

ISTITUTO COMPRENSIVO
"LINA MANDELLI"

USMATE VELATE

PROGRAMMAZIONE

DIDATTICA

SCUOLA PRIMARIA STATALE

a.s.2021/2022

CLASSE 4

ITALIANO

OBIETTIVI GENERALI DI DISCIPLINA

Lo sviluppo di competenze linguistiche ampie e sicure è una condizione indispensabile per la crescita della persona e per l'esercizio pieno della cittadinanza, per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali e per il raggiungimento del successo scolastico in ogni settore di studio. Per realizzare queste finalità estese e trasversali, è necessario che l'apprendimento della lingua sia oggetto di specifiche attenzioni da parte di tutti i docenti, che in questa prospettiva coordineranno le loro attività. Gli allievi devono ampliare il patrimonio orale e devono imparare a leggere e a scrivere correttamente e con crescente arricchimento di lessico. La capacità di interagire, di nominare in modo sempre più esteso, di elaborare il pensiero attraverso l'oralità e di comprendere discorsi e testi di vario tipo viene sviluppata a scuola, dove si promuove la capacità di ampliare il lessico attraverso l'esperienza dei diversi usi della lingua. La lettura va costantemente praticata su un'ampia gamma di testi appartenenti ai vari tipi e forme testuali, per scopi diversi e con strategie funzionali al compito, senza mai tralasciare la pratica della lettura personale e dell'ascolto di testi letti dall'insegnante realizzata abitualmente allo scopo di alimentare il piacere di leggere. La scrittura di un testo si presenta come un processo complesso nel quale si riconoscono fasi specifiche, dall'ideazione alla pianificazione, alla prima stesura, alla revisione e all'auto-correzione, su ognuna delle quali l'insegnante deve far lavorare gli allievi con progressione graduale. In tutto il primo ciclo il percorso di apprendimento della scrittura richiede tempi distesi. Lo sviluppo della competenza lessicale deve rispettare gli stadi cognitivi del bambino e del ragazzo e avvenire in stretto rapporto con l'uso vivo e reale della lingua, non attraverso forme di apprendimento meccanico e mnemonico. Sin dai primi anni di scolarità, i bambini hanno una naturale predisposizione a riflettere sulla lingua. È su queste attitudini che l'insegnante si può basare per condurre gradualmente l'allievo verso forme di "grammatica esplicita". Per quanto riguarda l'ortografia, da una parte è fondamentale che essa sia acquisita e automatizzata in modo sicuro nei primi anni di scuola, in quanto diventa difficile apprenderla più in là con gli anni; dall'altra la correttezza ortografica deve essere costantemente monitorata a tutti i livelli di scuola.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE 4	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DA SVILUPPARE
<p><i>Ascolto e parlato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno prende la parola negli scambi comunicativi, dimostrando di aver colto l'argomento principale dei discorsi altrui e rispettando i turni di parola. • L'alunno racconta storie lette o ascoltate, in modo chiaro e coeso, dando anche interpretazioni personali dei fatti o dei comportamenti dei personaggi. <p><i>Letture</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno impiega tecniche di lettura silenziosa ed espressiva, ad alta voce. • L'alunno legge utilizzando strategie per analizzare il contenuto, porsi domande e cogliere indizi utili per la comprensione. • L'alunno legge testi letterari narrativi e poetici, cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti e l'intenzione comunicativa dell'autore. • L'alunno ricerca informazioni, in testi di diversa natura e provenienza, per scopi pratici e conoscitivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi, rispettando i turni di parola. • Ascoltare e comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe. • Ascoltare testi narrativi ed espositivi, cogliendone il senso globale e risporli in modo comprensibile. • Comprendere nuovi termini o espressioni in base al contenuto e ai diversi contesti. • Raccontare storie personali o fantastiche, rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro, per chi ascolta. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta. <ul style="list-style-type: none"> • Leggere in modo espressivo, ad alta voce. • Comprendere il significato globale del testo e le informazioni principali. • Riconoscere gli elementi specifici di ogni tipologia e genere testuale. • Individuare luoghi e tempi della narrazione. • Analizzare le figure dei personaggi protagonisti delle vicende narrate. • Scoprire gli elementi descrittivi, in un testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni a tema. • Letture animate dell'insegnante. • Parlato spontaneo. • Parlato pianificato. <ul style="list-style-type: none"> • Letture ad alta voce e a bassa voce. • I generi del testo narrativo. • Il testo poetico. • Il testo descrittivo. • Il testo informativo. • Il testo regolativo. • Gli affetti e le emozioni. • Festività e tradizioni. • Giornate internazionali e nazionali.

Scrittura

- L'alunno produce racconti scritti, di esperienze personali con le informazioni essenziali.
- L'alunno produce testi, corretti dal punto di vista ortografico e lessicale, rispettando la sintassi e la punteggiatura.
- L'alunno rielabora testi, allo scopo di sintetizzarli, trasformarli o completarli.

Lessico

- L'alunno comprende ed utilizza, in modo appropriato, il lessico di base.
- L'alunno arricchisce il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando le principali relazioni, tra le parole.

- Comprendere ed eseguire consegne di lavoro, scritte.
- Raccogliere le idee, per pianificare un testo.
- Produrre testi corretti ortograficamente, lessicalmente e strutturalmente.
- Scrivere testi con le caratteristiche specifiche di un genere.
- Sintetizzare il contenuto di un testo.
- Revisionare di un testo scritto per controllare la correttezza del contenuto e della forma.

- Conoscere il significato delle parole.
- Intuire il significato di parole nuove, in base al contesto e alle relazioni tra parole.

- La comunicazione.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- L'alunno conosce le fondamentali convenzioni ortografiche e le utilizza nella scrittura.
- L'alunno conosce le principali relazioni di significato tra le parole.
- L'alunno riconosce, in una frase o in un testo i principali elementi grammaticali e logici.

- Conoscere la funzione comunicativa della lingua.
- Conoscere le principali regole ortografiche.
- Conoscere la funzione dei segni di punteggiatura.
- Riconoscere le parole, le derivazioni e la formazione di esse.
- Riconoscere gli elementi grammaticali principali della frase.
- Riconoscere la frase minima ed espansa.

- L'ortografia.
- La punteggiatura, il discorso diretto e indiretto e le esclamazioni.
- Nomi.
- Articoli.
- Aggettivi e pronomi.
- Le tre coniugazioni, essere e avere, il modo indicativo.
- Preposizioni (semplici e articolate).
- Avverbi.
- Soggetto, predicato verbale e nominale.
- Frase minima ed espansioni.
- Analisi grammaticale e logica.

INGLESE

OBIETTIVI GENERALI DI DISCIPLINA

L'apprendimento della lingua inglese e di una seconda lingua comunitaria, oltre alla lingua materna e di scolarizzazione, permette all'alunno di sviluppare una competenza plurilingue e pluriculturale e di acquisire i primi strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vive, anche oltre i confini del territorio nazionale.

Per quanto riguarda la lingua inglese nella scuola primaria, l'insegnante terrà conto della maggiore capacità del bambino di appropriarsi spontaneamente di modelli di pronuncia e intonazione per attivare più naturalmente un sistema plurilingue. Tale processo integrerà elementi della nuova lingua nel sistema della lingua madre, della lingua di scolarizzazione e di eventuali altre lingue in possesso dell'alunno, ampliandone e differenziandone implicitamente le varie componenti linguistiche (aspetti fonico-acustici, articolatori, sintattici e semantici). Al fine dell'educazione plurilingue e interculturale potranno essere utili esperienze di sensibilizzazione a lingue presenti nei repertori linguistici di singoli alunni. Nell'apprendimento delle lingue la motivazione nasce dalla naturale attitudine degli alunni a comunicare, socializzare, interagire e dalla loro naturale propensione a "fare con la lingua". L'insegnante avrà cura di alternare diverse strategie e attività: ad esempio proposte di canzoni, filastrocche, giochi con i compagni, giochi di ruolo, consegne che richiedono risposte corporee a indicazioni verbali in lingua. Introdurrà gradualmente delle attività che possono contribuire ad aumentare la motivazione, quali ad esempio l'analisi di materiali autentici (immagini, oggetti, testi, ecc.), l'ascolto di storie e tradizioni di altri paesi, l'interazione in forma di corrispondenza con coetanei stranieri, la partecipazione a progetti con scuole di altri paesi. Alle attività didattiche finalizzate a far acquisire all'alunno la capacità di usare la lingua, il docente affiancherà gradualmente attività di riflessione per far riconoscere sia le convenzioni in uso in una determinata comunità linguistica, sia somiglianze e diversità tra lingue e culture diverse, in modo da sviluppare nell'alunno una consapevolezza plurilingue e una sensibilità interculturale.

INGLESE

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CONTENUTI DA SVILUPPARE

Listening

- L'alunno comprende vocaboli, istruzioni, messaggi orali, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

- Riconoscere il lessico relativo agli argomenti affrontati.
- Ascoltare e comprendere messaggi orali, dialoghi, storie, filastrocche, canzoni.

Consolidamento di lessico e strutture relativi a:

- alphabet
- numbers
- physical appearance
- pets
- house and furnitures
- sports and activities
- the weather- clothes

Lessico e strutture relativi a:

- Countries and nationalities
- months and seasons
- School (subjects, school uniform, a school day)
- the time
- daily routine
- holiday places

Reading

- L'alunno comprende messaggi e brevi testi, anche accompagnati da supporti visivi, riguardanti aspetti del proprio vissuto e no.
- L'alunno svolge i compiti secondo le indicazioni date dall'insegnante.

Speaking

- L'alunno comunica in modo comprensibile ed interagisce, in situazioni diverse (gioco, scambi di informazioni e di routine), anche con espressioni e frasi memorizzate.

- Leggere e comprendere, messaggi scritti, dialoghi, storie, filastrocche, canzoni e testi di cultura.
- Leggere ed eseguire consegne (completare, collegare, numerare, rispondere).
- Estrarre informazioni essenziali da un breve testo.

- Utilizzare il lessico appreso, per interagire in una conversazione, su argomenti affrontati in classe.
- Interagire in contesti ludici.
- Ripetere un canto, una filastrocca, anche legati ad aspetti della cultura British.

CULTURA

Lessico e strutture relativi a:

- Weather and places in GB
- Great Britain and Ireland
- Places around London
- A primary school day, in England
- Big Ben and Greenwich
- Afternoon activities
- Holidays celebrations in the UK

CLIL

- Latitude and longitude
- Ancient river valley civilisations
- Ancient Egypt
- Art Banksy
- Citizenship
- Sustainable development goals

<p>Writing</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno scrive parole e frasi di uso quotidiano, attinenti le attività svolte in classe ed interessi personali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere, in modo corretto, il lessico appreso. • Scrivere semplici frasi, per fornire informazioni personali. • Completare un testo, con le informazioni mancanti. • Scrivere una lettera o un'email guidata. • Individuare alcuni elementi culturali e cogliere i rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. 	<p>JOLLY GRAMMAR 2</p> <p>Weeks 14 to 36 (vd allegato)</p>
--	---	---

ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI GENERALI DI DISCIPLINA

La disciplina arte e immagine ha la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquisire una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico. Attraverso il percorso formativo di tutto il primo ciclo, l'alunno impara a utilizzare e fruire del linguaggio visivo e dell'arte.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE 4	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DA SVILUPPARE
<p><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osserva e descrive in maniera globale un'immagine. • Identifica in un testo visivo, costituito anche da immagini in movimento, gli elementi del relativo linguaggio (linee, colore, distribuzione delle forme, ritmi, configurazioni spaziali, sequenze, metafore, campi, piani). • Utilizza tecniche artistiche tridimensionali e bidimensionali su supporti di vario tipo. <p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo sia emotivo. • Rielabora e modifica creativamente disegni e immagini materiale d'uso, testi, suoni per produrre immagini. • Si esprime e comunica mediante tecnologie multimediali. <p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. <ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. <ul style="list-style-type: none"> • Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di un disegno seguendo le indicazioni date. • Riproduzione di oggetti ispirandosi alle tecniche di un artista. • Espressioni delle proprie emozioni tramite l'uso dei colori e dei disegni. <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento degli elementi raffigurati in un dipinto o in una fotografia. • Osservazione e lettura di immagini, riconoscendo gli elementi del linguaggio visivo che le caratterizza. • Rappresentazione del linguaggio diretto e indiretto attraverso il fumetto. <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di un dipinto o di una fotografia ed espressione di

<ul style="list-style-type: none"> • Analizza, classifica ed apprezza i beni del patrimonio artistico culturale presenti sul proprio territorio. 	<p>decodificare in forma elementare i diversi significati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento degli elementi essenziali del linguaggio fumettistico, delle azioni dei personaggi per decodificare semplici storie. • Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. • Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 	<p>apprezzamenti sulla tecnica usata dall'artista.</p>
---	---	--

STORIA

OBIETTIVI GENERALI DI DISCIPLINA

È attraverso questo lavoro a scuola e nel territorio che vengono affrontati i primi “saperi della storia”: la conoscenza cronologica, la misura del tempo, le periodizzazioni. Al contempo gli alunni incominciano ad acquisire la capacità di ricostruire i fatti della storia e i loro molteplici significati in relazione ai problemi con i quali l'uomo si è dovuto confrontare, fino alle grandi questioni del presente.

La storia, come campo scientifico di studio, è la disciplina nella quale si imparano a conoscere e interpretare fatti, eventi e processi del passato. Le conoscenze del passato offrono metodi e saperi utili per comprendere e interpretare il presente.

Strumenti concettuali

- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità, dal Paleolitico alla fine del Mondo Antico.
- Organizza le informazioni e le conoscenze.

- Leggere immagini, per trarre informazioni sulle caratteristiche delle Civiltà Fluviali e del mare.
- Comprendere come e perché le civiltà si svilupparono lungo i fiumi e sulle coste.
- Mettere a confronto passato e presente.
- Formulare ipotesi sulle caratteristiche comuni delle Civiltà Fluviali e del mare.
- Conoscere gli elementi caratterizzanti e i principali fatti ed eventi delle diverse Civiltà.
- Organizzare le informazioni di ciascuna Civiltà, in base agli indicatori dei quadri di civiltà.
- Organizzare le informazioni di ciascuna Civiltà, attraverso schemi e mappe.
- Mettere a confronto i quadri storici delle civiltà studiate.

- Studio, con lavoro sul testo, per la ricerca e la classificazione delle informazioni, l'individuazione di parole chiave e il completamento di mappe.
- Le Civiltà dei Fiumi e dei mari.

<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> L'alunno espone i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Esporre le conoscenze e i concetti studiati, usando il linguaggio specifico della disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> Esporre in modo chiaro e completo l'argomento di studio collegando i nuovi apprendimenti con le conoscenze acquisite. Utilizzare con padronanza di linguaggio i termini specifici della disciplina.
---	---	--

GEOGRAFIA

OBIETTIVI GENERALI DI DISCIPLINA

Compito della geografia è quello di abituare a osservare la realtà da punti di vista diversi, che consentono di considerare e rispettare visioni plurime, in un approccio interculturale dal vicino al lontano.

Il primo incontro con la disciplina avviene attraverso un approccio attivo all'ambiente circostante, attraverso un'esplorazione diretta per approdare alla costruzione delle proprie geografie, anche attraverso le testimonianze di adulti come referenti culturali, gli allievi possono avvicinarsi alla dimensione sistematica della disciplina. Alla geografia, infatti, spetta il delicato compito di costruire il senso dello spazio, accanto a quello del tempo, con il quale va costantemente correlato.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE 4	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DA SVILUPPARE
<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello spazio circostante sia su carte geografiche di vario tipo relative in particolare al territorio italiano, utilizzando sia riferimenti topologici sia i punti cardinali. 	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi nello spazio circostante in riferimento alla posizione del Sole o della Stella Polare e ai punti cardinali. Orientarsi utilizzando la bussola. Orientarsi sulle carte usando punti cardinali e coordinate del reticolo. 	<ul style="list-style-type: none"> I punti cardinali. La bussola Coordinate sul reticolo Paralleli e meridiani Le carte geografiche

<p><i>Linguaggio della geo-graficità</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza i simboli convenzionali del linguaggio geografico per interpretare carte geografiche di diverso genere. Ricava informazioni geografiche mediante l'analisi di fonti di diverso genere, anche digitali. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina monti, colline, pianure, fiumi, laghi, mari, coste dei paesaggi geografici italiani. Individua i principali caratteri dei paesaggi geografici e le analogie e differenze tra di essi. Individua e comprende le trasformazioni intervenute nei paesaggi italiani a seguito dell'attività e degli interventi umani. <p><i>Regione e sistema territoriale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende il concetto di spazio geografico come esito dell'interdipendenza di elementi fisici e antropici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni geografiche da varie fonti. • Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. • Analizzare i caratteri fisici del territorio utilizzando fonti e strumenti di vario genere. • Elaborare il concetto di regione climatica. • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni climatiche. • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi mondiali e italiani. • Riconoscere gli elementi naturali del paesaggio e quelli antropici. Individuare problemi relativi alla tutela del patrimonio naturale ed eventualmente proporre soluzioni per la sua salvaguardia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavo informazioni dalla lettura di carte di varia tipologia. • Utilizzo della scala di riduzione per stabile distanze reali. • Localizzazione sulla carta geografica, denominare e analizzare i principali caratteri fisici di un territorio. • Rapporto tra clima, fenomeni atmosferici, fattori climatici. • Morfologia del territorio italiano. • Principali ambienti della nostra penisola: localizzazione, caratteristiche fisiche, principali elementi territoriali e specificità, tipo di attività economiche prevalenti. • Tutela e salvaguardia dell'ambiente. • Analisi dei cambiamenti apportati dall'uomo in un territorio. • Individuazione di cause e conseguenze dei fenomeni migratori. • Identificazione di fattori di rischio di carattere antropico.
---	--	--

- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Messa in relazione di cause e conseguenze di squilibri ambientali in un territorio. |
|--|--|---|

MATEMATICA

OBIETTIVI GENERALI DI DISCIPLINA

Le conoscenze matematiche contribuiscono alla formazione culturale delle persone e delle comunità, sviluppando le capacità di mettere in stretto rapporto il "pensare" e il "fare" e offrendo strumenti adatti a percepire, interpretare e collegare tra loro fenomeni naturali, concetti e artefatti costruiti dall'uomo, eventi quotidiani. Il laboratorio è elemento fondamentale come momento in cui l'alunno è attivo, formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte costruendo delle conoscenze personali e collettive. Di estrema importanza è lo sviluppo di un'adeguata visione della matematica, non ridotta a un insieme di regole da memorizzare e applicare, ma riconosciuta e apprezzata come contesto per affrontare e porsi problemi significativi e per esplorare e percepire relazioni e strutture che si ritrovano e ricorrono in natura e nelle creazioni dell'uomo.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE 4	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DA SVILUPPARE
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali utilizzando le quattro operazioni; • riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni); • riconosce e rappresenta semplici forme del piano e dello spazio; • descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne 	Numeri <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere e confrontare numeri interi e decimali nell'ordine delle migliaia, riconoscendo il valore posizionale delle cifre. • Rappresentare sulla retta numeri interi e decimali. • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto a seconda delle situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali • I numeri decimali • Calcolo mentale • Calcolo scritto: le quattro operazioni aritmetiche • Le frazioni

determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo;

- utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).
- ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici;
- riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati;
- ragiona formulando ipotesi, esprime le proprie idee e si confronta con gli altri; riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza;
- sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà.

- Conoscere e utilizzare le proprietà delle quattro operazioni.
- Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 di numeri interi e decimali.
- Conoscere e operare con le frazioni.
- Utilizzare le frazioni per eseguire calcoli.
- Utilizzare numeri decimali e frazioni per descrivere situazioni quotidiane.

Spazio e figure

- Utilizzare i concetti di incidenza, perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità e verticalità per descrivere rette nel piano.
- Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.
- Riconoscere, descrivere e classificare (in base a una o più proprietà) figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie.
- Rappresentare graficamente una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga, squadre, software di geometria).
- Riconoscere i poligoni concavi e convessi.
- Analizzare figure geometriche piane e classificarle in poligoni e non poligoni.
- Classificare i poligoni in base al numero dei lati.
- Classificare gli angoli misurarli e confrontarli.

- Il piano cartesiano
- I poligoni
- I triangoli
- Rappresentazione di figure con strumenti

- Unità di misura: lunghezza, peso, capacità
- Equivalenze
- Costo unitario e costo totale
- Indagini, tabelle e dati
- Media e moda
- Diagrammi

- Acquisire il concetto di perimetro e calcolarlo sulla base della manipolazione di modelli.
- Riconoscere figure isoperimetriche

Relazioni, dati e previsioni

- Riconoscere il sistema di misura internazionale per lunghezze, capacità e peso ed eseguire equivalenze.
- Riconoscere peso lordo, peso netto e tara.
- Riconoscere costo unitario e costo totale.
- Tradurre un'unità di misura in un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune.
- Costruire matrici di dati, organizzarli in tabelle, rappresentarli graficamente (areogramma) e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- Utilizzare la frequenza, la moda e la media aritmetica per descrivere una distribuzione di dati.
- Identificare i casi favorevoli al verificarsi di un evento.

Problemi

- Analizzare il testo di un problema, individuare le informazioni utili e le procedure di risoluzione.
- Formulare soluzioni a problemi di logica.

- Problemi di logica
- Problemi aritmetici
- Rappresentazione di problemi

- | | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Individuare i dati utili e formulare soluzioni a problemi aritmetici con dati impossibili, mancanti, impliciti.• Formulare soluzioni a problemi con più domande esplicite e che richiedono più di due operazioni.• Formulare soluzioni a problemi con una domanda implicita.• Formulare soluzioni a problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure, le grandezze e le unità di misura.• Avviare all'argomentazione per spiegare il proprio operato. | |
|--|---|--|

SCIENZE

OBIETTIVI GENERALI DI DISCIPLINA

La moderna conoscenza del mondo si è costruita nel tempo, attraverso un metodo fondato sull'osservazione dei fatti e sulla loro interpretazione, con spiegazioni e modelli sempre suscettibili di revisione. L'osservazione dei fatti e lo spirito di ricerca caratterizzano un efficace insegnamento delle scienze e il coinvolgimento diretto degli alunni li incoraggia a porre domande sui fenomeni e le cose, a progettare esperimenti/esplorazioni seguendo ipotesi di lavoro e a costruire i loro modelli interpretativi. La ricerca sperimentale, individuale e di gruppo, rafforza nei ragazzi la fiducia nelle proprie capacità di pensiero, la disponibilità a dare e ricevere aiuto, l'imparare dagli errori propri e altrui, l'apertura ad opinioni diverse e la capacità di argomentare le proprie. L'approccio con la materia scientifica deve mantenere un costante riferimento alla realtà, imperniando le attività didattiche sulla scelta di casi emblematici quali l'osservazione di un organismo, di un micro-ambiente, di una forza ecc. La selezione e la

realizzazione delle esperienze concrete ed operative valorizzano le competenze acquisite dagli allievi in una progettazione verticale complessiva che permette di costruire una serie di esperienze che nel loro insieme consentono di sviluppare gli argomenti basilari di ogni settore scientifico.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE 4	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DA SVILUPPARE
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. 	<p>Oggetti, materiali e trasformazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: peso, pressione, temperatura, calore, ecc... <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • osservare direttamente o indirettamente fenomeni reali, descriverli, formulare previsioni verosimili/ipotesi e verificarle. <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. • Riconoscere l'interdipendenza tra ambiente naturale e vita animale. • Riconoscere cause ed effetti della vita antropica sull'ambiente naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi naturali, non viventi, di un ambiente. • Classificazione animale e vegetale (organismi che hanno caratteristiche, abitudini, ambienti di vita, ciclo vitale simili) • Gli ecosistemi e la loro organizzazione (relazione uomo-ambiente-ecosistemi)

<ul style="list-style-type: none"> • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 		
--	--	--

TECNOLOGIA

OBIETTIVI GENERALI DI DISCIPLINA

Lo studio e l'esercizio della tecnologia favoriscono e stimolano la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale.

La tecnologia si occupa degli interventi e delle trasformazioni che l'uomo opera nei confronti dell'ambiente per garantirsi la sopravvivenza e, più in generale, per la soddisfazione dei propri bisogni. Rientrano nel campo di studio della tecnologia i principi di funzionamento e le modalità di impiego di tutti gli strumenti, i dispositivi, le macchine e i sistemi - materiali e immateriali - che l'uomo progetta, realizza e usa per gestire o risolvere problemi o semplicemente per migliorare le proprie condizioni di vita.

Lo sguardo tecnologico su oggetti e sistemi di dimensione e complessità differente - un cavatappi, un frullatore, un ciclomotore, un ristorante, una centrale termica, una discarica - consente di mettere in evidenza una molteplicità di aspetti e di variabili: dalle risorse materiali o immateriali utilizzate alle fasi del processo di fabbricazione o costruzione, dagli aspetti organizzativi della produzione o della fornitura del servizio ai problemi

di dismissione e smaltimento. Questo particolare approccio, caratteristico della tecnologia, deve favorire lo sviluppo nei ragazzi di un atteggiamento responsabile verso ogni azione trasformativa dell'ambiente e di una sensibilità al rapporto, tra interesse individuale e bene collettivo, decisiva per il formarsi di un autentico senso civico.

I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline.

Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE 4	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DA SVILUPPARE
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione e realizzazione di piccoli manufatti • Software e hardware multimediali • La correlazione tra scienze e tecnologia • Il disegno tecnico: uso di righello, squadra e goniometro

<p>altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere e immaginare <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	
---	--	--

MUSICA

OBIETTIVI GENERALI DI DISCIPLINA

La musica offre uno spazio simbolico e relazionale propizio all'attivazione di processi di cooperazione e socializzazione, all'acquisizione di strumenti di conoscenza, alla valorizzazione della creatività e della partecipazione.

Il canto, la pratica degli strumenti musicali, la produzione creativa, l'ascolto, la comprensione e la riflessione critica favoriscono lo sviluppo della musicalità che è in ciascuno; promuovono l'integrazione delle componenti percettivo-motorie, cognitive e affettivo-sociali della personalità; contribuiscono al benessere psicofisico in una prospettiva di prevenzione del disagio, dando risposta a bisogni, desideri, domande, caratteristiche delle diverse fasce d'età.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE 4	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DA SVILUPPARE
<ul style="list-style-type: none">• L'alunno discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo.• Usa la voce, il corpo e gli strumenti per riprodurre, creare e improvvisare.• Conosce ed usa forme di notazione codificata.• Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti.• Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare i parametri sonori attraverso l'ascolto, la voce e gli strumenti musicali, distinguendo intensità, altezze, durate e timbri diversi.• Utilizzare il corpo, la voce, gli oggetti sonori, gli strumenti per riprodurre, creare e improvvisare.• Conoscere e comprendere il linguaggio convenzionale del codice musicale.• Perfezionare la coordinazione ritmico-gestuale.• Accompagnare un canto o un brano riprodotto scandendo a tempo la	<ul style="list-style-type: none">• Il linguaggio musicale codificato• canto corale• balli di gruppo di vari generi.

<p>a generi e culture differenti, utilizzando strumenti didattici e auto costruiti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce gli elementi linguistici costitutivi di un semplice brano musicale. 	<p>pulsazione e il ritmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. • Individuare le caratteristiche espressive più evidenti di un brano ascoltato rilevando alcuni cambiamenti dinamici (tempo), agogici (intensità), melodici o timbrici. • Esprimere verbalmente e con diversi linguaggi espressivi le impressioni e le emozioni ricevute dall'ascolto di un brano. • Conoscere alcune musiche legate alle diverse epoche e alle diverse aree geografiche 	
---	---	--

EDUCAZIONE FISICA

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE 4	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DA SVILUPPARE
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno consolida la consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo 	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro 	<ul style="list-style-type: none"> • orientamento spazio-temporale secondo le consegne date

<p>adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza gli schemi motori e posturali, le loro interazioni in situazioni combinate e simultanee. • Esegue movimenti sempre più precisi e li adatta in situazioni esecutive sempre più complesse. • Rispetta le regole dei giochi sportivi praticati. - Svolge un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco sport individuale e di squadra. • Coopera nel gruppo confrontandosi lealmente con i compagni. • Rispetta le regole esecutive, funzionali alla sicurezza in palestra. • Riconosce alcuni principi legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare. • Assume comportamenti adeguati per la sicurezza di base per sé per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi. 	<p>(correre/saltare, afferrare/lanciare, arrampicarsi, strisciare).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. • Eseguire sequenze motorie precedentemente visualizzate. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa espressiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare i propri stati d'animo, anche attraverso le esperienze ritmico-musicali. • 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. • Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo 	<ul style="list-style-type: none"> • relazione di velocità tra oggetto e persona • sequenze ritmiche • coordinazione oculo manuale <ul style="list-style-type: none"> • il corpo nell'esperienza teatrale <ul style="list-style-type: none"> • gioco sport • giochi di squadra
---	---	--

positivamente con gli altri, consapevoli del “valore” delle regole e dell’importanza di rispettarle.

- Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, manifestando senso di responsabilità.
- Partecipare a giochi della tradizione popolare comprendendo e rispettando indicazioni e regole. Partecipare a giochi propedeutici ad alcune attività sportive (minivolley, minibasket...).
- Acquisire progressivamente le regole di alcuni giochi sportivi.
- Partecipare ad attività ludiche di collaborazione, confronto, competizione costruttiva.
- Assumere responsabilità e ruoli in rapporto alle possibilità di ciascuno.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.
- Partecipare alle attività di gioco nel rispetto delle regole e delle norme di sicurezza.
- Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all’attività ludico-motoria e le regole specifiche per la prevenzione degli infortuni.
- Adottare un sano stile di vita basato sul legame tra corretta alimentazione ed esercizio fisico.

- educazione alimentare
- educazione alla salute
- educazione alla prevenzione e alla sicurezza.

- | | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Comprendere la stretta relazione tra fare attività sportiva e seguire una sana alimentazione per migliorare la salute del nostro corpo e coglierne l'importanza | |
|--|---|--|