

INDICATORE	TRAGUARDI	OBIETTIVI	CONTENUTI
	L'alunno: -rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche multimediali).	Operare con materiali, strumenti, tecniche e regole di produzione grafica diversi	- Forme e figure con das, creta, pongo, pasta di sale - Composizioni tridimensionali: scatole, case, paesaggi, pupazzi, burattini - Prodotti di varia tipologia in correlazione alle attività curriculari e/o a ricorrenze e festività dell'anno

POTENZIAMENTO DIMENSIONE ESPRESSIVA CLASSE PRIMA/SECONDA – SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE-CHIAVE per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo
Consapevolezza ed espressione culturale

INDICATORE	TRAGUARDI	OBIETTIVI	CONTENUTI
	L'alunno: -acquisisce una sempre maggiore percezione corporea, -realizza un progetto comune, -si muove nello spazio sperimentando schemi motori.	Esplorare lo spazio attraverso il movimento	- La percezione dello spazio vissuto - Schemi motori di base - Movimento e materiale vario - Movimento e suoni
		Superare gli aspetti egocentrici e instaurare relazioni con i compagni	- Le regole di comportamento e del gioco - Conte, filastrocche e poesie gestualizzate - Racconti, fiabe e favole dramatizzate
		Rapportarsi con i compagni	Artefatti e manufatti realizzati attraverso la condivisione di idee e di progetti

GIOCHI LINGUISTICI CLASSI TERZA \ QUARTA \ QUINTA – SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE-CHIAVE per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo

- Comunicazione di base nella madrelingua
- Imparare a imparare

INDICATORE	TRAGUARDI	OBIETTIVI	CONTENUTI
	L'alunno:	Arricchire il proprio lessico	- Uso di parole nuove - Giochi di parole

	-capisce e utilizza i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; -applica le principali convenzioni ortografiche; -comprende messaggi, consegne e informazioni.		• Proverbi • Rebus • Anagrammi • Indovinelli • Parole inventate
		• Consolidare la correttezza ortografica	• Cruciverba • Cambio di lettere
		• Comprendere testi di vario tipo	• Rime • Acrostici • Testi "rivoltati" • Testi da riordinare • Questionari multipli

GIOCHI MATEMATICI CLASSI TERZA \ QUARTA \ QUINTA – SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE-CHIAVE per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo

- Competenze matematiche di base
- Imparare a imparare

INDICATORE	TRAGUARDI	OBIETTIVI	CONTENUTI
	L'alunno: -intuisce come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà; -risolve facili problemi, descrivendo il procedimento e riconoscendo soluzioni diverse dalla propria; -utilizza e interpreta il linguaggio matematico.	• Utilizzare in modo creativo oggetti matematici	• I numeri in contesti diversi • Gli indovinelli matematici • I giochi numerici (sudoku, il gioco del bersaglio, battaglia navale...) • I giochi di società e strategia (gioco dell'oca, carte, dama, scacchi...) • I quiz logici • I quadrati magici • I problemi logici