vitale di una pianta.</p> <p>Descrivere i comportamenti di alcuni animali.</p> <p>Conoscere le norme fondamentali per una corretta igiene corporea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Miscugli e soluzioni - Il calore - L'aria: dov'è l'aria? Cosa c'è nell'aria? - L'ossigeno e la combustione - Quando l'aria fuma - Cenni di educazione alimentare
3. Realizzare esperienze concrete e operative	<p>Osservare nell'ambiente ed in laboratorio i cambiamenti di stato della materia.</p> <p>Comprendere il ciclo dell'acqua.</p> <p>Comprendere il fenomeno della combustione.</p> <p>Realizzare e schematizzare esperimenti</p>	

OBIETTIVI ESSENZIALI DI SCIENZE

1. Osservare, porre domande, formulare ipotesi e verificarle

Cogliere le principali caratteristiche di un ambiente

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

Comprendere la necessità di rispettare l'ambiente e del rapporto UOMO-NATURA

Descrive il ciclo vitale (vegetali e /o animali)

Conosce le norme fondamentali per una corretta igiene corporea

3. Realizzare esperienze concrete e operative

Avviare all'uso di modalità operative e semplici strumenti



TECNOLOGIA

INDICATORI PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Conoscere ed utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale e la struttura.	<p>Classificare i materiali conosciuti in base alle loro principali caratteristiche.</p> <p>Schematizzare semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione.</p> <p>Realizzare manufatti di uso comune.</p> <p>Individuare le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei manufatti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono - Identificazione dei alcuni materiali e della loro storia - La costruzione di modelli
2. Riconoscere in modo efficace le principali caratteristiche delle apparecchiature informatiche e dei mezzi di comunicazione in genere	2.1 Usare stampante e scanner; usare strumenti digitali per rielaborare il proprio lavoro, usare Paint e Word	- Il funzionamento del computer

OBIETTIVI ESSENZIALI DI TECNOLOGIA

1. Conoscere ed utilizzare

Classificare i materiali conosciuti in base alle loro principali caratteristiche.

Avviare all'uso di procedure descrivendo, classificando e schematizzando per produrre elaborati e realizzare semplici manufatti.

ARTE E IMMAGINE

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi \ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>1. Percettivo visive (Possedere la capacità di percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative, ludiche ed espressive)</p>	<p>Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali e tattili. Esplorare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci, dai colori ed altro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione di immagini e forme naturali. - Ricerca e osservazione di immagini tematiche (le stagioni, gli alberi, i frutti, le feste e ricorrenze). - Analisi compositiva, simbolica, espressivo-comunicativa di alcune opere d'arte. - Percorsi multisensoriali
<p>2. Leggere (Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico)</p>	<p>Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. Descrivere tutto ciò che si vede in un'opera sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni. Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico- culturali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il punto - La linea - Osservazione e composizione dei colori. - La gradazione luminosa dal chiaro allo scuro. - Il ritmo e l'alternanza di elementi compositivi: forme, colori e segni. - L'astrattismo nelle opere d'arte. - Le nature morte d'autore. - I paesaggi nelle fotografie e nei dipinti d'autore. - I diversi piani di un paesaggio. - Il fumetto e il suo linguaggio. - I monumenti della nostra città.
<p>3. Produrre (Utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa e autonoma, sul piano espressivo e comunicativo)</p>	<p>3.1 Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali ...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche grafiche: uso della matita, dei pastelli, dei pennarelli, dei pastelli a cera, dei colori a tempera, degli acquerelli. - Tecniche plastiche con uso di materiali vari anche materiali di riciclo. - Composizione di figure bidimensionali: la tecnica del ritaglio e del collage. - Combinazioni ritmiche. - Realizzazione di nature morte. - Realizzazione di paesaggi. - Animali reali e fantastici - Personaggi reali e fantastici.



		<ul style="list-style-type: none">- Trasformazioni creative di immagini.- Realizzazione di storie a fumetti.- Realizzazione di libri con materiali e tecniche diverse.- Icalligrammi.- Disegni con Paint.
--	--	---

OBIETTIVI ESSENZIALI DI ARTE E IMMAGINE

1. Percettivo visive

Osservare immagini e forme naturali nelle loro componenti comunicative, utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali e tattili.

2. Leggere

Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.

3. Produrre

Utilizzare in modo intenzionale e non convenzionali colori, materiali e tecniche pittoriche.

MUSICA

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali	1.1 Analizzare i caratteri dei suoni all'interno di semplici brani	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo - Conoscere la funzione comunicativa dei suoni e dei linguaggi sonori
2. Utilizzare in modo consapevole la propria voce e semplici strumenti	<p>Usare la voce in modo consapevole, cercando di curare la propria intonazione e memorizzare i canti proposti.</p> <p>Utilizzare semplici strumenti per eseguire semplici brani per imitazione o improvvisazione</p> <p>Eeguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere ed utilizzare canti e composizioni tratti dal repertorio musicale - Conoscere e utilizzare semplici strumenti a percussione (strumentario Orff)
3 Riconoscere gli elementi linguistici costitutivi di un semplice brano musicale	3.1 Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.	- Conoscere brani musicali di differenti repertori per poterli utilizzare durante le proprie attività espressive

OBIETTIVI ESSENZIALI DI MUSICA

1. Esprimere un brano musicale attraverso l'azione motoria e il segno grafico, utilizzando in modo consapevole la propria voce

EDUCAZIONE MOTORIA

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi \ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Il corpo e le funzioni senso-percettive	<p>Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente.</p> <p>Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lo schema corporeo. -
2. Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	<p>Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare...).</p> <p>Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.</p> <p>Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.</p> <p>Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Spazio e tempo (traiettorie, distanze, orientamento, contemporaneità, successione, durata, ritmo). - Il corpo (respiro, posizioni, segmenti, tensioni, rilassamento muscolare).
3. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	<p>Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.</p> <p>Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi espressivi su stimolo verbale, iconico, sonoro, musicale-gestuale. - Giochi di comunicazione in funzione del messaggio. - Esecuzione di danze popolari.
4. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	<p>4.1 Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esercizi ed attività finalizzate allo sviluppo delle diverse qualità fisiche. - Giochi di ruolo. - Assunzione di responsabilità e ruoli in rapporto alle possibilità di ciascuno.



	fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle.	
5. Sicurezza e prevenzione, salute e benessere	Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.	- Stare bene in palestra. - Norme principali per la prevenzione e tutela. - Principi per una corretta alimentazione.

OBIETTIVI ESSENZIALI DI EDUCAZIONE MOTORIA

1. Il corpo e le funzioni senso-percettive

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

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

Padroneggiare gli schemi motori nelle esperienze dello spazio e del tempo

3. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

Utilizzare il corpo per esprimersi e comunicare

4. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

Comprendere il valore del gioco cogliendo l'importanza delle regole

5. Sicurezza e prevenzione, salute e benessere

Riconoscere nel corpo e nel movimento una fonte di benessere