



Ministero dell'Istruzione e del Merito



PRIMO ISTITUTO COMPRENSIVO "DE AMICIS - MANZONI"

74016 MASSAFRA (TA) – Piazza Corsica, 1 - - tel/fax. 099/8801184- 099/8804488

C.F. 90214550734 – Codice Meccanografico TAIC849009

Curricolo verticale

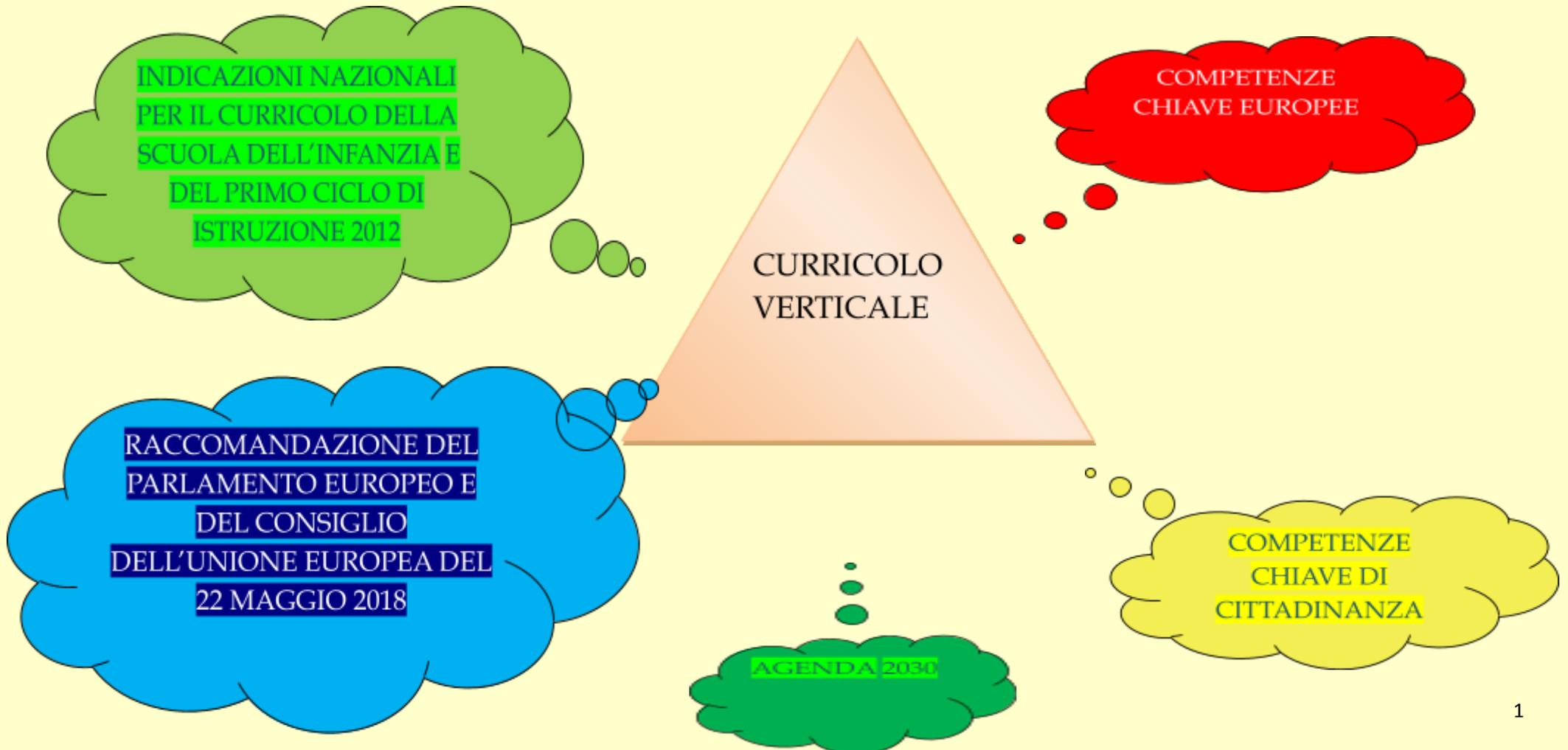
Delibera n. 5.3.2024 del Collegio dei docenti del 13/12/2024

Delibera n. 9.1.2024 del Consiglio d'Istituto del 13/12/2024

PREMESSA

L'istituto comprensivo "De Amicis-Manzoni" ha costruito il proprio curricolo verticale puntando su competenze imprescindibili, in modo che i docenti siano continuamente sollecitati ad elaborare scelte specifiche relativamente a contenuti, metodi, organizzazione dell'ambiente di apprendimento e valutazione dei percorsi formativi.

Dalle Indicazioni Nazionali al Curricolo di Istituto



MOTIVAZIONI

Il curricolo verticale viene realizzato al fine di offrire occasioni di apprendimento attraverso una didattica che non predilige solo l'aspetto puramente scolastico, ma coinvolge anche la sfera affettiva ed interattiva; l'alunno/a impara attraverso il fare in interazione con i compagni, avvia il suo sviluppo multidimensionale e, pur nelle varie tappe evolutive e nelle diverse istituzioni scolastiche, costruisce la sua identità. A tale proposito si propone un itinerario continuo e progressivo tra i diversi ordini di scuola. Per rendere concreto e più operativo il lavoro di costruzione del curricolo verticale, sono stati raggruppati i contenuti della programmazione didattica quotidiana all'interno di aree di apprendimento generali detti nuclei tematici. I contenuti indicati nel curricolo rappresentano il mezzo attraverso cui gli alunni e le alunne possono conseguire gli obiettivi di apprendimento finalizzati al raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze da conseguire in tempi lunghi, ossia in uscita ad ogni ordine di scuola.

Il curricolo verticale dell'Istituto Comprensivo "De Amicis-Manzoni", definito sulla base dei documenti nazionali ed europei, si propone di valorizzare gli elementi di continuità, la gradualità degli apprendimenti e le conoscenze pregresse in modo da rendere più fluido il passaggio da un ciclo all'altro. La continuità dell'insegnamento favorisce, inoltre, quel clima di benessere psico-fisico che è alla base di ogni condizione di apprendimento; per questo, l'Istituto Comprensivo "De Amicis-Manzoni" si impegna affinché benessere e salute diventino, insieme alle abilità sociali, reale esperienza nella vita della comunità scolastica, nell'ottica della prevenzione del disagio giovanile e per accrescere autonomia e specifiche capacità individuali e sociali.

Il curricolo di Istituto rappresenta, quindi, la sintesi della progettualità formativa e didattica della nostra scuola, che parte dalle esigenze educative degli studenti e delle studentesse, dagli esiti da garantire, dai vincoli e dalle risorse presenti nel nostro contesto territoriale. Con la stesura del curricolo verticale, i docenti cercano di evitare il più possibile frammentazioni e ripetitività del sapere e si prefissano di tracciare un percorso formativo unitario contribuendo, in tal modo, alla costruzione di una "positiva" comunicazione fra i diversi ordini di scuola dell'Istituto.

ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

Il Curricolo si articola attraverso i campi di esperienza nella scuola dell'infanzia e attraverso le discipline nella scuola del primo ciclo d'istruzione, perseguendo finalità specifiche poste in continuità orizzontale con l'ambiente di vita dell'alunno e dell'alunna e verticale fra i due segmenti. Esso costruisce le competenze partendo dalle conoscenze e dalle abilità, individuando percorsi che chiamano in causa i saperi, le abilità disciplinari, le risorse del territorio e dell'ambiente, le attività laboratoriali e le uscite didattiche per concorrere allo sviluppo integrale dell'alunno e dell'alunna.

Il curricolo verticale del nostro Istituto Comprensivo è organizzato per competenze in chiave europea; per ognuna delle otto competenze, sono individuati i nuclei tematici fondamentali, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti e le attività proposte agli studenti e alle studentesse.



COMPETENZE	DEFINIZIONI
<p style="text-align: center;">COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p>	<p>La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.</p>
<p style="text-align: center;">COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p>	<p>Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese</p>
<p style="text-align: center;">COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p>	<p>A. La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p> <p>B. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti</p>

	dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.
COMPETENZA DIGITALE	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.
	La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.
---	---

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al Curricolo verticale d'Istituto, dall'a.s. 2024/25, si affianca il Curricolo digitale d'Istituto, cui fanno indifferentemente riferimento tutti gli insegnamenti. Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa, per esempio, non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati.

Per ogni disciplina e per ogni campo di esperienza, relativamente alle attività della Competenza digitale, si rimanda al Curricolo digitale d'Istituto.

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA GLOBALE E ALLO SVILUPPO SOSTENIBILE

Sulla base delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, si definiscono le competenze specifiche di cittadinanza globale sulle quali si fonda il curriculum, che, al termine del percorso di studio, mira a formare un alunno/a che:

- sa dialogare, ascoltando e rispettando le opinioni altrui;
- sa empatizzare, collaborare con il prossimo, decentrarsi rispetto al proprio orizzonte territoriale;
- sa cogliere l'interconnessione tra differenti realtà culturali;
- possiede un pensiero critico;
- comprende i processi e le trasformazioni;
- è creativo;
- è corresponsabile.

Scuola dell'Infanzia

Nel primo segmento d'istruzione, il processo di apprendimento coinvolge il bambino e la bambina in modo globale promuovendone lo sviluppo affettivo, sociale, psicomotorio e cognitivo. I campi di esperienza, intesi come contesti culturali e pratici che amplificano l'esperienza dei bambini, sono il filo conduttore delle attività didattiche della Scuola dell'infanzia e promuovono delle finalità educative atte a sviluppare l'educazione alla cittadinanza globale, quali:

- **Identità:** costruzione del sé, autostima, fiducia nelle proprie capacità;
- **Autonomia:** rapporto sempre più consapevole di sé e con gli altri;
- **Competenza:** elaborazione di atteggiamenti, abilità e conoscenze;
- **Cittadinanza:** attenzione alla dimensione etica e sociale.

Scuola Primaria

L'educazione alla cittadinanza, in questo ciclo scolastico viene promossa attraverso esperienze dirette e significative per imparare a prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente e azioni concrete di cooperazione e solidarietà.

Obiettivi irrinunciabili dell'educazione alla cittadinanza sono:

- comprendere il significato delle regole per la convivenza civile; rispettare le diversità, il dialogo e il confronto responsabile;
- riconoscere le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini, a livello locale e nazionale, e i principi etici (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione e dalle Carte Internazionali;
- assumere responsabilmente ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria;
- riflettere sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza.

Secondaria di I grado

L'attenzione degli educatori, in quest'ordine di scuola, si focalizza sull'educazione all'affettività nella relazione con se stessi e con gli altri, ma anche sullo sviluppo sostenibile, basati su alcuni nuclei tematici fondamentali:

- l'educazione alle emozioni
- educazione alla cittadinanza, con particolare riferimento all'inclusione sociale e alla tutela dell'ambiente, all'educazione al rispetto di genere e all'educazione finanziaria.



EDUCAZIONE ALLE EMOZIONI - SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

DESTINATARI: ALUNNE E ALUNNI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: L'alunno/a sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato; comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>IO E L'ALTRO L'alunno/a: riflette su se stesso e si avvicina alla relazione con l'altro riconoscendo le proprie ed altrui emozioni</p>	<p>Conoscere e discriminare le emozioni fondamentali; Attribuire un nome alle proprie emozioni Essere consapevole del proprio stato emotivo; Controllare e gestire le proprie emozioni; Utilizzare il proprio corpo per esprimere sentimenti ed emozioni Riconoscere le principali espressioni del viso</p>	<p>Racconti di storie Riflessioni e conversazioni guidate e libere Rafforzare l'identità e la coscienza di sé attraverso giochi di imitazione e giochi allo specchio Visione con proiettore e LIM Lecture animate Attività di drammatizzazione Attività motoria Attività grafica-pittorica, di manipolazione e di costruzione Attività di riconoscimento delle emozioni attraverso la musica</p>
<p>IO E IL MIO CORPO L'alunno/a: impara a gestire le proprie emozioni e inizia a mettere in atto</p>	<p>Riconoscere le emozioni altrui: empatia; Educare all'ascolto.</p>	

EDUCAZIONE ALLE EMOZIONI – SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE

DISCIPLINE: TUTTE

DESTINATARI: ALUNNE E ALUNNI DELLA SCUOLA PRIMARIA

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: l'alunno è capace di riflettere su se stesso, di gestire i rapporti con gli altri, di essere empatico e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>IO E L'ALTRO</p> <p>L'alunno/a: riflette su se stesso e sulle sue dinamiche relazione</p>	<p>Promuovere un percorso di alfabetizzazione emotiva dal riconoscimento all'espressione delle emozioni</p> <p>Creare tempi e spazi privilegiati di espressione e di condivisione delle emozioni</p>	<p>L'Identità personale</p> <p>L' alfabetizzazione emotiva</p> <p>Problem-solving</p>
<p>IO E IL MIO CORPO</p> <p>L'alunno/a: riconosce e attua comportamenti idonei al suo benessere</p>	<p>Favorire la conoscenza di sé, della propria affettività e del proprio mondo relazionale</p> <p>Promuovere l'autostima e la self-efficacy</p>	<p>Esplorazione ed elaborazione dei propri mondi emozionali e relazionali</p> <p>Racconti di storie</p>

Promuovere le abilità socio-emozionali, tra cui l'empatia

Conversazioni di gruppo

Incoraggiare la partecipazione, la cooperazione e l'inclusione

Circle time

Sviluppare capacità di adattamento e di gestione delle proprie emozioni e delle situazioni conflittuali

Role-play

Sollecitare il senso di appartenenza e di responsabilità

Esperienze di condivisione e di relazione autentica

Incoraggiare comportamenti corretti nel rispetto del proprio benessere psico-fisico

Attività ludiche ed espressive

Esperienze corporee e sensoriali

Attività motorie e sportive

EDUCAZIONE ALLE EMOZIONI - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE
DISCIPLINE : TUTTE

DESTINATARI: ALUNNE E ALUNNI DELLA SCUOLA SECONDARIA

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA: l'alunno è capace di riflettere su se stesso, di gestire i rapporti con gli altri, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
IO E L'ALTRO L'alunno/l'alunna: riflette su se stesso e su sé in relazione agli altri	Favorire la conoscenza di sé e della propria affettività. Favorire la conoscenza di sé all'interno del gruppo e della propria affettività promuovendo la consapevolezza delle proprie potenzialità Sviluppare la conoscenza delle proprie capacità e competenze per orientarsi in vista delle scelte future	Approfondimento delle dinamiche preadolescenziali: dalle trasformazioni fisiche alla relazione con gli altri Identità personale e scelte future

IO E IL MIO CORPO

L'alunno/l'alunna:

favorisce comportamenti sani e corretti nel rispetto del proprio benessere psico-fisico

Riconosce e applica i principi di una sana e corretta alimentazione

Riconoscere cause e conseguenze negative delle dipendenze (droga, fumo e alcool)

Individuare le problematiche affettivo - psicologiche tipiche della preadolescenza

Possedere i primi elementi del Pronto Soccorso

Conoscere:

- la composizione e il valore energetico dei principali alimenti
- il fabbisogno calorico in rapporto all'attività motoria
- le condotte alimentari devianti
- le problematiche alimentari nella storia e nella geografia
- la fame nel mondo e gli organismi internazionali che la combattono

Esplorazione ed elaborazione dei propri mondi emozionali e relazionali

Role-play

Esperienze di condivisione e di relazione autentica

Esperienze corporee e sensoriali

Attività motorie e sportive

Attività laboratoriali

Settimana delle scienze

Conferenze sul tema "Salute e benessere"

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA - SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

DESTINATARI: ALUNNE E ALUNNI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: L'alunno/a riflette, si confronta, discute con adulti e bambini. Pone domande su ciò che è bene o male e raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Elabora una prima organizzazione fisica del mondo esterno, cogliendo le trasformazioni dell'ambiente naturale.

COMPETENZA SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E ATTIVITÀ
IDENTITÀ E APPARTENENZA L'alunno/a: Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Acquisisce comportamenti responsabili e di prevenzione nei confronti di se stesso, degli altri e dell'ambiente	Sviluppare atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità. Saper ricostruire eventi della propria storia personale. Interiorizzare le regola dello star bene insieme riflettendo sul valore morale delle proprie azioni.	Esperienze di esplorazione visivo-tattile dell'ambiente esterno all'edificio scolastico Attività di riflessione, confronto e dialogo in modalità "circle time" Giochi di discriminazione tra elementi naturali ed artificiali

	Conoscere e valorizzare le diversità e riconoscere il valore e la dignità di ogni soggetto, sviluppando il senso di responsabilità dell'accoglienza e dell'appartenenza.	<p>Visione di filmati d'animazione su tematiche ambientali</p> <p>Giochi di ruolo, di cooperazione e di simulazione relativi ai comportamenti sostenibili</p> <p>Ascolto e rielaborazione di racconti, filastrocche e canti inerenti al tema</p>
<p>PARTECIPAZIONE E AZIONE</p> <p>Agisce in modo autonomo e responsabile</p> <p>Riconosce, comprende e rispetta norme di comportamento comprendendo i bisogni e le intenzioni degli altri e superando il proprio punto di vista.</p>	<p>Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo</p> <p>Interiorizzare il senso di rispetto delle proprie e delle altrui cose</p> <p>Assumere comportamenti responsabili verso spazi comuni</p> <p>Cooperare nella realizzazione di un progetto comune</p>	<p>Creazione di oggetti utili e decorativi utilizzando materiali di recupero</p> <p>Rielaborazione grafica delle esperienze</p> <p>Attività di stimolazione sensoriale mediante l'esplorazione di oggetti e materiali diversi</p> <p>Sezione 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accoglienza ● Giornata della gentilezza ● Giornata nazionale degli alberi ● Mercatino della solidarietà
<p>SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE e SALUTE</p> <p>Comprende l'importanza delle regole per il buon vivere comune. Inizia a conoscere le problematiche legate all'ambiente e mette in atto</p>	<p>Porre attenzione ai cambiamenti dell'ambiente in cui si vive</p> <p>Percepire gli effetti negativi degli elementi inquinanti</p>	

buone pratiche per la sua salvaguardia.

Mettere in atto comportamenti ecologicamente adeguati sperimentando come si possa dar nuova vita a oggetti destinati a diventare rifiuti

Prendere consapevolezza dell'importanza di un'alimentazione sana ed equilibrata

- Giornata mondiale della terra
- Partecipazione a spettacoli teatrali: comportamento civico

Sezione 4 anni

- Accoglienza
- Giornata della gentilezza
- Giornata mondiale dei diritti dell'infanzia
- Giornata nazionale degli alberi
- Mercatino della solidarietà
- Giornata mondiale della terra
- Partecipazione a spettacoli teatrali: comportamento civico

Sezione 5 anni

- Accoglienza
- Giornata della gentilezza
- Giornata mondiale dei diritti dell'infanzia

- Giornata nazionale degli alberi
- Mercatino della solidarietà
- Giornata della consapevolezza sull'autismo
- Giornata mondiale della terra
- Partecipazione a spettacoli teatrali: comportamento civico
- Visite guidate: comportamento civico

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA – SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINE: TUTTE

DESTINATARI: ALUNNE E ALUNNI A DELLA SCUOLA PRIMARIA

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: L'alunno conosce, rispetta se stesso e gli altri ed è consapevole dei diritti e doveri di ogni cittadino; pratica forme di cooperazione e solidarietà accettando ed accogliendo la diversità come risorsa; identifica le regole sociali e i fondamentali principi per la tutela dell'ambiente e dello sviluppo sostenibile.

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>DIGNITÀ DELLA PERSONA</p> <p>L'alunno/a: Coglie il valore di sé in quanto essere umano ed è consapevole dei propri comportamenti e delle proprie esigenze</p> <p>Riconosce se stesso e gli altri come persone titolari di diritti riconosciuti a livello internazionale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire la consapevolezza di sé e delle proprie potenzialità ● Distinguere i bisogni dai desideri ● Tradurre i bisogni fondamentali in diritti ● Conoscere le principali Organizzazioni Internazionali che si occupano dei diritti 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza di sé, del proprio carattere, dei propri interessi ● Cura della persona ● Consapevolezza dei propri comportamenti ● Organizzazioni internazionali governative e non a sostegno dei diritti dell'uomo e della pace ● I principali documenti che tutelano i diritti dei minori (Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo, Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia)

Assume responsabilmente ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria

Riconosce e previene ogni forma di intolleranza

IDENTITÀ E APPARTENENZA

L'alunno/a:

Ha consapevolezza di sé, delle proprie potenzialità, dei propri limiti

Prende coscienza dei propri diritti e doveri in quanto studente e cittadino

Si prende cura di sé, degli altri e dell'ambiente

Migliora le relazioni attraverso la cooperazione e la solidarietà

Accoglie la diversità come risorsa

Utilizza il dialogo per risolvere le controversie

Conosce le competenze dei diversi organi istituzionali

- Riconoscere la famiglia, la scuola, i gruppi dei pari come luoghi e/o occasioni di esperienze sociali
- Prevenire atteggiamenti discriminatori promuovendo forme di rispetto
- Individuare i propri bisogni, interessi e desideri in quanto bambino.
- Riconoscersi nelle diverse caratteristiche e abilità personali
- Riconoscere la propria identità nel rapporto con gli altri e accettare le differenze
- Approfondire gli usi e i costumi del proprio territorio e del proprio paese
- Riconoscere e rispettare i valori sanciti nella Carta Costituzionale
- Conoscere le competenze dei diversi organi istituzionali
- Il proprio ruolo all'interno della famiglia, della scuola, del gruppo dei pari.
- Agenda 2030 (SDG 12, 17)
- Identificazione e appartenenza alle diverse entità collettive (famiglia, gruppo dei pari ...)
- Il rispetto, il rispetto di genere, la tolleranza, la responsabilità, l'attenzione e la valorizzazione dell'altro e degli aspetti peculiari delle altre culture.
- Usi e costumi del proprio territorio
- I simboli dell'identità mondiale, europea, nazionale e delle identità regionali e locali
- Principali forme di governo: la Comunità europea, lo Stato, la Regione, la Provincia, il Comune
- La Costituzione italiana
- Le principali ricorrenze civili (25 aprile, 2 giugno, 4 novembre ...)
- Consapevolezza e rispetto dell'altro come persona diversa ma con uguali diritti e doveri

PARTECIPAZIONE E AZIONE

Agisce in modo autonomo e responsabile

Adatta i propri comportamenti per tutelare i propri e altrui diritti

Contribuisce a elaborare regole

Favorisce la cooperazione e gli scambi

- Riconoscersi come italiano ed europeo
- Mostrare attenzione alle diverse culture e valorizzare gli aspetti peculiari
- Sperimentare modalità concrete di partecipazione
- Comprendere la necessità di stabilire e rispettare regole condivise all'interno di un gruppo
- Sperimentare comportamenti di rispetto, dialogo e apprendimento reciproco
- Partecipare a momenti educativi formali ed informali
- Conoscere i comportamenti da assumere a casa, a scuola, per strada ed in caso di emergenza
- Confronto e rispetto delle opinioni altrui
- Il comportamento a casa, a scuola e in altre situazioni
- I servizi del territorio (giardini pubblici, musei ...)
- Conoscenza e valorizzazione del patrimonio ambientale, storico e culturale
- I bisogni dell'uomo e le forme di utilizzo dell'ambiente
- Il rispetto e la tutela dell'ambiente, compatibilità e sostenibilità
- La Giornata Nazionale degli Alberi (21 novembre)
- la sostenibilità dell'alimentazione e lo spreco alimentare; la problematica del packaging dei prodotti alimentari e la produzione di rifiuti
- Educazione alimentare: le origini del cibo; cibo a km zero e stagionalità.

SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE e SALUTE

L'alunno/a:

Comprende l'importanza delle regole per il buon vivere comune

Riconosce le principali relazioni tra uomo e ambiente

È consapevole del valore naturalistico e culturale del proprio territorio

Conosce le problematiche legate all'ambiente

Contribuisce alla tutela dell'ambiente (compatibilità e sostenibilità)

Sviluppa la capacità di apprezzare le diverse abitudini alimentari dei popoli

- Conoscere o avvalersi dei servizi del territorio
- Prendere coscienza di decisioni e scelte operate sull'ambiente
- Assumere stili di vita coerenti con la tutela dell'ambiente
- Comprendere la necessità di prendersi cura della natura
- Rispettare tutte le forme di vita
- Rispettare le bellezze naturalistiche e artistiche
- Comprendere la necessità di ridurre il packing degli alimenti anche attraverso scelte di consumo
- Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di
- Educazione ambientale: promozione della raccolta differenziata; pratiche per la riduzione dei rifiuti
- Orto/giardino scolastico; studio delle specie autoctone, la flora e la fauna del territorio
- Giornata mondiale dell'Acqua (22 marzo)
- Giornata mondiale dello Sport (6 aprile)
- La Giornata della Terra (22 aprile)
- Studio e approfondimento dell'Agenda 2030 (SDG. 1, 3, 6, 11, 13, 15)

Comprende le correlazioni tra le proprie scelte alimentari e la sostenibilità

E' consapevole delle correlazioni tra salute e alimentazione sostenibile

L'alunno/ a mette in atto cambiamenti utili alla propria salute e all'ambiente; sviluppa un apprezzamento verso la diversità del cibo nel mondo e comprende l'importanza di una sua equa distribuzione nei diversi contesti.

EDUCAZIONE FINANZIARIA

L'alunna/o :

Riconosce e capisce le relazioni;

Comprende e valuta molteplici futuri-possibili, probabili e desiderabili;

Crea le proprie visioni per il futuro;

Determina le conseguenze delle azioni e gestisce i rischi e i cambiamenti;

Riflette sul proprio ruolo nella comunità locale e nella società globale;

Valuta e motiva le proprie azioni ;

salvaguardia del patrimonio naturalistico. Rispettare gli spazi propri e quelli comuni

- Individuare e rispettare le differenze presenti nel gruppo/classe relative a provenienza, condizione, abitudini, tradizioni ecc.

- Rispettare uno stile di vita sostenibile: alimentazione, attività fisica, relazioni positive.

- Mettere in atto comportamenti appropriati nel rispetto della propria persona, degli altri e dell'ambiente (gioco, lavoro, circolazione stradale, luoghi e mezzi pubblici).

- Comprendere l'interdipendenza uomo - ambiente riguardo al territorio: le tradizioni alimentari

Dalla classe terza primaria

- Il valore delle cose
- Storia del denaro (STORIA)
- Il denaro
- L'euro
- Banconote e monete
- Acquisto e vendita
- Servizio bancario (banca, credito, pagamenti, tassi d'interesse, denaro elettronico...) (INFORMATICA)
- Leggi, Italia, Europa...(GEOGRAFIA)
- Numeri (differenza, resto, calcolo, probabilità...) (MATEMATICA)
- Aziende agricole, industrie ...
- Produzione
- Materie prime (SCIENZE)
- Economia circolare (TECNOLOGIA E SCIENZE)

Gestisce i propri sentimenti e desideri;
Applica il problem-solving

- Distinguere i principali ruoli di enti del territorio quali: Comune, Provincia, Regione e associazioni che operano per l'ambiente e la salute.
- Comprendere come scelte di stile di vita individuale influenzino lo sviluppo sociale, economico, ambientale
- Comprendere i modelli di produzione e consumo, le catene del valore e l'interrelazione di produzione e consumo (offerta/domanda, condizioni lavorative, povertà ecc.)
- Conoscere ruoli, diritti e doveri dei diversi attori della produzione e del consumo (pubblicità, imprese, imprese, consumatori ecc.)
- Essere informato sulle strategie e sulle pratiche di produzione e consumo sostenibile

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINE : TUTTE

DESTINATARI: ALUNNE E ALUNNI A DELLA SCUOLA SECONDARIA

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA: l'alunno è capace di agire da cittadino responsabile e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, comprende le strutture e i concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che l'evoluzione a livello globale e a sostenibilità.

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>DIGNITÀ DELLA PERSONA</p> <p>L'alunno/l'alunna: Riconosce e rispetta i diritti fondamentali di ogni essere umano Riconosce e rispetta le regole del vivere e del convivere Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza</p>	<ul style="list-style-type: none">● Prestare aiuto a compagni e a persone in difficoltà.● Agire, rispettando le attrezzature proprie e altrui, le cose pubbliche, l'ambiente;● Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in	<ul style="list-style-type: none">● Significato dei termini diritti e doveri● Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo e alcuni articoli fondamentali (artt. 1-27)● I diritti principali: diritto alla libertà (politica, di opinione e di stampa, di coscienza e di religione), diritto all'uguaglianza, diritto alla salute, diritto alla

RISPETTO DI GENERE

L'alunno/l'alunna:

comprende l'importanza del rispetto della parità di genere, prevenendo ogni forma di intolleranza

determinate situazioni e valutarne l'efficacia

- Educare alle differenze di genere
- Prevenire atteggiamenti discriminanti
- Promuovere ogni forma di rispetto della persona

giustizia, diritto all'istruzione (con particolare riferimento all'Italia), diritto al lavoro, diritto alla famiglia, diritti dei minori

- Significato dei termini tolleranza e rispetto; bullismo e cyberbullismo.
- Il valore sociale del gruppo
- Significato dei termini: regola e sanzione.
- La società e le sue regole
- Significato del termine legalità e omertà
- Significato dei termini gruppo e branco
- Significato dei termini tolleranza e rispetto.

IDENTITÀ E APPARTENENZA

L'alunno/l'alunna:

Comprende l'importanza di partecipare consapevolmente alla costituzione di una collettività più ampia e composita (nazionale, europea, mondiale)

È consapevole dei propri diritti e dei propri doveri

- Controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi, adottando modalità assertive di comunicazione;
- Acquisire la consapevolezza di far parte di una società e di poter contribuire, con i propri

- Le radici storiche della Costituzione Italiana
- L'ordinamento della Repubblica Italiana
- Le linee generali della Costituzione Italiana

Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo.

È educato/a alla convivenza civile attraverso la valorizzazione di diverse identità e radici culturali

comportamenti, al benessere comune

- Riconoscere di appartenere al gruppo classe
- Riconoscere il proprio e l'altrui ruolo nella comunità scolastica
- Cogliere il valore delle regole nella società, a partire dal contesto scuola

● I principi fondamentali della Costituzione Italiana

● Il decentramento amministrativo.

● Lo Stato e gli Enti locali

● Gli organi di governo della Repubblica Italiana

● Gli organi di governo della UE

● Ruolo e funzione dell'ONU e di alcuni organismi internazionali (Unicef, Unesco, Fao, Tribunale Internazionale dell'Aia)

PARTECIPAZIONE E AZIONE

L'alunno/l'alunna:

Agisce attivamente per migliorare il proprio contesto di vita quotidiano.

A partire dall'ambito scolastico, assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.

Si riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà, apportando il proprio positivo contributo.

● Agire in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza

● Riconoscere il valore della legalità come elemento imprescindibile all'interno di una comunità (scuola, famiglia, società) e saper assumere comportamenti responsabili

● Partecipazione a:

● Festa dell'accoglienza

● Giornate della legalità

● Giornate contro il bullismo e il cyberbullismo

● Corsa contro la fame

● Compiti di realtà da svolgersi in gruppo

● Giornata dei diritti del bambino e dell'adolescente (20 novembre)

SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE e SALUTE

L'alunno/l'alunna:

sviluppa l'etica della responsabilità, consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra.

È consapevole del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili

- Promuovere sensibilità verso il rispetto, la tutela e la conservazione del patrimonio naturale
- Comprendere l'importanza della cura e del rispetto dell'ambiente per favorire uno sviluppo sostenibile
- Sensibilizzare alla cura e alla difesa dell'ambiente

- Giornata della Festa della donna (8 marzo)
- Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza contro le donne (25 novembre)
- Ricorrenze civili (4 novembre, 25 aprile, 1 maggio)
- Giornata per i caduti di Nassiriya (12 novembre)
- Giornata nazionale per la sicurezza nelle scuole (22 novembre)
- Giornata della Memoria (27 gennaio)
- Giornata mondiale della consapevolezza dell'autismo (2 aprile)
- Giornata degli alberi (21 novembre)
- Progetto "Orto botanico"
- Progetto "Dalle buone erbe...tanta salute"

riconosce e attua comportamenti idonei al suo benessere

EDUCAZIONE FINANZIARIA

L'alunno/l'alunna:

sviluppa una sensibilità finanziaria che sostenga la capacità di pianificare la propria vita futura; comprende quali sono le ragioni delle scelte di spesa o di risparmio individuali e le relative conseguenze sul proprio futuro e gli impatti sulla collettività in ottica di cittadinanza attiva e consapevole e di tutela del bene comune.

- Adottare comportamenti di utilizzo oculato delle risorse naturali ed energetiche
- Focalizzare l'attenzione sulle ricadute di un problema ambientale locale su un sistema globale allargato.

- Favorire comportamenti sani e scientificamente corretti nel rispetto del proprio benessere psico-fisico
- Conoscere cause e conseguenze negative delle dipendenze (droga, fumo e alcool)
- Affrontare le problematiche affettivo - psicologiche tipiche della preadolescenza
- Acquisizione dei primi elementi del Pronto Soccorso.

- Offrire nuove occasioni di apprendimento di concetti, metodi e linguaggi specifici;
- Diffondere l'alfabetizzazione economica
- Familiarizzare con i differenti strumenti di pagamento (moneta, assegno, carta di pagamento).
- Comprendere il concetto di Risparmio e il valore del denaro per effettuare scelte consapevoli
- Saper effettuare basilari operazioni matematiche applicate al campo economico e finanziario.
- Riconoscere la relazione tra economia, ambiente e società.
- Significato dei termini: bilancio, reddito, credito, debito, interesse.
- La moneta
- Gestione e valore del denaro
- Il risparmio
- La banca
- I principi dell'economia sostenibile e circolare
- Borse di studio (tutte)
- Banca tra i banchi

CURRICOLO DEI CAMPI DI ESPERIENZE E DELLE DISCIPLINE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/COMPETENZA DIGITALE

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 3 ANNI

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
I DISCORSI E LE PAROLE Ascolta brevi racconti e si esprime con semplici frasi	<ul style="list-style-type: none">● ascoltare e prestare attenzione rispettando il ritmo del parlare e dell'ascoltare.● esprimere i propri bisogni.● memorizzare semplici filastrocche accompagnate da gesti e acquisire nuovi termini.● raccontare esperienze personali.● leggere immagini.● riordinare in sequenza semplici storie.● porre domande e fornire semplici spiegazioni.	<ul style="list-style-type: none">● conversazioni nel piccolo e grande gruppo● ascolto di storie, racconti, fiabe● commento e interazione con i compagni nelle attività ludiche● lettura di immagini● drammatizzazione● teatro dei burattini.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE /COMPETENZA DIGITALE

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 4 ANNI

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>I DISCORSI E LE PAROLE Utilizza termini appropriati, interviene in modo pertinente durante le conversazioni</p>	<ul style="list-style-type: none">● ascoltare e prestare attenzione per tempi più o meno lunghi rispettando il ritmo del parlare e dell'ascoltare.● acquisire nuovi termini.● pronunciare correttamente tutti i fonemi.● esprimere i propri pensieri.● raccontare esperienze personali.● sperimentare e condividere il piacere della recitazione accompagnata da gestualità.● comprendere e raccontare testi narrati o letti.● porre domande.● fornire spiegazioni.● utilizzare tracce grafiche per comunicare.	<ul style="list-style-type: none">● conversazione nel piccolo e grande gruppo● commento e interazione con i compagni e adulti● rielaborazione verbale e grafica di storie ascoltate● lettura di immagini● memorizzazione di canti e filastrocche● giochi di ruolo● drammatizzazioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/COMPETENZA DIGITALE

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 5 ANNI

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>Utilizza un linguaggio verbale appropriato alle varie situazioni comunicative e rispetta i tempi e le opinioni degli altri</p>	<ul style="list-style-type: none">● aumentare ulteriormente tempi di ascolto e di attenzione.● ascoltare rispettando tempi e opinioni altrui.● esprimersi con una pronuncia corretta e con ricchezza di vocaboli.● formulare frasi corrette e appropriate.● comprendere una serie di consegne verbali.● raccontare esperienze personali ed eventi con ricchezza di particolari.● memorizzare e interpretare canti e poesie.● confrontare e utilizzare lingue diverse.● riferire e rappresentare narrazioni e letture di storie.● formulare ipotesi sul significato di un testo scritto in base alle immagini	<ul style="list-style-type: none">● conversazioni nel piccolo e grande gruppo● ascolto di storie, racconti, fiabe● narrazioni di eventi personali● memorizzazione di canti e filastrocche● ricostruzione di storie● lettura di immagini● giochi di lingua che implicano anche l'uso di codici linguistici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/COMPETENZA DIGITALE
DISCIPLINA : ITALIANO

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: partecipa a scambi comunicativi pertinenti, relativi all'esperienza attraverso messaggi semplici.	ASCOLTO E PARLATO Interagire in una conversazione in modo pertinente rispettando i turni di parola. Comprendere l'argomento e le informazioni principali delle conversazioni. Ascoltare, mantenere l'attenzione e cogliere il senso globale di testi ascoltati o letti in classe. Raccontare semplici esperienze vissute seguendo un ordine logico e temporale.	<ul style="list-style-type: none"> ● conversazioni libere guidate ● attività ludiche e creative ● narrazione di fatti ed eventi personali partendo dall'osservazione di immagini stimolo ● giochi fonologici per la discriminazione di suoni ● giochi interattivi alla lim
	LETTURA Riconoscere il suono e il segno delle parole. Leggere correttamente sequenze di parole. Leggere a voce alta e silenziosa brevi testi.	<ul style="list-style-type: none"> ● individuazione di singoli grafemi e sillabe ● fonemi nelle variabili dure e dolci
	Leggere semplici testi cogliendo l'argomento centrale e le informazioni principali.	<ul style="list-style-type: none"> ● lettura a voce alta espressiva ● drammatizzazione ● attività ludiche ● giochi di animazione alla lettura

Legge e comprende brevi e semplici testi di vario tipo utilizzando varie strategie di lettura.

Scrive parole e frasi chiare e corrette legate all'esperienza.

Utilizza nuovi vocaboli introdotti nelle esperienze di ascolto e da testi diversi.

SCRITTURA

Scrivere sotto dettatura e autonomamente parole piane.

Scrivere sotto dettatura e autonomamente parole complesse.

Scrivere sotto dettatura e autonomamente brevi testi relativi al proprio vissuto.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Apprendere parole nuove per ampliare il lessico, attraverso le esperienze e il racconto dei vissuti personali.

Usare in modo consapevole le parole nuove apprese per ampliare il patrimonio lessicale

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI SUGLI USI DELLA LINGUA

Individuare attraverso il suono e il segno grafico e caratteristiche delle parole.

Scrivere rispettando le principali convenzioni ortografiche.

Distinguere frasi da non frasi.

Riconoscere la funzione grammaticale di articoli, nomi e verbi.

- lettura dell'insegnante
- attività grafiche per rappresentare lettere
- produce autonomamente vocali e consonanti per scrivere semplici parole
- giochi di composizione e scomposizione di parole
- esercitazione scrittura nei vari caratteri
- giochi con le parole bucate, confuse, sbagliate
- grafemi nelle variabili dure e dolce
- autodettato
- giochi ritmici per dividere in sillabe parole bisillabe/ trisillabe ...
- giochi per consolidare digrammi e trigrammi (la macchina cambia parole)
- giochi con le parole
- esercizi di applicazione.
- autocorrezione
- correzioni collettive
- attività ludiche sull'intonazione delle parole accentate
- il gioco del maestro
- esercitazioni specifiche sulle convenzioni della scrittura
- giochi morfologici.

Riflette sulla struttura della frase per cogliere alcuni aspetti morfosintattici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA : ITALIANO

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: ascolta e partecipa a conversazioni con compagni e insegnanti rispettando il proprioturno e formulando messaggi chiari e pertinenti	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none">● Giochi per lo sviluppo della percezione uditiva e della memoria● Ascolto di una comunicazione rispondendo in modo pertinente.● Ascolto della lettura dell'insegnante comprendendone il lessico e il contenuto del testo.● Esercitazioni individuali e collettive sui brani e sulle poesie.● Sviluppo dell'attenzione sulle parole sconosciute del testo assegnato.
	Dialogare e conversare rispettando i turni di parola. Comprendere gli argomenti esposti dall'insegnante. Ascoltare testi narrativi cogliendo le informazioni principali. Ricostruire verbalmente le frasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti anche con la guida di domande dell'insegnante Raccontare storie personali rispettando l'ordine cronologico	
	LETTURA	<ul style="list-style-type: none">● Riflessione sulla funzione dei segni di punteggiatura all'interno di brevi testi
	Padroneggiare la lettura strumentale sia ad alta voce sia in maniera silenziosa.	

Legge,comprende in modo globale le informazioni principali di un testo.

Comprendere il contenuto del brano attraverso la lettura del titolo e delle immagini.

Leggere testi narrativi, descrittivi, cogliendo le informazioni principali anche con l'aiuto di domande guida

Leggere brevi e semplici testi poetici cogliendo i sentimenti e le emozioni del poeta.

- Comprende didascalie relative a immagini
- Legge e comprende semplici testi narrativi riconoscendo le sequenze fondamentali della storia (inizio, svolgimento, conclusione)
- Analisi e ricerca delle parole sconosciute di un testo letto e/o ascoltato

Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico,chiari coerenti.

SCRITTURA

Scrivere sotto dettatura curando l'ortografia.

Acquisire le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine della scrittura nello spazio grafico

- Scrittura di parole in ordine alfabetico
- Dettato ortografico
- Produzione di brevi didascalie
- Produzione di brevi frasi sulla base di immagini
- Produrre testi e racconti di esperienze personali o vissute.
- Produrre filastrocche guidate dall'insegnante.

Rielabora e completa testi.

Scrivere sotto dettatura, comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione fino ad ora apprese

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Usa la comunicazione orale per comunicare con gli altri nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi e soluzioni

Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto, con domande stimolo, sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole

- Ricerca di parole nuove e utilizzo in modo pertinente per ampliare il lessico
- Giochi di squadra per personalizzare la propria modalità espressiva

Comprende e usa in modo appropriato le parole dei vocaboli di base

Effettuare semplici ricerche di parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso, con la guida dell'insegnante

Riflette sui testi per cogliere le regole morfosintattiche e le caratteristiche del lessico.

ELEMENTI DI GRAMMATICA E RIFLESSIONE SULLA LINGUA.

Riconoscere i suoni e le lettere dell'alfabeto.

Trasformare le parole dal singolare al plurale.

Conoscere in brevi testi i principali meccanismi di parole (semplici, derivate, composte).

Riconoscere la frase minima.

- Esercitazioni su parole derivate, composte e su famiglie di parole.
- Esercitazioni ortografiche
- Esercitazioni su parole derivate, composte e su famiglie di parole
- Costruzioni di tabelle per scrivere parole al singolare e al plurale.
- Suddivisione di parole in sillabe.
- Individuazione in una frase del soggetto e del predicato (chi compie l'azione).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ITALIANO

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Dimostra una padronanza nella lingua italiana tale da consentirgli enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: partecipa a scambi comunicativi attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti	ASCOLTO E PARLATO	
	Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta	<ul style="list-style-type: none">● Partecipazione a scambi comunicativi● Formulazione di messaggi chiari● Comprensione di testi di vario tipo● Discussioni collettive nel rispetto delle norme che regolano gli interventi● Sintesi di testi letti o ascoltati come avvio al riassunto
Comprendere l'argomento e le informazioni principali affrontati in classe		
Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale		
Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico		
Legge e comprende testi di diverso tipo in vista di scopi funzionali	LETTURA	
	Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento	<ul style="list-style-type: none">● Lettura di testi (narrativo, descrittivo, informativo, poetico, regolativo) al fine di applicare diversi stili di lettura

centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive

Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago

Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale

SCRITTURA

Produce semplici testi narrativi e descrittivi

Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane

Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare)

Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche

Inventare semplici brani poetici e filastrocche

Amplia il patrimonio lessicale

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base

- Utilizzo di strategie diverse per comprendere, analizzare e memorizzare testi
- Lettura di mappe concettuali
- Riordino di sequenze
- Scrivere testi di vario genere
- Invenzione di semplici brani poetici e filastrocche
- Esercitazione di vario tipo per il consolidamento delle principali difficoltà ortografiche con momenti di autocorrezione e correzione collettiva
- Composizioni libere
- Scrittura creativa
- Testo bucato
- Manipolazione del testo
- Uso del dizionario
- Individuazione nei testi letti di vocaboli nuovi
- Uso dei sinonimi e dei contrari

	<p>Comprendere ed utilizzare termini specifici legati alle discipline di studio</p> <p>Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Gare di ricerca di parole nel vocabolario
<p>Svolge attività di riflessione sulla lingua</p>	<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI SUGLI USI DELLA LINGUA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conversazioni ● Parole nuove
<p>Percepisce che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingue differenti (plurilinguismo)</p>	<p>Coniugare i verbi</p> <p>Usare il discorso diretto e indiretto</p> <p>Utilizzare i segni di punteggiatura in un testo</p> <p>Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi</p> <p>Conoscere le parti variabili e invariabili del discorso e gli elementi principali della frase</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Analisi morfologica e sintattica ● Arricchimento di frasi minime per renderle complesse e viceversa ● Utilizzo corretto dei segni di punteggiatura ● Sintassi della frase ● Esercitazioni per riconoscere e utilizzare i principali elementi della grammatica (articolo, nome, aggettivo, accento, apostrofo, uso dell'h...) ● Comprensione e utilizzo del discorso diretto/indiretto ● Esperienze di variazione del verbo rispetto al tempo (modo indicativo)

- Schede strutturate
- Lettura del dizionario

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ITALIANO

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Dimostra una padronanza nella lingua italiana tale da consentirgli enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO

CONTENUTI e ATTIVITÀ

ASCOLTO E PARLATO

L'alunno/a:
partecipa a scambi comunicativi,
formulando messaggi chiari e pertinenti
con un registro adeguato al contesto.

Favorire l'attenzione all'ascolto finalizzato

Comprendere le informazioni principali e secondarie in testi letti o ascoltati

Individuare lo scopo dei messaggi

Esprimere con chiarezza il proprio punto di vista

Discutere con pertinenza su un argomento trattato

Raccontare oralmente esperienze e verbalizzare racconti letti o ascoltati, rispettando l'ordine cronologico e logico

- Attività comunicative ludiche e creative,
- Conversazioni
- Dibattito
- Dialogo
- giochi di animazione alla lettura,
- ascolto attivo
- verbalizzazione e rielaborazione orale

LETTURA

Legge e comprende brani appartenenti a diverse tipologie testuali.

Sviluppare il piacere e la motivazione a leggere

Utilizzare la lettura orientativa (argomento, scopo, struttura) e selettiva (informazioni implicite ed esplicite)

Ricerca in un testo le informazioni essenziali e quelle secondarie

- Giochi di animazione alla lettura
- Esercitazioni individuali e collettive per la scorrevolezza e l'espressività
- Ricerca di vocaboli nuovi
- Biblioteca di classe e scolastica

Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà

Leggere testi letterari sia poetici sia narrativi mostrando di riconoscere le caratteristiche strutturali che li contraddistinguono ed esprimendo semplici pareri personali su di essi.

Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento

Utilizzare strategie diverse per organizzare la comprensione ed eseguire l'analisi approfondita di testi da studiare (schemi, mappe, divisioni in capoversi, uso di evidenziatori...)

SCRITTURA

Produce testi coerenti e coesi per scopi diversi, corretti nell'ortografia, chiari e coerenti

Pianificare e comporre testi per scopi diversi rispettando gli aspetti ortografici e morfosintattici

Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali

- Drammatizzazione
- sfrutta le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere

- Esercitazioni individuali e collettivi
- Pianificazione, composizione e revisione del testo
- Giochi linguistici
- Testi bucati
- Completamenti
- Schemi narrativi e descrittivi

relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.

Scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti, adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione di comunicazione

Realizzare testi collettivi in cui si fanno resoconti di esperienze scolastiche

Sperimentare liberamente anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali

- Mappe mentali e concettuali
- Uso di tecniche specifiche per la composizione del testo (indicatori temporali, spaziali, logici)
- Manipolazione, rielaborazione e sintesi del testo
- Analisi strutturale di testi e individuazione di personaggi, luoghi e tempi
- Attività di sintesi
- Produzione di sequenze narrative, rispettando le scelte nei tempi verbali
- Il testo informativo, regolativo, la lettera, email, racconti....

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Comprendere il significato di parole non note ricavandole dal contesto

Consultare il dizionario

Ampliare il lessico attraverso esperienze comunicative varie

- Giochi linguistici
- Rubrica lessicale
- Glossario
- Esercizi di completamento o di sostituzione di termini
- Cruciverba, anagrammi

Comprende ed utilizza vocaboli di uso comune e non e quelli specifici delle discipline.

Usare il lessico conosciuto in modo appropriato

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Consolidare le principali regole ortografiche

Riconoscere le parti variabili ed invariabili del discorso

Svolge attività di riflessione sulla lingua

Ha la capacità di interagire con persone di diversa identità e origini culturali

Rilevare la struttura sintattica della frase

Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (e, ma, infatti, perché, quando)

- Dettato di parole e ricerca della loro origine e del loro significato sul dizionario

- Esercizi di morfologia, ortografia, sintassi
- Schede strutturate
- Classificazioni
- Mappe, tabelle e schemi compensativi
- Giochi multimediali
- Esercizi di grammatica applicata
- Analisi sintagmatica della frase

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ITALIANO

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^A

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Dimostra una padronanza nella lingua italiana tale da consentirgli enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a: partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Ascolta e comprende testi "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo</p>	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Interagire in una conversazione, formulando domande, dando risposte con spiegazioni ed esempi.</p> <p>Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprende lo scopo e l'argomento di messaggi letti e appresi da diversi mezzi di comunicazione.</p> <p>Porre domande precise e coerenti al tema trattato, formulare ipotesi, argomentare e spiegare.</p> <p>Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.</p> <p>Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione motivandola.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Attività comunicative interpersonali● ludiche e creative,● conversazioni, dibattito, dialogo,● giochi di animazione alla lettura,● ascolto attivo,● verbalizzazione e rielaborazione orale● gli elementi della comunicazione● registri comunicativi negli scambi linguistici● modalità e procedure per strutturare ed analizzare una frase.

Raccontare e descrivere in modo chiaro, cronologico e logico esperienze o storie inventate.

Organizzare un discorso su un tema utilizzando una scaletta.

LETTURA

Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguati agli scopi.

Utilizzare tecnica di lettura silenziosa, espressiva, ad alta voce e finalizzata allo scopo.

Usare strategie che facilitano la comprensione di testi di vario tipo.

Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo.

Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per argomentare.

Rilevare informazioni da testi di varia natura per scopi pratici, utilizzando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, costruire mappe, schemi...).

Leggere e comprendere testi regolativi (istruzioni, ricette...).

Leggere e comprendere testi narrativi, descrittivi, poetici e letterari per cogliere l'intenzione comunicativa dell'autore esprimendo un motivato parere personale.

- giochi di animazione alla lettura
- biblioteca di classe e scolastica
- tecniche varie di lettura,
- drammatizzazione.
- analisi e lettura di quotidiani finalizzate all'individuazione della struttura degli articoli
- esperienze di lettura analitica e selettiva
- lettura analitica di un testo per rintracciare l'ordine cronologico delle informazioni
- sfrutta le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere

SCRITTURA

Scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura; rielabora testi parafrasandoli, trasformandoli.

Rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli

Raccogliere le idee, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza

Produrre testi di vario genere: racconti di esperienze personali o vissute da altri, lettere, articoli di cronaca, diario, regole di gioco, filastrocche, poesie.

Rielaborare testi e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.

Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.

Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale.

Riscrivere in funzione di uno scopo dato anche utilizzando programmi di videoscrittura

Sperimentare liberamente anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Comprendere e utilizzare in modo appropriato il lessico di base.

- Testo confuso
 - testo bucato
 - testo sbagliato
 - giochi di ruolo per sperimentare punti di vista diversi...
 - manipolazione del testo
 - testo guidato e libero
 - parafrasi e sintesi
 - tipologie testuali: narrativo, per informare, descrittivo, argomentativo, poetico, orari, moduli, tabelle, mappe pubblicità, recensione
 - modalità per prendere appunti
 - laboratorio di scrittura creativa.
 - invenzione di storie in modalità individuale/collettiva per realizzare un libro/prodotto digitale
-
- cruciverba

Comprende e utilizzare nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali, ricercati e quelli specifici delle discipline.

Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative

Ha la capacità di interagire consapevolmente con persone di diversa identità e origini culturali.

Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura.

Comprendere e riconoscere le parole e utilizzarle in diversi contesti comunicativi.

Comprendere l'uso e il significato delle parole.

Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SULL'USO DELLA LINGUA

Riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.

Conoscere i principali meccanismi delle parole (semplici, derivate, composte).

Comprendere le principali relazioni di significati tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico)

Riconoscere in una frase semplice/complessa o in un testo le principali parti del discorso.

Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche per rivedere la propria

- ricerca lessicale con l'utilizzo del dizionario
- regole ortografiche
- le nove parti del discorso
- rubrica lessicale
- lettura di testi per ricercare termini nuovi
- glossario
- esercizi di applicazione
- etimologia della parola...
- la struttura della frase semplice e complessa
- convenzioni ortografiche

- Dialetti
- Conversazioni
- ricerca di termini di origine straniera
- analisi morfologica e sintattica
- schede strutturate
- regole ortografiche
- ricerca di avverbi, pronomi, congiunzioni

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze relative all'organizzazione logico- sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi.

produzione scritta e correggere eventuali errori.

Riconoscere e usare in modo consapevole i modi e tempi del verbo

- esercizi di grammatica applicata al testo.
- Esercitazioni di consolidamento e ampliamento sull'uso dei verbi
- Trasformazione di frasi attraverso la variazione della forma del verbo

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ITALIANO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
Ascolto e parlato L'alunno/a dimostra padronanza della lingua italiana negli scambi comunicativi con l'utilizzo di un registro pertinenti per esprimere le proprie idee	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare la capacità attentiva in situazioni comunicative diverse.• Ascoltare testi riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento e informazione principale.• Conversare e discutere con ordine logico e chiarezza adeguando il linguaggio agli argomenti trattati.• Esporre oralmente il contenuto di testi differenti per tipologia, argomenti di studio, esperienze o attività scolastiche.• Esprimere opinioni coerenti, riflessioni e giudizi.• Acquisire consapevolezza di sé e delle emozioni	Tipologie testuali: Testo narrativo (favola, fiaba, mito e leggenda) Testo descrittivo. Testo poetico. Attività di ascolto: conversazioni libere e guidate, dibattiti, analisi del testo, problematizzazioni di argomenti.
Lettura L'alunno/a Legge e comprende testi di vario tipo; individuare le informazioni principali, utilizzando strategia di lettura adeguati agli scopi	<ul style="list-style-type: none">• Leggere ad alta voce e silenziosamente in modo espressivo rispettando le tecniche di lettura e la punteggiatura.• Individuare le caratteristiche strutturali e le informazioni principali e secondari di un testo, compiendo inferenze sul contenuto.• Leggere e analizzare un testo poetico.	Attività in laboratorio STEM: ideazione di una favola e realizzazione di una sua animazione vocale con strumenti digitali. Linguaggi settoriali Attività di lettura per rafforzare la competenza tecnica e favorire la lettura espressiva: letture collettive ed individuali di vario tipo, lunghezza e complessità, lettura espressiva di testi letterari e non.

Scrittura

L'alunno/a

Scrive testi corretti nell'ortografia, coesi e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura; rielaborare testi parafrasandoli, trasformandoli.

Acquisisce l'espansione del lessico ricettivo e produttivo.

Comprendere e utilizzare nell'uso orale e scritto i vocaboli ricercati e quelli specifici delle discipline.

Usa elementi di grammatica esplicita e riflessione sull'uso della lingua.

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze relative all'organizzazione logico sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi.

- Sviluppare la capacità ideativa per applicare strategie nel produrre testi.
- Produrre elaborati corretti grammaticalmente.
- Produrre testi scritti di vario genere rispettando le indicazioni testuali.
- Rielaborare le informazioni principali di un testo per procedere alla sintesi.
- Realizzare parafrasi di poesie sia individualmente che in forma collettiva.

Ampliare il proprio patrimonio lessicale.

- Comprendere e usare parole in senso figurato.
 - Comprendere e usare in modo corretto i termini delle diverse discipline.
 - Realizzare scelte lessicali adeguate alla situazione comunicativa.
 - Utilizzare dizionari di vario tipo.
 - Rintracciare le informazioni utili per risolvere dubbi linguistici.
 - Riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico.
 - Conoscere i principali meccanismi delle parole: semplici, derivate, composte.
 - Comprendere le relazioni di significato tra le parole: somiglianze, differenze, appartenenza al campo semantico.
 - Riconoscere la frase minima e le espansioni.
 - Riconoscere le principali parti del discorso.
- Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche.

Letture individuali di testi dialogati con capacità di cambiare ruolo, lettura di brani, ricerca lessicale, biblioteca di classe.

Strategie di scrittura:

Produzione di vari tipi di testo attraverso l'arricchimento la manipolazione il confronto e elaborazione di schemi.

Uso del dizionario:

Ricerca sul vocabolario.

Letture di testi per ricercare termini nuovi.

Esercizi di applicazione.

Riflessione sulla lingua

Costante riflessione grammaticale sulle funzioni, strutture e varietà della lingua.

Esercizi morfologici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ITALIANO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
ASCOLTO E PARLATO. L'alunno/a comprende una comunicazione e saperla produrre in modo corretto per uno scopo prefissato	Sviluppare la capacità di ascolto finalizzato alla comprensione di testi orali complessi Applicare in modo funzionale le strategie per prendere appunti Avviare all' ascolto critico Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni	LE TIPOLOGIE TESTUALI : cronaca, racconto, novella, diario, autobiografia, lettera Attività: spiegazione dell' insegnante; conversazioni guidate e libere; ascolto registrazioni; giochi per l'attenzione e la concentrazione; letture dell'insegnante. Esercizi per verificare la comprensione delle informazioni ascoltate e sintetizzare in appunti. Attività in laboratorio STEM: ideazione di un racconto e produzione di animazione con strumenti digitali.
LETTURA: L'alunno/a Legge in modo espressivo e fluido, ponendosi in relazione a chi ascolta	Padroneggiare tecniche di lettura finalizzata. Pervenire alla piena comprensione di testi articolati e di vario tipo. Operare inferenze ed anticipazioni di lessico e/o di parti di testo. Leggere e analizzare testi poetici d'autore	LINGUAGGI SETTORIALI Attività: letture individuali; letture di vario tipo, lunghezza e complessità; lettura di brani ed analisi linguistico stilistica; attività di animazione alla lettura; lettura individuale di testi dialogati con possibilità di cambiare ruolo;
SCRITTURA:		

<p>L'alunno/a applica in modo autonomo procedure di pianificazione per la stesura di un testo scritto</p>	<p>Elaborare forme di scrittura finalizzata alla sintesi (riassunti, schemi, mappe..). Pervenire alla riscrittura di testi. Produrre autonomamente testi nel rispetto delle caratteristiche delle varie tipologie e connotati sul piano personale. Produrre testi chiari, corretti, e lessicalmente adeguati.</p>	<p>lettura di brani non conosciuti rispettando pause ed intonazione. STRATEGIE DI SCRITTURA: Attività di ideazione - progettazione graduate (parola – frase – testo); produzione di testi personali; produzione di testi di vario genere rispettando le indicazioni testuali; correzione collettiva degli elaborati.</p>
<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO: L'alunno/a amplia il proprio patrimonio lessicale e usarlo correttamente nelle diverse tipologie comunicative</p>	<p>Ampliare ed usare correttamente la varietà linguistica nelle diverse situazioni comunicative. Riconoscere il significato delle parole usate in modo figurato.</p>	<p>USO DEL DIZIONARIO: utilizzare il dizionario per cercare informazioni utili. Arricchire le produzioni personali. IL TESTO POETICO: analizzare il testo e individuare le figure retoriche in esso presenti.</p>
<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA: L'alunno/a riconosce relazioni tra diverse situazioni di comunicazione</p>	<p>Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali. Riconoscere e analizzare le funzioni logiche della frase semplice.</p>	<p>LE TIPOLOGIE TESTUALI: distinguere i testi di forma diversa sulla base delle caratteristiche di stesura. RIFLESSIONE SULLA LINGUA-LA FRASE SEMPLICE: riconoscere le relazioni logiche e sintattiche nella frase semplice.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ITALIANO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
Ascolto e parlato L'alunno/a Ascolta testi, ne riconosce le caratteristiche principali e le confronta	Adottare, secondo la situazione comunicativa, opportune strategie di comprensione di un testo orale. Applicare le strategie opportune per prendere appunti in situazioni comunicative varie. Sviluppare la capacità di argomentare in diverse situazioni comunicative.	Le tipologie testuali: Spiegazione dell'insegnante; conversazioni guidate e libere; focalizzazione dell'attenzione sugli elementi predittivi e i punti di vista; ascolto registrazioni; letture dell'insegnante; confronto tra punti di vista; organizzazione delle informazioni raccolte in appunti, schemi e tabelle. Conversazioni guidate; dibattiti e confronto di opinioni; analisi e commento di testi; problematizzazione di argomenti.
	Gestire responsabilmente se stesso/a e le proprie emozioni	Attività in laboratorio STEM: ideazione di una puntata di Podcast e sua realizzazione con strumenti digitali.
Lettura L'alunno/a Legge in modo espressivo, veicolando il messaggio e il significato del testo.	Pervenire alla piena comprensione di testi letti articolati e vari. Sviluppare il senso critico.	Linguaggi settoriali: Letture individuali; letture di vario tipo, lunghezza e complessità; lettura espressiva di testi letterari; lettura di brani non conosciuti rispettando pause ed intonazione; letture di testi informativo -espositivi e a dominanza argomentativa; ricerche lessicali; biblioteca di classe; lettura del quotidiano in classe.

Scrittura

L'alunno/a

Applica in modo autonomo procedure di pianificazione per la stesura di un testo scritto rispettandone le regole.

Acquisisce ed espansione del lessico ricettivo e produttivo.

Ampliare, attraverso esperienze diverse, il proprio patrimonio lessicale.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sull'uso della lingua.

L'alunno/a

Utilizza le proprie conoscenze linguistiche per comprendere con più precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

Produrre testi chiari, corretti, lessicalmente adeguati e connotati sul piano personale.

Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione

Comprendere e usare in modo appropriato e in diversi contesti i termini specifici delle diverse discipline.

Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali.

Saper classificare le principali strutture della frase complessa.

Strategie di scrittura: Attività di ideazione - progettazione; presentazione e analisi di modelli e testi - guida ; produzione di testi personali; produzione di testi di vario genere rispettando le indicazioni testuali;

Uso del dizionario: utilizzare il dizionario per cercare informazioni utili per arricchire le produzioni personali.

Le tipologie testuali: distinguere i testi di forma diversa sulla base delle caratteristiche di stesura.

Riflessione sulla lingua- la frase complessa: riconoscere le relazioni logiche e sintattiche nella frase complessa.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: LINGUA INGLESE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: È in grado di comprendere e interagire, in lingua inglese, in semplici situazioni di vita quotidiana.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE) Comprendere vocaboli, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciati chiaramente e lentamente. Comprendere semplici istruzioni relative alle azioni che si presentano in classe.	<ul style="list-style-type: none">• Ascolto di semplici messaggi, brevi storie, canzoni relativi a: formule di saluto, di presentazione e di lessico relativo a colori, numeri da uno a dieci, oggetti scolastici, componenti della famiglia, parti del corpo, animali e ambienti domestici.• Ascolto di canti e presentazione del lessico relativo a semplici istruzioni.
Interagisce nel gioco e risponde a semplici istruzioni correlate alla vita di classe.	PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE) Interagire con un compagno o con l'insegnante per presentarsi e/o giocare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione comunicativa.	<ul style="list-style-type: none">• Ripetizione di parole; esecuzione di semplici consegne relative alla vita scolastica; utilizzo di formule di saluto, presentazione, ringraziamento.

Comprende semplici messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.

Produrre semplici frasi riferite a oggetti, luoghi, persone, situazioni note.
Riprodurre suoni e ritmi della lingua inglese

**LETTURA
(COMPRESIONE SCRITTA)**

Cogliere parole e frasi già acquisite oralmente.

Comprendere brevi messaggi, liste, biglietti di auguri accompagnati da supporti visivi e sonori.

- Utilizzo di formule augurali; numerazione di oggetti, identificazione di colori, luoghi, persone, etc
- Esecuzione di canti e filastrocche.
- Lettura di parole e di semplici messaggi
- Attività di completamento, abbinamento e di scelta

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: LINGUA INGLESE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ	
L'alunno/a: comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none">• Ascolto di brevi storie e canzoni relative a colori, numeri e forme, oggetti personali, cibo, abbigliamento, casa e animali.• Ripetizione di semplici parole e frasi per salutare, ringraziare, presentarsi ed eseguire istruzioni relative alla vita scolastica	
	Comprendere vocaboli, istruzioni, semplici frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente.		
	Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti familiari.		
Interagisce nel gioco e in semplici situazioni comunicative anche con espressioni e frasi memorizzate.	Riconoscere gli elementi dell'ambito lessicale corrispondente.		
	PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none">• Ripetizione di parole; esecuzione di semplici consegne relative alla vita scolastica; utilizzo di formule di saluto, presentazione, ringraziamento• Semplici attività comunicative per esprimere: preferenze e abilità, descrivere il proprio abbigliamento, localizzare persone e oggetti.	
	Interagire con i compagni e l'insegnante per presentarsi e/o giocare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione comunicativa.		

**Comprende semplici messaggi scritti
relativi ad ambiti familiari**

LETTURA
(COMPRESIONE SCRITTA)

Comprendere brevi messaggi, liste,
biglietti di auguri accompagnati da
supporti visivi e sonori.

Cogliere parole e frasi già acquisite
oralmente.

- Esecuzione di canti e memorizzazione di filastrocche.

- Lettura di parole e di semplici messaggi e brevi storie

**Svolge i compiti secondo le indicazioni
date in lingua straniera dall'insegnante.**

SCRITTURA
(PRODUZIONE SCRITTA)

Produrre semplici frasi riferite ad
oggetti, immagini e persone.

Copiare e scrivere parole e semplici
frasi di uso quotidiano attinenti alle
attività svolte in classe.

- Attività di abbinamento e di completamento.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: LINGUA INGLESE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: È in grado di comprendere, interagire ed esprimersi, in lingua inglese, in semplici situazioni di vita quotidiana.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	<p style="text-align: center;">ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)</p> <p>Identificare vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano relativi ad ambiti familiari pronunciati chiaramente e lentamente.</p> <p>Comprendere brevi testi multimediali, identificandone parole chiave e il senso generale</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Ascolto di istruzioni, semplici messaggi, brevi storie e dialoghi,▪ Presentazione del lessico relativo a: formule di saluto e di ringraziamento, animali, oggetti personali, ambienti, parti del corpo, cibo, sport...• Uso di sussidi multimediali, esercizi interattivi, video relativi alla civiltà straniera
Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile fornendo informazioni attraverso espressioni e frasi memorizzate.	<p style="text-align: center;">PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)</p> <p>Produrre semplici frasi riferite a oggetti, luoghi, persone, situazioni note.</p> <p>Interagire con un compagno o con l'insegnante per presentarsi e/o giocare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione comunicativa.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ripetizione di parole e strutture linguistiche• Esercizi di fonetica• Conversazioni per: localizzare persone, oggetti, animali, descrivere

caratteristiche fisiche, esprimere preferenze ed abilità

- Esecuzione di semplici consegne relative alla vita scolastica; utilizzo di formule di saluto, presentazione e ringraziamento; formule augurali; numerazione di oggetti, identificazione di colori, luoghi, persone, etc..
- Esecuzione di canti, filastrocche e scioglilingua.
- Lettura di parole e di semplici dialoghi e brevi storie.
- Lettura e comprensione di lettere, testi relativi ad argomenti di geografia, civiltà, stili di vita, cultura, tradizioni e festività dei paesi di lingua anglofona.
- Utilizzo del lim book e del laboratorio linguistico
- Attività di completamento, abbinamento e di scelta.
- Scrittura di brevi e semplici frasi relative ai propri gusti, alle proprie preferenze e alle proprie abilità.

Riprodurre suoni e ritmi della lingua inglese.

Comprende semplici messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.

LETTURA
(COMPRESIONE SCRITTA)

Coglie somiglianze e differenze tra culture diverse.

Comprendere brevi messaggi, liste, cartoline, biglietti di auguri, brevi dialoghi accompagnati da supporti visivi e sonori.

Conoscere aspetti dello stile di vita, la cultura, le tradizioni e le festività dei paesi di lingua anglofona

Descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.

SCRITTURA
(PRODUZIONE SCRITTA)

Scrivere parole e semplici frasi, seguendo un modello dato, attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: LINGUA INGLESE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: È in grado di comprendere ed esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none">Ascolto e comprensione di lessico, istruzioni, dialoghi, frasi relative a: abbigliamento, oggetti personali, giorni, mesi e stagioni, orario, azioni quotidiane, numeri oltre il centinaio, cibi.Uso di sussidi multimediali, esercizi interattivi, video relativi alla civiltà straniera.
	Comprendere vocaboli, brevi dialoghi, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano se pronunciate chiaramente, relativi ad argomenti conosciuti.	
Comunica in situazioni di vita quotidiana	PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none">Esecuzione di comandi e richiesta di permessi; utilizzo di formule di saluto e di ringraziamentoAttività di scambi comunicativi per: esprimere il possesso e le preferenze, descrivere l'abbigliamento proprio ed altrui, localizzare oggetti e persone, parlare dei mesi e delle stagioni.
	Comprendere brevi testi multimediali, identificandone parole chiave e il senso generale.	
Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente	Utilizzare il lessico e le strutture note per esprimere bisogni immediati, chiedere istruzioni e permessi, ringraziare....	
	Descrivere persone, luoghi e oggetti utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.	

Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile con espressioni e frasi memorizzate, con scambi di semplici informazioni e di routine utilizzando strutture linguistiche note.

Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale anche servendosi di mimica e gesti.

Riprodurre suoni e ritmi della lingua inglese

Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore

LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)

Leggere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi e sonori, cogliendone il significato globale e identificando parole e frasi familiari

Comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.

Conoscere aspetti dello stile di vita, la cultura, le tradizioni e le festività dei paesi di lingua anglofona

Coglie somiglianze e differenze tra culture diverse.

SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

Descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.

Scrivere in forma comprensibile semplici messaggi e brevi testi per presentarsi, fare gli auguri, ringraziare, invitare qualcuno, chiedere e dare notizie utilizzando alcune semplici strutture linguistiche.

- Conversazioni per: esprimere preferenze, abitudini alimentari, parlare della routine quotidiana.

- Memorizzazione di canzoni, filastrocche...

- Esecuzione di comandi e richiesta di permessi; utilizzo di formule di saluto e di ringraziamento.

- Lettura e comprensione di dialoghi, testi e fiabe, uso del Lim-book e del laboratorio linguistico

- Lettura e comprensione di lettere, testi relativi ad argomenti di geografia, civiltà, stili di vita, cultura, tradizioni e festività dei paesi di lingua anglofona.

- Attività di completamento, collegamento, vero/falso, scrittura di frasi, brevi testi, cartoline, inviti, lettere.
- Esercizi interattivi

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

Riconosce rapporti tra forme linguistiche ed usi della lingua straniera.

Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato.

Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.

Riconoscere cosa si è imparato e cosa si deve imparare.

- Esercizi di consolidamento della fonetica, uso del dizionario.
- Esercizi di completamento, collegamento e di applicazione delle strutture linguistiche fondamentali
- Attività di verifica e di autovalutazione

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA/COMPETENZA DIGITALE**DISCIPLINA: LINGUA INGLESE****SCUOLA PRIMARIA – CLASSE 5^****PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLASCUOLA PRIMARIA:** È in grado di comprendere ed esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: comprende brevi messaggi, anche da fonti madrelingua, relativi ad ambiti familiari	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE) Identificare vocaboli, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano se pronunciate chiaramente, relativi ad argomenti conosciuti Comprendere brevi testi multimediali, identificandone parole chiave e il senso generale	<ul style="list-style-type: none">Ascolto di lessico, istruzioni, dialoghi, frasi relative a: nazionalità, descrizione fisica, luoghi, indicazioni stradali, date, prezzi, ambiente scolastico, attività di routine quotidiana e tempo libero, professioni, tempo atmosfericoUso di sussidi multimediali, esercizi interattivi, video relativi alla civiltà stranieraLaboratorio linguisticoEsercizi di ascolto
Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati	PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE) Descrivere persone, luoghi e oggetti utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo	<ul style="list-style-type: none">Conversazioni per parlare della provenienza propria e altrui, descrivere l'aspetto, localizzare oggetti e persone
Interagisce in situazioni di vita quotidiana e comunica in modo comprensibile con espressioni e frasi memorizzate con scambi	Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale anche servendosi di mimica e gesti	<ul style="list-style-type: none">Scambi comunicativi per: esprimere abilità, presentare membri della famiglia, parlare delle professioni, della

**di informazioni semplici e di routine
utilizzando strutture linguistiche note**

Riprodurre suoni e ritmi della lingua inglese
Interagire in modo comprensibile con un
compagno o un adulto con cui si ha
familiarità utilizzando espressioni e frasi
adatte alla situazione e all'interlocutore

Utilizzare il lessico e le strutture note per
esprimere bisogni immediati, chiedere
istruzioni e permessi, ringraziare....

LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)

Leggere brevi e semplici testi,
accompagnati preferibilmente da supporti
visivi e sonori, cogliendone il significato
globale e identificando parole e frasi
familiari

Conoscere aspetti dello stile di vita
britannico e americano

Conoscere la cultura, le tradizioni e le
festività dei paesi di lingua anglofona

SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

Scrivere in forma comprensibile semplici
messaggi e brevi testi per presentarsi, fare gli
auguri, ringraziare, invitare qualcuno, chiedere
e dare notizie utilizzando alcune semplici
strutture linguistiche

routine quotidiana e delle attività in
corso,

- Esecuzione di canzoni
- Descrizioni di immagini
- Esecuzione di comandi (imperativo)
- Dialoghi per chiedere e fornire i prezzi
- Chiedere permessi, fornire indicazioni,
utilizzo delle date
- Lettura, comprensione di dialoghi, testi
e cartoline
- Lettura e comprensione di lettere, testi
relativi ad argomenti di geografia,
civiltà, stili di vita, cultura, tradizioni e
festività dei paesi di lingua anglofona
- Ricerche dal web

**Comprende brevi messaggi scritti relativi
ad ambiti familiari**

	RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO	
Coglie somiglianze e differenze tra culture diverse	Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di completamento, collegamento, vero/falso, scrittura di frasi, brevi testi, cartoline, inviti
Descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente	Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative	<ul style="list-style-type: none"> • Esercizi di ripetizione e consolidamento della fonetica, uso del dizionario • Esercizi di completamento, collegamento e di applicazione delle strutture linguistiche fondamentali
Riconosce rapporti tra forme linguistiche ed usi della lingua straniera	Riconoscere cosa si è imparato e cosa si deve imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di verifica e di autovalutazione

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA/COMPETENZA DIGITALE**DISCIPLINA: LINGUA INGLESE****SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^**

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA: Nell'incontro con persone di diverse nazionalità l'alunno è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>Comprensione Orale (ascolto): l'alunno/a comprende brevi Messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari</p> <p>Produzione orale(parlato): l'alunno/a descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati</p> <p>Comprensione scritta(lettura): l'alunno/a legge e comprende brevi e semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo</p> <p>Produzione scritta(scrittura): l'alunno/a realizza brevi testi secondo le indicazioni date</p> <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento: l'alunno/a svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</p>	<p>Comprendere brevi messaggi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente ed identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.</p> <p>Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando frasi e parole già incontrate ascoltando e/o leggendo.</p> <p>Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale con mimica e gesti.</p> <p>Leggere e comprendere brevi e semplici testi accompagnati eventualmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.</p> <p>Scrivere messaggi semplici e brevi utilizzando funzioni e strutture note.</p> <p>Osservare la struttura della frase e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</p> <p>Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.</p>	<p>Ascolto di testi registrati da nativi o letti dall'insegnante, lettura di testi, esercizi del tipo vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di ricostruzione di testi, questionari, gioco di ruoli, drammatizzazioni, risposte a domande, descrizioni.</p> <p>Esercizi per l'utilizzo delle strutture e funzioni apprese.</p> <p>Osservazioni di immagini, lettura di testi, ascolto di canzoni, visione di filmati.</p> <ol style="list-style-type: none">1- introduce yourself: salutare, presentarsi, presentare la propria famiglia, parlare di possesso.2- Family and friends: parlare di provenienza, descrivere persone, descrivere la casa.3- The world around me: dare indicazioni stradali, ordinare cibo al ristorante, chiedere prezzi.4- Daily routine: parlare della routine quotidiana, chiedere e dire l'ora, parlare delle azioni in svolgimento.5- Attività in laboratorio linguistico e STEM per l'ideazione di semplici contenuti con strumenti digitali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA**DISCIPLINA: LINGUA INGLESE****SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^**

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA: Nell'incontro con persone di diverse nazionalità l'alunno è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
COMPRESIONE ORALE (ascolto): l'alunno/a comprende brevi Messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari	Comprendere i punti essenziali di un discorso a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari inerenti la scuola, al tempo libero ecc.	Ascolto di testi registrati da nativi o letti dall'insegnante, lettura di testi, esercizi del tipo vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di ricostruzione di testi, questionari, gioco di ruoli, drammatizzazioni, risposte a domande, descrizioni.
PRODUZIONE ORALE(PARLATO): l'alunno/a descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati	Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale nel tempo. Interagire in modo comprensibile con un compagno, utilizzando frasi adatte alla situazione.	Esercizi per l'utilizzo delle strutture e funzioni apprese. Osservazioni di immagini, lettura di testi, ascolto di canzoni, visione di filmati.
COMPRESIONE SCRITTA (LETTURA): l'alunno/a legge e comprende brevi e semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo Produzione scritta(scrittura): l'alunno/a realizza brevi testi secondo le indicazioni date Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento: l'alunno/a svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. Leggere globalmente testi. Scrivere testi brevi e semplici sul proprio vissuto anche con errori formali. Osservare la struttura della frase e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.	1 - experiences : parlare di eventi passati, di viaggi, personaggi famosi. 2 - shopping : chiedere e dire i prezzi, parlare del tempo atmosferico, parlare di intenzioni future, fare proposte e dare suggerimenti. 3 - healthy habits: parlare di problemi di salute, esprimere commenti, uso della tecnologia. 4 - food: parlare dell'alimentazione cibi che fanno bene e cibi che fanno male, attività sportive. 5 - Attività in laboratorio linguistico e STEM per l'ideazione di semplici contenuti con strumenti digitali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA/COMPETENZA DIGITALE**DISCIPLINA: LINGUA INGLESE****SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^**

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA: Nell'incontro con persone di diverse nazionalità l'alunno è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
Comprensione orale (ascolto): l'alunno/a comprende i punti essenziali di testi su argomenti familiari o di studio.	Comprendere i punti essenziali di un discorso attraverso una lingua chiara inerente ad argomenti familiari. Individuare l'informazione principale di argomenti che riguardano la propria sfera di interesse	Ascolto di testi registrati da nativi o letti dall'insegnante, lettura di testi, esercizi del tipo vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di ricostruzione di testi, questionari, gioco di ruoli, drammatizzazioni, risposte a domande, descrizioni. Esercizi per l'utilizzo delle strutture e funzioni apprese.
Produzione orale(parlato): l'alunno/a descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze, interagisce con uno o più interlocutori.	Descrivere situazioni, esprimere un'opinione e motivarla. Esporre argomenti di studio anche di altre discipline. Interagire con uno o più interlocutori, ed esporre le proprie idee in modo abbastanza comprensibile. Gestire conversazioni e scambiare idee.	Osservazioni di immagini, lettura di testi, ascolto di canzoni, visione di filmati. 1 - Parlare di due azioni contemporanee nel passato; 2 - esprimere accordo o disaccordo, dare un consiglio; 3 - dare indicazioni, formulare un invito; 4 - esprimere una preferenza, chiedere e dare informazioni per telefono;
Comprensione scritta(lettura): l'alunno/a legge semplici testi informativi con diverse strategie adeguate allo scopo.	Leggere globalmente testi per trovare informazioni. Leggere storie, biografie, testi narrativi più ampi.	5 - descrivere le caratteristiche di un oggetto, un progetto. 6 - Attività in laboratorio linguistico e STEM per l'ideazione di semplici contenuti con strumenti digitali.
Produzione scritta(scrittura): l'alunno/a scrive semplici testi rivolti a coetanei e familiari.	Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. Scrivere brevi lettere personali e brevi resoconti. Creare dialoghi su traccia.	

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento: l'alunno/a individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera.

Rilevare semplici regolarità e differenze in un testo scritto.

Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi

Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA/COMPETENZA DIGITALE**DISCIPLINA: LINGUA FRANCESE****SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO : CLASSE 1^****PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA:** Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua francese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA**

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
Comprensione orale (Ascolto): l'alunno/a comprende brevi messaggi orali e scritti (frasi ed espressioni di uso frequente) relativi ad ambiti familiari	Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti; comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e lentamente.	COMMUNICATION Saluer, demander à quelq'un comment ça va, prendre congé, autres formes de salutations, se présenter et présenter quelq'un, identifier quelq'un ou quelque chose, demander et donner un numéro de téléphone, épeler un mot, parler des matières scolaires et de l'école, demander et exprimer ses préférences, exprimer son enthousiasme, demander l'âge à quelq'un, demander à quelq'un d'où il vient et répondre, demander à quelq'un confirmation de sa nationalité, répondre au téléphone et se présenter, demander si quelq'un est là, inviter quelq'un, demander et donner des explications, demander à quelle heure et répondre, accepter ou refuser une invitation.
Produzione ed interazione orale (Parlato) l'alunno/a descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. L'alunno comunica oralmente, interagendo in attività che richiedono uno scambio diretto di informazioni semplici e di routine.	Descrivere oralmente persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando un lessico semplice e appropriato e dei costrutti già incontrati ascoltando e/o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale con mimica e gesti.	LEXIQUE La classe, le cartable, l'alphabet, les nombres(0-101), l'école, la famille, les nationalites, les mois de l'année, les nombres (70-101) les parties du corps.
COMPRESIONE SCRITTA (Lettura) l'alunno/a legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo.		
PRODUZIONE SCRITTA (scrittura) l'alunno/a svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni	Leggere e comprendere frasi ed espressioni di uso frequente, relative ad ambiti familiari, (accompagnati preferibilmente da supporti visivi), cogliendo il loro significato globale	GRAMMAIRE Les pronoms personnelles sujets, les articles défines et indéfinis, la formation du pluriel(1), le présent de l'indicatif du verbe être, la

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

l'alunno/a stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico -comunicativi propri delle lingue di studio.

L'alunno individua differenze e/o analogie culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera.

Scrivere semplici messaggi e brevi lettere personali, anche se formalmente difettose.

Osservare e confrontare le parole e le strutture delle frasi per rilevare le eventuali variazioni di significato e per mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative relative a codici verbali diversi.

formation du féminin(1), le présent de l'indicatif des verbes du premier groupe, particularités des verbes du premier groupe, les pronoms personnels toniques, la forme négative, la forme interrogative, les adjectifs possessifs, la formation du féminin(2), le présent de l'indicatif du verbe avoir, le présent de l'indicatif des verbes du troisième groupe, ce/il + être, qui est-ce? C'est, ce sont..., qu'est-ce que c'est? C'est, ce sont..., Être-là-il y a, pourquoi...? Parce que..., les articles contractés, les verbes faire et pouvoir.

CIVILISATION

Les symboles de la France, l'école en France, des fêtes toute l'année

ATTIVITA'

Ascolto di testi registrati da nativi o letti dall'insegnante, lettura di testi, osservazione di immagini, ricerche, ascolto di canzoni, visione di filmati, descrizione di immagini, cose, persone, drammatizzazione.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: LINGUA FRANCESE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO : CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA: Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua francese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>Comprensione orale (Ascolto): l'alunno/a comprende brevi messaggi orali e scritti (frasi ed espressioni di uso frequente) relativi ad ambiti familiari.</p>	<p>Identificare il tema generale di un discorso inerente ad argomenti familiari e le informazioni principali su argomenti riguardanti i propri interessi e l'attualità.</p>	<p><i>COMMUNICATION</i> Indiquer et nier la possession; demander et indiquer des préférences; offrir son aide de façon formelle, decrier des sensations physique et indiquer la temperature atmosphérique; s'exclamer; demander à quelqu'un quand il fait quelque chose et répondre; parler de la routine; se renseigner sur la fréquence et iniquer la fréquence; demander et dire l'heure; demander et dire où se trouve quelque chose; exprimer son étonnement; demander et donner des informations sur la quantité; demander une confirmation et répondre; décrire une maison; inviter quelq'un à faire quelque chose et répondre.</p>
<p>Produzione ed interazione orale (parlato) l'alunno/a descrive in modo semplice persone e avvenimenti situandoli nel tempo esprimendo le proprie opinioni e stati d'animo. L'alunno comunica oralmente interagendo agevolmente in una conversazione utilizzando un linguaggio essenziale.</p>	<p>Descrivere oralmente persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate. Esprimersi con frasi comprensibili utilizzando espressioni adatte alla situazione e scambiarsi informazioni utili per interagire con i compagni</p>	<p>Les vêtements, les accessoires, les motifs; les coulers; dans mon placard; quell temps fait-il?; les saisons; toujours en ligne; le language informatique; dans ma maison; les meubles et les appareils électroménagers; les types d'habitations; les meubles et les objetsde ma mison;; les boutique; les lieux publics; les professions.</p>
<p>Comprensione scritta (lettura) l'alunno/a legge testi di varia natura applicando tecniche di supporto alla comprensione.</p>	<p>Comprendere frasi essenziali e testi semplici con informazioni specifiche relative ai propri interessi.</p>	<p><i>LEXIQUE</i> Les vêtements, les accessoires, les motifs; les coulers; dans mon placard; quell temps fait-il?; les saisons; toujours en ligne; le language informatique; dans ma maison; les meubles et les appareils électroménagers; les types d'habitations; les meubles et les objetsde ma mison;; les boutique; les lieux publics; les professions.</p>
<p>Produzione scritta (scrittura) l'alunno/a svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante e scrive testi brevi e semplici che riguardano il proprio vissuto.</p>	<p>Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze (fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno), anche se con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio</p>	<p><i>GRAMMAIRE</i> L'expression de la possession; les pronoms après les prépositions: les adjectifs démonstratifs; tu ou vous?; le verbe avoir pour</p>
<p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</p>		

l'alunno/a organizza il proprio apprendimento: acquisisce e interpreta informazioni; utilizza lessico, strutture e conoscenze apprese per elaborare i propri messaggi.

L'alunno individua e spiega analogie e/o differenze culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera.

Osservare e confrontare le parole e le strutture delle frasi per rilevare le eventuali variazioni di significato e per mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative relative a codici verbali diversi.

esprime des sensations; le verbe faire dans les constructions impersonnelles; l'impératifs; l'interrogation partielle; les prepositions de lieu; adverbs et expressions de temps, quelques verbs (mettre, prendre, sortir); particularities des verbs du 1^{er} groupe(se lever).combien de/d' ? : il ya; les prepositions de lieu(2); les prepositions devant les noms de pays ou de region; quelques verbs (connaitre, savoir, voir, vouloir).

CIVILISATION

Faire les magasins; reste en contact; c'est ma chambre oui ou non?; balade parisienne.

ATTIVITA'

Ascolto di testi registrati da nativi o letti dall'insegnante, lettura di testi, osservazione di immagini, ricerche, ascolto di canzoni, visione di filmati, descrizione di immagini, cose, persone, drammatizzazione.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: LINGUA FRANCESE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO : CLASSE 3^A

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA: L'alunno usa la lingua straniera per apprendere e affrontare situazioni nuove attingendo dal suo repertorio linguistico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>Comprensione orale (ascolto): L'alunno/a comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza .</p>	<p>Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente; identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.</p>	<p><i>COMMUNICATION</i> Esprimersi al futuro, fare un ipotesi, esprimere un cambio di punto di vista, indicare un dovere o una possibilità, formulare delle domande in modo formale, parlare di fatti recenti e di fatti che si stanno svolgendo, esprimere delle emozioni, parlare delle proprie passioni, fare dei paragoni in positivo e in negativo, descrivere una casa, parlare della natura, della musica, della televisione, di spettacoli, di un personaggio famoso, delle istituzioni, informarsi sugli avvenimenti, indicare il possesso, indicare un periodo storico.</p>
<p>Produzione ed interazione orale (parlato) L'alunno/a comunica oralmente interagendo in attività che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali L'alunno descrive oralmente e per iscritto aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.</p>	<p>Esprimersi linguisticamente in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore, anche se a volte formalmente difettose, per interagire con un compagno o con un adulto con cui si ha familiarità per soddisfare bisogni di tipo concreto; Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale (gusti, amici, attività scolastiche, giochi, vacanze...), sostenendo ciò che si dice o si chiede con mimica e gesti e chiedendo eventualmente all'interlocutore di ripetere.</p>	<p><i>LEXIQUE</i> lessico relativo alla musica, alla televisione e alla radio, alla città, alla casa, alla natura, all'ambiente, alle istituzioni, agli spettacoli e alle proprie passioni.</p>
<p>Comprensione scritta (lettura) L'alunno/a legge brevi e semplici</p>		<p><i>GRAMMAIRE</i> Le futur, les gallicismes si + le verbe: l'hypothèse, la forme passive, les prépositions + les noms des pays, les prépositions qui, que, où, l'accord avec le participe passé, les verbes en -uire, -eindre, -aindre, -oindre, le superlatif</p>

testi con tecniche adeguate allo scopo.

Produzione scritta (scrittura)

L'alunno/a svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante e scrive testi brevi e semplici che riguardano il proprio vissuto.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

L'alunno/a organizza il proprio apprendimento: acquisisce e interpreta informazioni; utilizza lessico, strutture e conoscenze apprese per elaborare i propri messaggi. L'alunno individua e spiega analogie e/o differenze culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera.

Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto (cartoline, messaggi di posta elettronica, lettere personali, brevi articoli di cronaca...) e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente (menu, opuscoli...)

Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze (fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno), anche se con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio.

Osservare e confrontare le parole e le strutture delle frasi per rilevare le eventuali variazioni di significato e per mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative relative a codici verbali diversi.

et le comparatif, des exclamations, il vaut mieux, j'espère que...

CIVILISATION

La televisione, la radio e i cantanti francesi; i territori d'oltre mare della repubblica francese: la Guyane française e la Polynésie française ; la regione del Québec; due paesi semi-francofoni: il Belgio e la Svizzera; l'Africa; le grandi date della storia francese, la Costituzione e i simboli della Repubblica.

ATTIVITÀ

Ascolto di testi registrati da nativi o letti dall'insegnante, lettura di testi, osservazione di immagini, ricerche, ascolto di canzoni, visione di filmati, descrizione di immagini, cose, persone, drammatizzazione.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

SCUOLA DELL' INFANZIA- SEZIONE 3 ANNI

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: dimostra le prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli. Manifesta curiosità' e voglia di sperimentare.

Il bambino segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
LA CONOSCENZA DEL MONDO Osserva l'ambiente che lo circonda e ne coglie i principali cambiamenti	<ul style="list-style-type: none">● discriminare per colore, forma e dimensione.● raggruppare e valutare quantità di oggetti.● utilizzare simboli per registrare.● comprendere indicatori spaziali.● conoscere forme geometriche di base.● scoprire le qualità tattili e visive degli elementi del mondo circostante.● riconoscere e descrivere la realtà attraverso i sensi● seguire una procedura per la trasformazione di singoli elementi naturali in un prodotto.● riconoscere elementi naturali e tecnologici.● avviare un primo approccio agli strumenti tecnologici● Sperimentare attività di coding unplugged● Riconoscere ed utilizzare le frecce direzionali	<ul style="list-style-type: none">● attività di routine.● riordino dei materiali● attività di osservazione e ricerca● attività di raggruppamento e classificazione● costruzione di usi e simboli● giochi topologici● percorsi● uso di dispositivi tecnologici● visione di filmati● attività di osservazione e ricerca● osservazione e registrazione di fenomeni naturali● attività di raggruppamento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 4 ANNI

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: dimostra le prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare. Il bambino segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
LA CONOSCENZA DEL MONDO Colloca se stesso e gli oggetti in relazione allo spazio; opera classificazioni e seriazioni; sperimenta la successione temporale	<ul style="list-style-type: none">● Raggruppare e associare secondo un criterio dato.● riconoscere quantità.● utilizzare simboli per registrare.● riconoscere e localizzare se stesso e gli oggetti nello spazio.● denominare le forme geometriche e riconoscerle nella realtà● conoscere gli indicatori temporali.● osservare e comprendere fatti e fenomeni attraverso i cinque sensi.● sperimentare e spiegare una procedura seguita in un processo di trasformazione.● distinguere le dimensioni.● conoscere ed utilizzare il concetto di insieme● Utilizzare le frecce direzionali● Sperimentare attività di coding unplugged● Avviare al pensiero computazionale● Utilizzare dispositivi e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">● attività di routine● giochi di manipolazione● attività di raggruppamento e associazione● disegni liberi● schede strutturate● giochi motori● giochi interattivi● uso di strumenti tecnologici● attività' di osservazione e ricerca● conversazioni con domande-stimolo● attività' di classificazione● giochi di imitazione

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 5 ANNI

PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: dimostra le prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare.

Il bambino segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
LA CONOSCENZA DEL MONDO Classifica gli oggetti in base a criteri diversi. Opera con le quantità. Colloca gli eventi nel tempo	<ul style="list-style-type: none">● discriminare, raggruppare e ordinare oggetti e materiali utilizzando criteri diversi (forma, colore e dimensione)● confrontare, valutare, utilizzare simboli per registrare le quantità● operare quantificazioni di tipo numerico fino a 10 e saperle rappresentare graficamente● riconoscere le forme geometriche in oggetti tridimensionali● individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio● riconoscere gli indicatori temporali● riconoscere la relazione causa-effetto● riconoscere le caratteristiche delle stagioni attraverso i sensi● eseguire semplici esperimenti e formulare ipotesi sulle possibili trasformazioni● manipolare e riutilizzare in maniera creativa diversi materiali● potenziare il pensiero computazionale● utilizzare dispositivi e scoprire contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">● attività ludiche con materiale strutturato e non● attività di raggruppamento e seriazione● alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione● giochi di corrispondenza biunivoca● filastrocche mimate● ricerca e ritaglio di immagini● giochi di corrispondenza biunivoca● giochi motori● rappresentazione grafica di oggetti e persone nello spazio● attività di routine● uso di strumenti tecnologici● percorsi● giochi interattivi● riproduzioni grafiche

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">● effettuare percorsi nella scacchiera del coding con l'aiuto delle frecce direzionali (unplugged/con robot)● decodificare i percorsi su un piano grafico● risolvere i problemi in modo creativo | |
|--|--|--|

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MATEMATICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: le sue conoscenze matematiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali	NUMERI Scoprire i numeri Associare quantità e numeri Utilizzare la scrittura simbolica del numero per rappresentare quantità Scrivere e leggere numeri naturali in cifre e in lettere Confrontare e ordinare quantità e numeri Rappresentare graficamente la linea dei numeri Mettere in ordine di successione progressivo e regressivo Utilizzare i simboli che indicano relazioni di maggioranza, minoranza, uguaglianza Eeguire addizioni e sottrazioni con l'aiuto di rappresentazioni grafiche Eeguire addizioni e sottrazioni lungo la linea dei numeri Eeguire addizioni e sottrazioni con le dita	<ul style="list-style-type: none">● I numeri da 0 a 20● Scrittura e lettura dei numeri● Uso dei quantificatori● La linea dei numeri● Numeri sull'abaco● Numeri in ordine● L'addizione● La sottrazione● Raggruppamenti● La decina● Conteggio di quantità nell'ambito di attività ludiche● Giochi con materiale strutturato e non● Conte e filastrocche con i numeri● Giochi con le dita● Esercizi sulla corrispondenza quantità-numero● Giochi di raggruppamento con basi diverse

SPAZIO E FIGURE

**Mette in relazione lo spazio scoprendone gli elementi che lo caratterizzano, collegandoli tra loro con semplici relazioni. Riconosce le principali forme del piano e dello spazio. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (righello...)
Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.**

Orientarsi nello spazio utilizzando riconoscendo i concetti topologici e spaziali
Eseguire, descrivere e rappresentare semplici percorsi
Riconoscere nella realtà le principali forme geometriche
Operare semplici classificazioni cogliendo gli attributi variabili ed invariabili degli oggetti e delle forme

- Giochi per definire la propria posizione nei confronti di persone e oggetti.
- Percorsi
- Indicatori spaziali
- Giochi con i blocchi logici
- Oggetti e forme
- Giochi e misure

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi attraverso situazioni concrete vissute quotidianamente. Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. Utilizza i più comuni strumenti di misurazione. Decodifica testi semplici che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Argomentare sui criteri usati per realizzare classificazioni e ordinamenti
Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle
Individuare, analizzare e risolvere situazioni problematiche
Riconoscere e analizzare situazioni problematiche e trovare soluzioni
Risolvere problemi aritmetici che richiedono l'utilizzo di addizione e sottrazione

- Confronti e classificazioni
- Relazioni
- Insiemi e sottoinsiemi
- I quantificatori
- Fare un'indagine
- Raccolta dati e realizzazione di un grafico.
- Lettura di un grafico.
- Giochi e misure
- Giochi per riconoscere situazioni di incertezza, certezza, probabilità.
- Giochi per individuare somiglianze e differenze dimensionali tra oggetti
- Problemi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MATEMATICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze matematiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	NUMERI Contare oggetti o eventi, con la voce mentalmente, in senso progressivo e regressivo, per salti di due, di tre... Leggere e scrivere i numeri naturali, entro il cento con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli con la retta. Eeguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali Eeguire le operazioni con gli algoritmi scritti usuali (addizione, sottrazione, moltiplicazione) e acquisire la tecnica delle operazioni in colonna. Memorizzare le tabelline fino al 10 Associare la divisione a una situazione di partizione e di contenezza.	<ul style="list-style-type: none">● I numeri naturali entro il 100, con l'ausilio di materiale strutturato e non.● Il valore posizionale delle cifre numeriche.● Quantità numeriche entro il 100: ordine e confronto con l'uso corretto dei simboli $>$, $<$, $=$.● Esecuzione di semplici calcoli mentali con rapidità.● Eeguire operazioni in colonna: addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni.● Addizioni e sottrazioni entro il 100 con uno o più cambi.● Le tabelline dall'1 al 10.● Divisioni di partizione e di contenezza.● Calcolo di doppio/metà, triplo/terza parte, quadruplo/quarta parte.● Lettura e scrittura di numeri● Composizione e scomposizione di numeri● Ordinamento e confronto di numeri entro il 100● Numerazioni e sequenze● Il reticolo: coordinate e percorsi● Giochi con l'abaco

SPAZIO E FIGURE

Riconosce e rappresenta le principali forme del piano e dello spazio.

Comunicare la posizione degli oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra).

Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.

Acquisire i concetti di linea retta spezzata e curva

Eseguire semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.

Descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.

Utilizza il righello in diversi contesti.

Riconoscere, denominare e disegnare le principali figure piane

Riconoscere negli oggetti dell'ambiente le più semplici figure geometriche solide

Costruire la figura simmetrica rispetto all'asse di simmetria

- La posizione di oggetti e persone nel piano e nello spazio.
- Linee aperte, chiuse, curve, rette
- Percorsi
- Figure nello spazio.
- Le principali figure solide e piane.
- Figure simmetriche.
- Giochi con il corpo
- Attività STEM
- Fruizione dell'aula immersiva

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Ricerca dati per ricavare informazioni, costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).

Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune.

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

Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.

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

Rappresentare con istogrammi e ideogrammi i dati rilevati in semplici indagini.

- Classificazioni
- Confronto di capacità, pesi e misure di valore (monete e banconote degli euro), lunghezze e tempo.
- Certo, possibile e impossibile.
- Indagini e raccolta di dati.
- Rappresentazione grafica di dati raccolti: istogrammi e ideogrammi.
- La probabilità

Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni d'incertezza.

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, e i più comuni strumenti di misura).

Costruisce ragionamenti, formulando ipotesi attraverso situazioni concrete vissute quotidianamente.

Risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

Usare in modo coerente le espressioni: è certo, è possibile, è impossibile.

Risolvere problemi e descrivere il procedimento seguito.

- Analisi di dati
- Argomentazione
- Problemi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MATEMATICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^A

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze matematiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. Opera con i numeri. Utilizza strategie e meccanismi di calcolo mentale e scritto.	<p style="text-align: center;">NUMERI</p> <p>Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e fino a 1.000</p> <p>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.</p> <p>Eeguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>Imparare a fare la prova e a calcolare a mente</p> <p>Conoscere e applicare le proprietà delle 4 operazioni.</p> <p>Conoscere con sicurezza le tabelline.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Lettura, scrittura di numeri naturali entro il 1000, con l'ausilio di materiale strutturato e non.● Confronto e ordine di quantità numeriche entro il 1000.● Giochi di composizione e scomposizione di numeri.● Relazioni fra numeri naturali.● Il valore posizionale delle cifre.● Raggruppamenti di quantità in base 10, rappresentazione grafica e scritta.● Prova delle operazioni: addizione e sottrazione.● Termini, proprietà e tecniche di calcolo.● Le proprietà delle 4 operazioni allo scopo di creare e velocizzare meccanismi di calcolo mentale● Condivisione di algoritmi per il calcolo scritto e confronto di strategie di calcolo.● Le tabelline: memorizzazione.● Giochi con le tabelline

Eeguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.

Acquisire il concetto di frazione matematica.

Leggere, scrivere decimali, rappresentarli sulla retta.

L'euro

SPAZIO E FIGURE

Distinguere figure solide e figure piane

Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.

Disegnare figure geometriche.

Riconoscere le rette.

Individuare e denominare gli angoli in base alle loro ampiezze.

Identificare gli elementi significativi di un poligono.

Conoscere i poligoni e calcolarne perimetro e area.

Saper effettuare riduzioni e ingrandimenti in scala

Identificare la simmetria e i suoi assi.

- Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diverse.
- Moltiplicazione e divisione di numeri interi per 10, 100, 1000.
- Il significato delle frazioni in contesti concreti e rappresentazione simbolica.
- Lettura, scrittura e confronto di e tra frazioni.
- Le frazioni decimali.
- Numeri decimali e monete (euro)
- Giochi di cambio con le monete
- Frazionamento di un oggetto
- Attività pratiche in palestra e/o classe di raggruppamento e distribuzione
- I principali solidi geometrici.
- Gli elementi di un solido.
- Gli elementi di una figura piana.
- Rette (orizzontali, verticali, oblique, parallele, incidenti, perpendicolari). L'angolo come cambiamento di direzione (rotazione).
- I poligoni, individuazione e denominazione dei loro elementi: lati, angoli e vertici.
- Il perimetro e l'area dei poligoni.
- Il tangram.
- Trasformazioni geometriche: simmetria, traslazione, rotazione, riduzione, ingrandimento in scala
- Simmetrie interne ed esterne in figure assegnate.
- Uso di strumenti tecnici/geometrici
- Costruzione di figure piane e solide con materiali vari
- Giochi interattivi di geometria

Riconosce ed opera con le principali forme del piano e dello spazio.

Utilizza strumenti per il disegno geometrico in diversi contesti.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Utilizza informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi attraverso situazioni concrete vissute quotidianamente.

Utilizza i più comuni strumenti di misurazione.

Risolve facili problemi in situazioni reali. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logico-matematici.

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

Formulare ipotesi sulla possibilità del verificarsi di un evento.

Individuare le principali unità di misura (lunghezza, capacità, massa e tempo).

Effettuare misurazioni dirette e indirette di grandezze.

Le unità di misura: multipli e sottomultipli.

Effettuare semplici equivalenze in contesti significativi.

Distinguere peso lordo, peso netto, tara.

Verbalizzare e tradurre in termini matematici, semplici situazioni problematiche.

Cogliere le relazioni tra i dati del problema.

Individuare, in semplici situazioni problematiche, dati necessari, superflui e mancanti.

Pianificare le azioni risolutive.

- Raccolta, tabulazione ed elaborazione di dati in semplici indagini statistiche.
- Giochi di probabilità.
- La previsione
- La probabilità.
- La storia della misura.
- Le unità di misura all'interno del sistema metrico decimale.
- Multipli e divisori
- Semplici conversioni tra un'unità di misura e un'altra in situazioni significative.
- Risoluzione di problemi pratici che richiedono misurazioni: esperienze d'uso di strumenti e unità di misura convenzionali.
- Problemi con le 4 operazioni.
- Diverse tipologie di problemi.
- Laboratorio collaborativo per la soluzione di problemi con domanda nascosta: studio dei dati, piano di soluzioni, revisione critica dei risultati.
- Fruizione dell'aula immersiva

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MATEMATICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4[^]

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze matematiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a: si muove con sicurezza nel calcolo orale e scritto con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, scale di riduzione...)</p>	<p>NUMERI</p> <p>Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali e decimali (tutto il periodo delle migliaia).</p> <p>Eeguire le quattro operazioni con numeri naturali e decimali.</p> <p>Conoscere ed utilizzare le proprietà delle operazioni</p> <p>Saper utilizzare strategie di calcolo orale e saper moltiplicare e dividere per 10, 100, 1000...</p> <p>Individuare multipli e divisori di un numero naturale</p> <p>Conoscere il concetto di frazione.</p> <p>Rappresentare, ordinare e confrontare frazioni</p>	<ul style="list-style-type: none">● Il nostro sistema di numerazione● La classe delle migliaia● I numeri naturali● Le quattro operazioni● Le proprietà delle operazioni● I multipli e i divisori● Le frazioni● I numeri decimali● Operazioni con i numeri decimali● Esercitazioni di calcolo orale e scritto.● Uso di materiale informale e strutturato.● Tabelle● Osservazioni concrete e coinvolgimento degli alunni nelle diverse esperienze.● Rappresentazioni di frazioni in figure geometriche, in insiemi di oggetti e di numeri.● Rally matematico transalpino.● Fruizione dell'aula immersiva.● Attività STEM

Riconoscere frazioni complementari,
proprie, improprie, apparenti, equivalenti.
Calcolare la frazione di un numero
Trasformare una frazione decimale in un
numero decimale e viceversa
Saper confrontare e ordinare i numeri
decimali

**Denomina, descrive e classifica figure in
base a caratteristiche geometriche.**

**Utilizzo strumenti per il disegno geometrico
(riga, compasso, squadra)**

SPAZIO E FIGURE

Conoscere, disegnare e misurare vari tipi di
linee
Utilizzare e distinguere i concetti di rette,
semirette e segmenti
Utilizzare e distinguere i concetti di
perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità,
verticalità.
Conoscere, disegnare e misurare vari tipi di
angoli
Saper riconoscere le principali figure
geometriche piane e solide individuando le
caratteristiche fondamentali
Riconoscere i poligoni congruenti,
isoperimetrici e equiestesi
Calcolare perimetro e area di figure
geometriche
Rappresentare figure simmetriche, traslate,
ruotate
Saper effettuare riduzioni e ingrandimenti
in scala
Utilizzare in modo adeguato alcuni
strumenti per il disegno geometrico e i
più comuni strumenti di misura

- Le linee
- Rette, semirette e segmenti
- Gli angoli
- Figure solide e piane
- I poligoni
- Il perimetro e l'area
- Trasformazioni geometriche: simmetria, traslazione, rotazione, riduzione, ingrandimento in scala
- Figure congruenti, isoperimetriche ed equiestese
- Misure di lunghezza e di superficie
- Uso di strumenti matematici (riga, compasso, goniometro,...)
- Costruzione di figure geometriche con vari materiali
- Costruzioni di cartelloni di sintesi sulle figure piane e solide
- Software di geometria.
- Modelli per la determinazione di perimetro e area.
- Risoluzione di semplici problemi di geometria
- Rally matematico transalpino.
- Fruizione dell'aula immersiva.
- Attività STEM

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Legge, comprende e risolve problemi con strategie diverse.

Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni.

Esegue semplici calcoli statistici e probabilistici.

Utilizza i più comuni strumenti di misura.

Rappresentare problemi con tabelle e grafici.
Risolvere situazioni problematiche con l'utilizzo delle quattro operazioni
Riflettere e argomentare il processo risolutivo confrontandolo con altre possibili soluzioni
Inventare un testo di un problema partendo da un algoritmo
Classificare oggetti, figure e numeri in base a una o più proprietà utilizzando varie tipologie di diagramma
Conoscere i quantificatori logici
Realizzare semplici indagini statistiche tabulando e interpretando i dati
Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica in base ai dati a disposizione.
Riconoscere un evento certo, possibile, impossibile
Utilizzare le principali unità di misura del SIM per effettuare misure e stime.
Passare da una unità di misura ad un'altra.
Conoscere ed usare il sistema monetario

- Uso di schede operative relative agli argomenti trattati
- Testi di problemi ricavati dal vissuto.
- Strategie di soluzione.
- Rappresentazioni del procedimento risolutivo (a blocchi /ad albero).
- Classificazioni
- Relazioni
- Quantificatori
- Diagrammi
- Indagini statistiche.
- Frequenza, moda e media
- Probabilità: dati e previsioni
- Le misure di lunghezza, peso, capacità
- Le misure di valore
- Realizzare e leggere grafici
- Verbalizzazione delle esperienze
- Riflessioni collettive
- Individuazione del procedimento nella risoluzione di un problema
- Inventare problemi
- Esecuzione di indagini relative al vissuto del bambino
- Analisi di eventi possibili, certi, impossibili
- Giochi per il calcolo delle probabilità e di cambio con le monete
- Schede relative agli argomenti trattati
- Attività STEM.
- Fruizione dell'aula immersiva.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MATEMATICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^A

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze matematiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a: si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e con i numeri decimali.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali).</p>	<p>NUMERI</p> <p>Leggere e scrivere i numeri naturali, consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre.</p> <p>Leggere, scrivere, comporre, scomporre, confrontare e ordinare i numeri interi e decimali.</p> <p>Eeguire le quattro operazioni in colonna con numeri interi e decimali.</p> <p>Conoscere e utilizzare le proprietà delle operazioni.</p> <p>Eeguire calcoli mentali con numeri interi e decimali utilizzando le strategie apprese.</p> <p>Verificare la correttezza dei risultati delle operazioni utilizzando le prove e/o, in modo consapevole, la calcolatrice.</p> <p>Calcolare i multipli e i divisori di un numero.</p> <p>Riconoscere i numeri primi</p> <p>Conoscere e utilizzare i criteri di divisibilità.</p> <p>Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.</p> <p>Operare con i numeri relativi</p> <p>Rappresentare e operare con le potenze</p> <p>Calcolare il valore delle espressioni aritmetiche</p>	<ul style="list-style-type: none">• Numeri molto grandi.• I numeri decimali.• Le quattro operazioni• Le proprietà delle operazioni• Multipli divisori e numeri primi.• Criteri di divisibilità• I numeri interi relativi.• Le potenze• Le espressioni aritmetiche• Le frazioni: classificazione, confronto e ordinamento• Le frazioni decimali• I numeri decimali• La percentuale• I numeri romani.• Osservazioni concrete e coinvolgimento degli alunni nelle diverse esperienze.• Esercitazioni di calcolo orale e scritto• Uso di materiale informale e strutturato.• Tabelle.• Giochi finalizzati alle varie attività proposte

Consolidare la conoscenza delle diverse tipologie di frazioni e la capacità di confrontarle e ordinarle
 Rappresentare, riconoscere e individuare frazioni equivalenti.
 Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.
 Calcolare la percentuale di un numero
 Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.

- Utilizzare schede relative agli argomenti trattati
- Rally matematico transalpino.
- Giochi matematici.
- Attività STEM.
- Fruizione dell'aula immersiva.

SPAZIO E FIGURE

Riconosce forme del piano e dello spazio e rappresenta le principali figure piane.

Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, determina misure, analizza modelli concreti di vario tipo.

Riconoscere e descrivere rette, semirette e segmenti.
 Individuare la posizione reciproca di due rette nel piano.
 Riconoscere, denominare e classificare angoli.
 Misurare ampiezze angolari con strumenti adeguati (goniometro)
 Classificare poligoni in base al numero dei lati e degli angoli.
 Individuare le proprietà di triangoli e quadrilateri.
 Riconoscere, individuare e tracciare altezze, assi di simmetria e diagonali.
 Classificare i poligoni regolari.
 Riconoscere e calcolare la misura dell'apotema nei poligoni regolari.
 Applicare le formule per il calcolo di perimetro e area dei poligoni.
 Riconoscere gli elementi che costituiscono il cerchio.

Calcolare la misura della circonferenza e l'area del cerchio

- Rette, semirette e segmenti
- La posizione delle rette
- Gli angoli
- I poligoni: quadrato, rettangolo, triangolo, rombo, trapezio, pentagono, esagono, ottagono.
- Gli angoli interni dei poligoni
- Altezze, assi di simmetria e diagonali
- I poligoni regolari
- L'apotema
- Congruenza ed equiestensione di figure piane
- Il perimetro e l'area dei poligoni
- Circonferenza e area del cerchio
- Il piano cartesiano
- Simmetria, traslazione e rotazione
- Riduzione e ingrandimento
- I solidi: poliedri e solidi di rotazione
- Osservazione diretta della realtà per individuare figure solide e piane
- Uso di strumenti matematici (riga,

Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.
 Rappresentare figure simmetriche, traslate e ruotate.
 Effettuare ingrandimenti e riduzioni di figure.
 Riconoscere e denominare alcune figure geometriche solide.
 Distinguere i solidi in poliedri e solidi di rotazione.
 Avviare al concetto di volume

- compasso, goniometro,...)
- Software di geometria.
- Modelli per la determinazione di perimetro e area.
- Risoluzione di semplici problemi di geometria
- Utilizzare schede relative agli argomenti trattati
- Fruizione dell'aula immersiva.
- Attività STEM.

Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).

Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici.

Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.

Risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati

Descrive il procedimento eseguito e riconosce strategie di soluzioni diverse dalla propria

Utilizza i più comuni strumenti di misura

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Classificare oggetti, figure e numeri in base a una o più proprietà utilizzando varie tipologie di diagramma

Conoscere i quantificatori logici.

Compiere semplici indagini statistiche partendo da situazioni significative.

Analizzare le rappresentazioni per trarre informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni (moda, media e frequenza).

Riconoscere un evento certo, possibile, impossibile

Comprendere e risolvere problemi mediante operazioni, equivalenza, diagrammi, espressioni, con frazioni e percentuali.

Risolvere problemi

Conoscere le principali unità di misura, saperle utilizzare, per effettuare misurazioni e stime e nella risoluzione di problemi

- Classificazioni
- Relazioni
- Quantificatori
- Diagrammi
- Indagini e grafici
- Frequenza, moda e media
- Probabilità: dati e previsioni
- La probabilità come percentuale.
- Le misure di lunghezza, di capacità, di peso.
- Misure di superficie
- Misure di tempo
- Misure di valore
- Le equivalenze
- La compravendita
- Sconto, aumento, interesse
- Problemi
- Eseguire indagini relative al vissuto dell'alunno
- Tabelle, grafici e diagrammi
- Uso di schede operative relative agli argomenti trattati.
- Conversazioni guidate per la soluzione di un problema
- Inventare problemi

Eeguire equivalenze e cambi passando da un'unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di misura più comuni, al sistema monetario e del tempo

Operare con il denaro in contesti significativi: compravendita (spesa, ricavo, guadagno, perdita); percentuali di sconto, aumento, interesse

- Esercizi in situazioni pratiche e quotidiane
- Giochi finalizzati alle attività
- Schede relative agli argomenti trattati
- Attività STEM.
- Fruizione dell'aula immersiva.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MATEMATICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO- CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Le sue conoscenze matematiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>NUMERI</p> <p>L'alunno/a si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e con i numeri decimali. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Descrive il procedimento eseguito e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo e sia sui risultati.</p>	<p>Ordinare, confrontare e rappresentare sulla retta graduata i numeri naturali e decimali. Eeguire le quattro operazioni con numeri naturali e decimali utilizzando algoritmi scritti. Eeguire calcoli mentali con numeri naturali e decimali utilizzando le strategie apprese. Verificare la correttezza dei risultati delle operazioni utilizzando la calcolatrice. Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri Conoscere e utilizzare i criteri di divisibilità. Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. Scomporre numeri naturale in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. utilizzare le proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente le operazioni. Descrivere con un' espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.</p>	<p>Contenuti: I numeri naturali I numeri decimali. Operazioni ed espressioni. Risoluzione di problemi Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000. Le potenze Multipli e divisori La divisibilità M.C.D m.c.m</p>

<p>SPAZIO E FIGURE L'alunno/a riconosce e denomina le forme del piano, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, analizza modelli concreti di vario tipo.</p>	<p>eseguire semplici espressioni di calcolo conosciuti. Eseguire semplici espressioni</p> <p>Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria) Rappresentare punti, rette, segmenti e figure sul piano cartesiano. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Classificare gli angoli e misurarne l'ampiezza e le relative operazioni. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e le simmetrie. Conoscere definizioni e proprietà (angoli assi e diagonali...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri). Determinare il perimetro dei poligoni noti .</p>	<p>Enti fondamentali della geometria (punto, rette e piani) Il piano cartesiano Le rette nel piano I segmenti. Gli angoli I poligoni I triangoli.</p>
<p>RELAZIONI E FUNZIONI L'alunno/a Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule....) e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale.</p>	<p>Operare in modo elementare sul piano cartesiano</p>	<p>Il piano cartesiano</p>
<p>DATI E PREVISIONI L'alunno/a ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p>	<p>Compiere semplici indagini statistiche partendo da situazioni reali. Analizzare le rappresentazioni per trarre informazioni , formulare giudizi e prendere decisioni (media e frequenza). usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni ricavate da tabelle. Interpretare , costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.</p>	<p>La statistica: moda, mediana e media aritmetica. Le misure di lunghezza, di capacità, di peso. Le equivalenze.</p> <p>Attività: Compiti di realtà Giochi matematici/Rally di matematica transalpino Frizione dell'aula immersiva</p>

	<p>Conoscere le principali unità di misura, saperle utilizzare per effettuare misurazioni e stime e nella risoluzione di problemi. Eseguire equivalenze e cambi passando da un'unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di misura più comuni e al sistema monetario</p>	<p>Attività da realizzare in Lab Stem e in Lab di informatica per lo sviluppo del pensiero computazionale e la promozione del pensiero critico</p>
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MATEMATICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Le sue conoscenze matematiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>NUMERI</p> <p>L'alunno/a si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Descrive il procedimento eseguito e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo e sia sui risultati.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ordinare, confrontare e rappresentare sulla retta graduata i numeri naturali e decimali.• Eseguire le quattro operazioni con numeri razionali, decimali e irrazionali assoluti utilizzando algoritmi scritti.• Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione.• Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi.• Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse.• Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.• Conosce la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al	<p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none">• I numeri razionali• Operazioni ed espressioni con i numeri razionali• I numeri decimali.• Operazioni ed espressioni con i numeri decimali• I numeri irrazionali e le loro proprietà• Rapporti e proporzioni• Funzioni e proporzionalità• Percentuale, interesse semplice e sconto

SPAZIO E FIGURE

L'alunno/a riconosce e denomina le forme del piano, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.

Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, analizza modelli concreti di vario tipo.

RELAZIONI e FUNZIONI

L'alunno/a utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule....) e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale

quadrato

- Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.
- Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato da 2, o alti numeri interi.

- Conoscere definizioni e proprietà (angoli assi e diagonali...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri).
- Determinare l'area dei poligoni noti.
- Determinare l'area di semplici figure scomponendo in figure elementari, ad esempio triangoli o utilizzando le più comuni formule.
- Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve.
- Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarli ad altri.
- Conoscere il teorema di Pitagora e le sue applicazioni in situazioni concrete.
- Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.

- Interpretare , costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.
- Esprimere la relazione di proporzionalità con una uguaglianza di frazioni e viceversa
- Usare il piano cartesiano relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle,

- Il calcolo delle aree
- Il teorema di Pitagora
- Il piano cartesiano

- Funzioni e proporzionalità con rappresentazione nel piano cartesiano

DATI E PREVISIONI

L'alunno/a ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).

Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici.

Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza

e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$ e i loro grafici e collegarle al concetto di proporzionalità.

- Compiere semplici indagini statistiche partendo da situazioni reali. Analizzare le rappresentazioni per trarre informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni (media e frequenza).

- Indagine statistica

Attività:

- Compiti di realtà
- Giochi matematici/Rally di matematica transalpino
- Frizione dell'aula immersiva
- Attività da realizzare in Lab Stem e in Lab di informatica per lo sviluppo del pensiero computazionale e la promozione del pensiero critico

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MATEMATICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO- CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: le sue conoscenze matematiche e gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. In possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>NUMERI</p> <p>L'alunno/a si muove con sicurezza anche con i numeri relativi nel calcolo scritto e mentale. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Descrive il procedimento eseguito e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo e sia sui risultati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinare, confrontare e rappresentare sulla retta graduata i numeri reali. • Eseguire le quattro operazioni, ordinamenti e confronti con i numeri interi. • Verificare la correttezza dei risultati delle operazioni utilizzando la calcolatrice. • Utilizzare le proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente le operazioni. • Descrivere con un espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. • Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri relativi. 	<p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I numeri relativi • Le operazioni ed espressioni con i numeri relativi • Il calcolo letterale • Equazioni di primo grado
<p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>L'alunno/a riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). • Conoscere definizioni e proprietà del cerchio 	<ul style="list-style-type: none"> • La similitudine • Cerchio e circonferenza • I poliedri • I solidi di rotazione

- Conoscere il numero pi greco.
- Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa.
- Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti.
- Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.
- Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.
- Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.
- Calcolare area e volume delle figure solide più comuni

RELAZIONI E FUNZIONI

L'alunno/a utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.

- Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.
- Risolvere problemi utilizzando le equazioni di primo grado
- Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle

DATI E PREVISIONI

L'alunno/a analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni

Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi ...) si orienta con valutazioni di probabilità.

- Rappresentare e confrontare insieme di dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative
- Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione.
- In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento.

- Il piano cartesiano, grafici e funzioni
- Problemi risolvibili con equazioni

- La statistica: frequenza, frequenza relativa, moda, mediana e media aritmetica.
- La probabilità matematica di un evento casuale e valori della probabilità.
- La probabilità come percentuale.

Attività:

- Compiti di realtà
- Giochi matematici/Rally di matematica transalpino
- Fruizione dell'aula immersiva
- Attività da realizzare in Lab Stem e in Lab di informatica per lo sviluppo del pensiero

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: SCIENZE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze scientifiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e verifica l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri; affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi e ha la consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: sviluppa atteggiamenti di curiosità verso il mondo che stimolano l'alunno a cercare spiegazioni.	ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI Saper osservare gli oggetti, individuando i materiali di cui sono fatti. Riconoscere e descrivere oggetti con i 5 sensi.	<ul style="list-style-type: none">● I materiali più comuni e loro utilizzo.● La trasformazione degli oggetti e dei fenomeni.● Esperimenti
Coglie le trasformazioni naturali.	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Esplorare il mondo attraverso i 5 sensi.	<ul style="list-style-type: none">● Osservazioni dirette● L'utilizzo dei cinque sensi per esplorare la realtà circostante.
Osserva i fenomeni naturali sulla base di ipotesi.	Ricostruire il ciclo delle stagioni.	<ul style="list-style-type: none">● Attività pratiche e ludiche ...● I cambiamenti stagionali.
Realizza semplici esperimenti.	Raccogliere dati sulla situazione meteorologica per metterli in relazione con i cicli stagionali.	
Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere osservazioni ed esperienze.	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE Riconoscere caratteristiche di esseri viventi e non.	<ul style="list-style-type: none">● Esseri viventi e non viventi.

<p>Conosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi vegetali e animali.</p>	<p>Individuare somiglianze e differenze in organismi animali e vegetali</p> <p>Distinguere gli esseri viventi dai non viventi</p> <p>Comprendere i bisogni vitali delle piante attraverso piccole coltivazioni.</p> <p>Conoscere le varie parti del corpo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Esperienze di semina e di coltura di piante. ● Analogie e differenze fra i vegetali considerati ● Caratteristiche principali di animali e piante.
<p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo e ha cura della sua salute</p>	<p>Curare l'igiene personale.</p> <p>Comprendere l'importanza della natura e attivare comportamenti di rispetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il corpo e le sue parti: i 5 sensi ● La casa, la scuola, l'aula ● La raccolta differenziata e il riutilizzo dei materiali
<p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Fruizione dell'aula immersiva. ● Fruizione del laboratorio di scienze.
<p>Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Attività STEM.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: SCIENZE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze scientifiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: sviluppa atteggiamenti di curiosità verso il mondo che sollecita l'alunno a cercare spiegazioni.	ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI Individuare proprietà e qualità di oggetti e materiali attraverso manipolazione e interazioni. Riconoscere le principali proprietà dei materiali. .	Contenuti: <ul style="list-style-type: none">● Manipolazione e osservazione di oggetti di vario tipo.● Descrizione e rappresentazione grafica di un oggetto.● Classificazione di oggetti secondo caratteristiche comuni.● Riconoscimento dei materiali più comuni.
Osserva, formula ipotesi, registra, schematizza, produce rappresentazioni grafiche di semplici fenomeni.	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Osservare nell'ambiente vicino i cambiamenti stagionali. Riconoscere i solidi, i liquidi, i gas nell'esperienza di ogni giorno. Conoscere il ciclo dell'acqua.	<ul style="list-style-type: none">● Osservazione dei cambiamenti nel mondo dei vegetali e degli animali in rapporto ai cicli stagionali.● I solidi, i liquidi e i gas.● L'acqua e le sue trasformazioni.● Il ciclo dell'acqua.
Conosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi vegetali e animali	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE Analizzare e classificare gli esseri viventi.	<ul style="list-style-type: none">● Esperimenti● Fruizione del laboratorio di scienze

Ha cura del proprio corpo e adotta comportamenti e abitudini alimentari corretti.

Ha atteggiamenti di rispetto e di cura verso l'ambiente scolastico, sociale e naturale.

Racconta in forma chiara e corretta quanto fatto e imparato.

Osservare e descrivere animali e vegetali.

Comprendere l'importanza della cura e dell'igiene della propria persona nel rispetto di sé e degli altri.

● Attività STEM

- Gli esseri viventi e non viventi.
- Il mondo dei vegetali (la pianta e le sue parti, il fiore e il frutto).
- Il mondo degli animali
- Le principali norme igienico-sanitarie per la cura del proprio corpo.
- I principi di una corretta alimentazione
- La raccolta differenziata.
- Attività STEM.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: SCIENZE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze scientifiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: dimostra capacità operative e manuali nei contesti di esperienza per un approccio scientifico ai fenomeni	ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI Individuare alcune proprietà dei materiali di uso comune Descrivere oggetti nelle loro parti per cogliere uguaglianze e differenze, strutture, forme e funzioni Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana	<ul style="list-style-type: none">● Analisi senso percettive di oggetti● Discussioni● Utilizzo della terminologia specifica● Manipolazione di materiale semplice● Utilizzo apparecchiature semplici● Seriazioni● Classificazioni● Qualità e proprietà di oggetti e materiali● Materiali naturali e artificiali e le loro caratteristiche● Miscugli e soluzioni● Il metodo sperimentale● Fenomeni naturali e artificiali● Fruizione dell'aula immersiva.● Attività STEM.

OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

Osserva, descrive e classifica elementi della realtà circostante

Esplorare fenomeni con approccio scientifico
Distinguere piante, animali, terreni e acque cogliendone somiglianze e differenze
Operare classificazioni secondo criteri diversi
Analizzare semplici fenomeni atmosferici
Osservare e interpretare trasformazioni ambientali naturali e quelle operate dall'uomo

- Confronto, discussione, verbalizzazione orale e scritta delle fasi del fenomeno osservato
- Esperienze laboratoriali e attività sperimentali volti alla comprensione e/o definizioni del fenomeno osservato
- La composizione del suolo e le sue proprietà
- L'acqua e le sue proprietà
- L'acqua e le sue trasformazioni: stato solido, liquido e aeriforme
- Il ciclo dell'acqua
- L'aria
- Il meteo
- Il calore

L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

Argomenta, deduce, prospetta soluzioni e interpretazioni su semplici concetti

Conoscere le relazioni che legano i viventi e gli ambienti

Riconoscere i momenti significativi nella vita di piante e animali

Comprendere il significato di catena alimentare
Individuare relazioni tra elementi di un ecosistema

Adottare comportamenti adeguati per la salvaguardia dell'ambiente

Organizzare le conoscenze in schemi e mappe

- Rappresentazioni grafiche, schematizzazioni e verbalizzazioni dell'esperienza
- Mappe concettuali
- Fruizione del laboratorio di scienze
- Invertebrati e vertebrati
- Funzioni vitali degli animali: movimento, respirazione, nutrizione e riproduzione
- I 5 regni
- Le relazioni tra piante, animali e ambiente
- Gli ecosistemi

- Il ciclo della materia
- La catena alimentare

Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente circostante

- La tutela dell'ambiente anche attraverso la raccolta differenziata.
- Fruizione del laboratorio di scienze e dell'aula immersiva

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: SCIENZE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze scientifiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a: sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni e in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti.</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze.</p>	<p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <p>Individuare nell'osservazione di esperienze concrete alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.</p> <p>Riconoscere la regolarità dei fenomeni</p> <p>Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra le variabili individuate</p>	<ul style="list-style-type: none">● I materiali e l'ambiente● Corpi, materia e sostanze● Sostanze organiche e inorganiche● Atomi e molecole● Stati di aggregazione della materia● Passaggi di stato e calore● Calore e dilatazione termica● La propagazione del calore● Calore e temperatura● Trasformazioni fisiche e chimiche <ul style="list-style-type: none">● Fruizione dell'aula immersiva.● Attività STEM.● Fruizione del laboratorio di scienze.
<p>Osserva, mostra curiosità e cerca spiegazioni su ciò che vede succedere.</p> <p>Formula ipotesi.</p>	<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Osservare a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, una porzione di ambiente vicino.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Il metodo sperimentale● Fenomeni naturali e artificiali● La Biosfera (Litosfera, Idrosfera, Atmosfera)

Propone e realizza semplici esperimenti per verificare le ipotesi formulate.

Individuare gli elementi che caratterizzano un ambiente e i loro cambiamenti nel tempo.
Conoscere, sperimentare e descrivere le caratteristiche del suolo, dell'acqua e dell'aria utilizzando strumenti appropriati.
Organizzare le conoscenze in schemi e mappe.
Svolgere ricerche e raccogliere campioni nell'ambiente circostante.
Utilizzare strumenti e tecniche di laboratorio per osservare e descrivere.
Eeguire esperimenti sui fenomeni osservati.
Utilizzare risorse, tecniche e strumenti di comunicazione di massa, informatici e non, per consolidare e arricchire le proprie conoscenze scientifiche.

- La Geosfera (Mantello, Nucleo esterno, Nucleo Interno)
- Gli strati del terreno (Lettiera, Humus, Sottosuolo, Roccia madre)
- Le proprietà del suolo (porosità, permeabilità)
- Composizione e proprietà dell'acqua (formula chimica, acqua dolce e marina, stati e trasformazioni, capillarità, solventi e miscugli, tensione superficiale, ecc.)
- Il ciclo naturale ed antropico dell'acqua
- Composizione e proprietà dell'aria
- (Atmosfera: troposfera, stratosfera-ozonosfera, mesosfera, termosfera, esosfera; i gas disciolti nell'aria, la pressione atmosferica, elasticità e comprimibilità, aria calda e fredda, ecc)
- Strumenti di osservazione e misurazione (microscopio, termometro, anemometro, barometro, igrometro...)
- Piattaforme e risorse per la didattica integrata, in presenza e a distanza
- Fruizione dell'aula immersiva.

- Attività STEM.
- Fruizione del laboratorio di scienze

- La cellula animale e vegetale
- I cinque regni (monere, protisti, funghi, piante

L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

Riconoscere attraverso l'esperienza, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.

Espone in forma chiara ciò che ha imparato e sperimentato utilizzando un linguaggio appropriato.

Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.

Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.

- e animali)
- La struttura di una pianta (radici, fusto, rami, foglie, fiori, frutti, semi)
- La fotosintesi clorofilliana
- Le foglie e la respirazione
- Il fiore e la riproduzione (impollinazione e fecondazione)
- Disseminazione e germinazione
- Il seme e il frutto
- Classificazione delle piante
- Evoluzione e adattamento
- Classificazione degli animali
- Funzioni vitali e caratteristiche dei vertebrati e degli invertebrati: respirazione, nutrizione, movimento, riproduzione
- L'Ecosistema
- Il delicato equilibrio degli ecosistemi
- Attività che comportano l'uso di abilità nel descrivere, discriminare, esporre, sintetizzare, collegare, riflettere, osservare, formulare ipotesi, sperimentare
- Campionature
- Osservazioni al microscopio
- Uso di tavole, modelli e strumenti scientifici e tecnologici (analogici, digitali, informatici)
- Classificazioni e catalogazioni
- Mappe concettuali
- Schematizzazioni
- Misurazioni
- Fruizione del laboratorio di scienze.
- Attività STEM



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: SCIENZE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^A

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze scientifiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni e in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti.	OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI Riconoscere regolarità nei fenomeni e costruire in modo elementare il concetto di energia.	<ul style="list-style-type: none">● L'energia● Le forme di energia● L'energia si trasforma● Energie rinnovabili e non rinnovabili● Risparmio energetico e sviluppo sostenibile
Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.	Individuare nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.	<ul style="list-style-type: none">● Il suono● Intensità, altezza e timbro● La luce e i colori● Le forze● Le macchine semplici
Individua nei fenomeni somiglianze e differenze.	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi corpi celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.	<ul style="list-style-type: none">● Fruizione del laboratorio di scienze e e dell'aula immersiva● Attività STEM
Fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.	Utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di osservazione. Effettuare esperienze in laboratorio e sul campo.	<ul style="list-style-type: none">● L'Universo● Dal Big Bang ai corpi celesti● Il Sistema Solare● La Terra e i suoi movimenti● Il Sole● La Luna e i suoi movimenti

Formula ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

Elabora conclusioni condivise.

Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei diversi organi e apparati.

Riconosce e descrive il funzionamento del corpo umano, utilizzando modelli intuitivi.

Ha cura della sua salute.

Utilizza le tecnologie e varie fonti per trovare informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Espone in forma corretta ciò che ha appreso, utilizzando termini specifici.

L' UOMO, I VIVENTI E L' AMBIENTE

Elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.

Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente.

Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati.

Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.

Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.

- Eclissi e maree
- L'essere umano
- Le cellule
- I tessuti
- Organi, sistemi e apparati
- Il sistema nervoso e le sue parti
- Gli organi di senso
- Proteggere la pelle dal Sole
- L'apparato locomotore e il sistema scheletrico
- Il sistema muscolare
- L'apparato digerente e la nutrizione
- L'apparato escretore
- L'apparato respiratorio
- L'apparato circolatorio
- Il cuore e il viaggio del sangue
- La riproduzione e l'apparato riproduttivo
- Osservazione diretta
- Progettazione
- Esperimenti
- Uscite didattiche
- Misurazioni
- Registrazione di dati
- Produzione di mappe, schemi, e rappresentazioni grafiche
- Elaborazione di semplici modelli
- Esposizioni orali in forma corretta
- Utilizzo di tecnologie e varie fonti
- Fruizione del laboratorio di scienze e dell'aula immersiva

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: SCIENZE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: l' alunno analizza dati e fatti della realtà e verifica l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri; affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi e ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>Fisica e chimica L'alunno/a Esplora e sperimenta lo svolgersi dei più comuni fenomeni fisici e chimici. Formula ipotesi e verifica le cause dei fenomeni osservati. Utilizza le conoscenze acquisite per ricercare soluzioni ai problemi. Sviluppa semplici schemi e modelli di fatti e fenomeni ricorrendo anche a misure appropriate. Manifesta curiosità e interesse verso i principali problemi di carattere scientifico e tecnologico. Espone in forma corretta ciò che ha appreso, utilizzando termini specifici. Utilizza le tecnologie e varie fonti per trovare informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell' uomo.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare i concetti fisici fondamentali in varie situazioni di esperienza.● Raccogliere dati, trovare relazioni quantitative, e rappresentarli in modi diversi.● Descrivere le proprietà della materia.● Realizzare semplici modelli di struttura della materia.● Sperimentare semplici trasformazioni chimiche osservabili nella vita quotidiana.	<p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none">● Il metodo scientifico.● Unità e strumenti di misura.● Struttura molecolare della materia.● Stato solido, liquido e gassoso.● Temperatura e calore.● Sostanze, miscugli e soluzioni.● Osservazione diretta.

Astronomia e scienze della Terra

L'alunno/a

Sviluppa semplici schemi e modelli di fatti e fenomeni ricorrendo anche a misure appropriate.

Manifesta curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

Comprende le conseguenze dell'attività umana sull'ambiente.

E' consapevole del carattere finito delle risorse.

Adotta modi di vita ecologicamente responsabili.

Esponde in forma corretta ciò che ha appreso, utilizzando termini specifici.

Utilizza le tecnologie e varie fonti per trovare informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.

Biologia

L'alunno/a

Spiega il funzionamento macroscopico dei viventi con il modello cellulare.

Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e ne riconosce la diversità.

Mette in relazione i bisogni fondamentali dei viventi con gli specifici contesti ambientali.

Adotta modi di vita ecologicamente responsabili.

Manifesta curiosità e interesse verso i principali problemi di carattere scientifico e tecnologico.

Esponde in forma corretta ciò che ha appreso, utilizzando termini specifici.

- Conoscere le caratteristiche e la composizione dell'aria, dell'acqua e del suolo sul pianeta Terra.
- Effettuare esperienze e verificare l'importanza dell'aria dell'acqua e del suolo per la vita sulla Terra.
- Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili

- Il sistema Terra (aria, acqua e suolo).
- L'intervento dell'uomo sull'ambiente (inquinamento dell'aria, dell'acqua e del suolo)

- Osservare modelli di strutture cellulari e conoscere le funzioni.
- Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi.
- Comprendere il senso delle grandi classificazioni.
- Sviluppare la cura e il controllo della propria salute.

- La cellula.
- La classificazione dei viventi : i 5 Regni.
- L'ecosistema : relazione tra viventi e ambiente.

Attività

- Compiti di realtà
- Fruizione dell'aula immersiva con l'utilizzo di materiale digitale

Utilizza le tecnologie e varie fonti per trovare informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell' uomo.

- Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.
- Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili
- Fruizione del laboratorio scienze, di informatica per realizzare semplici esperimenti, raccogliere dati e promuovere il pensiero critico
- Esperienze di semina e di coltura di piante
- Visite guidate

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: SCIENZE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: l' alunno analizza dati e fatti della realtà e verifica l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri; affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi e ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>Fisica e chimica</p> <p>L'alunno/a</p> <p>Esplora e sperimenta lo svolgersi dei più comuni fenomeni fisici e chimici. Formula ipotesi e verifica le cause dei fenomeni osservati. Utilizza le conoscenze acquisite per ricercare soluzioni ai problemi. Sviluppa semplici schemi e modelli di fatti e fenomeni ricorrendo anche a misure appropriate. Manifesta curiosità e interesse verso i principali problemi di carattere scientifico e tecnologico. Espone in forma corretta ciò che ha appreso, utilizzando termini specifici. Utilizza le tecnologie e varie fonti per trovare informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell' uomo.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare i concetti fisici fondamentali in varie situazioni di esperienza.● Raccogliere dati, trovare relazioni quantitative, e rappresentarli in modi diversi.● Conoscere e rappresentare la struttura dell' atomo.● Classificare gli elementi con i criteri della tavola periodica.● Conoscere e applicare le principali leggi delle trasformazioni chimiche.● Sperimentare semplici reazioni chimiche non pericolose e interpretarle sulla base di modelli semplici.	<ul style="list-style-type: none">● Il moto dei corpi.● Le forze.● Il Lavoro.● L' atomo.● Il legame chimico.● Le molecole.● Le reazioni chimiche.● Formazione di basi, acidi e sali.● Composti organici e inorganici

Biologia

L' alunno/a

Spiega il funzionamento macroscopico dei viventi con il modello cellulare.
Sviluppa semplici schemi di strutture e funzioni.

Adotta stili di vita responsabili.

Manifesta curiosità e interesse verso i principali problemi di carattere scientifico e tecnologico.

Esponde in forma corretta ciò che ha appreso, utilizzando termini specifici.

Utilizza le tecnologie e varie fonti per trovare informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell' uomo.

- Conoscere la struttura e la funzione del corpo umano.
- Sviluppare la cura e il controllo della propria salute.

- Le diverse parti del corpo umano.
- Organi, apparati e sistemi.
- I tessuti principali.
- Il sistema scheletrico.
- L' apparato digerente.
- L' apparato circolatorio.
- L' apparato respiratorio.
- L' apparato escretorio

Attività

- Compiti di realtà
- Fruizione dell'aula immersiva con l'utilizzo di materiale digitale
- Fruizione del laboratorio scienze, di informatica per realizzare semplici esperimenti, raccogliere dati e promuovere il pensiero critico
- Esperienze di semina e di coltura di piante
- Visite guidate

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: SCIENZE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: l' alunno analizza dati e fatti della realtà e verifica l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri; affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi e ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>Fisica e chimica L'alunno/a</p> <p>Esplora e sperimenta lo svolgersi dei più comuni fenomeni fisici e chimici. Formula ipotesi e verifica le cause dei fenomeni osservati. Utilizza le conoscenze acquisite per ricercare soluzioni ai problemi. Sviluppa semplici schemi e modelli di fatti e fenomeni ricorrendo anche a misure appropriate. Manifesta curiosità e interesse verso i principali problemi di carattere scientifico e tecnologico. Espone in forma corretta ciò che ha appreso, utilizzando termini specifici. Utilizza le tecnologie e varie fonti per trovare informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell' uomo.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare i concetti fisici fondamentali in varie situazioni di esperienza.● Raccogliere dati, trovare relazioni quantitative, e rappresentarli in modi diversi.● Studiare attraverso esperimenti e osservazioni la relazione tra lavoro e energia.● Conoscere la varie forme di energia e il principio di conservazione.● Individuare l' applicazione delle energie nella vita quotidiana e nella tecnologia.● Conoscere gli elementi fondamentali del suono.● Individuare le applicazioni del suono nella vita quotidiana, nella tecnologia e nel funzionamento del corpo umano (fisiologia dell' orecchio).● Conoscere la relazione tra atomi e cariche elettriche.● Sapere cos'è l'elettricità e il magnetismo.	<ul style="list-style-type: none">● Il lavoro e l' energia.● Le onde sonore.● L' elettricità e magnetismo.● La luce.

- Individuare le applicazioni della elettricità e del magnetismo nella vita quotidiana e nella tecnologia.
- Conoscere gli elementi essenziali della luce.
- Individuare le applicazioni della luce nella vita quotidiana, nella tecnologia e nel funzionamento del corpo umano(fisiologia dell' occhio).

Astronomia e Scienze della Terra.

L' alunno

Esplora e sperimenta semplici fenomeni con approccio scientifico.

Sviluppa semplici schemi e modelli di fatti e fenomeni ricorrendo anche a misure appropriate.

Manifesta curiosità e interesse verso i principali problemi legati all' uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

Comprende le conseguenze della attività umana sull' ambiente.

E' consapevole del carattere finito delle risorse.

Esponde in forma corretta ciò che ha appreso, utilizzando termini specifici.

Utilizza le tecnologie e varie fonti per trovare informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell' uomo.

- Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine.
- Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche).
- Individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione.
- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti, attraverso l' osservazione del ciclo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer.
- Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni.
- I minerali e le rocce.
- La Terra : struttura interna.
- Le trasformazioni della crosta terrestre.
- Vulcani e terremoti.
- La Terra e la luna.
- Il Sistema solare.
- L' universo.

Biologia

Spiega il funzionamento macroscopico dei viventi con il modello cellulare.

Sviluppa semplici schemi di strutture funzioni.

Adotta stili di vita responsabili.

Manifesta curiosità e interesse verso i principali problemi di carattere scientifico e tecnologico.

Esponde in forma corretta ciò che ha appreso, utilizzando termini specifici.

Utilizza le tecnologie e varie fonti per trovare informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell' uomo

- Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi di eclissi di sole e di luna.

- Conoscere la struttura e la funzione del corpo umano.
- Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica.
- Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità.
- Sviluppare la cura e il controllo della propria salute.

- Il sistema nervoso.
- Il sistema endocrino.
- Gli organi di senso.
- La riproduzione.
- Da Mendel al D.N.A.

Attività

- Compiti di realtà
- Fruizione dell'aula immersiva con l'utilizzo di materiale digitale
- Fruizione del laboratorio scienze, di informatica per realizzare semplici esperimenti, raccogliere dati e promuovere il pensiero critico
- Esperienze di semina e di coltura di piante
- Visite guidate

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/ COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano e spiegarne il funzionamento.	VEDERE E OSSERVARE Osservare e analizzare oggetti di uso comune e classificarli in base alle loro funzioni.	<ul style="list-style-type: none">● Osservazione dell'ambiente circostante● Oggetti e materiali
Mette in relazione il pensare con il fare.	PREVEDERE E IMMAGINARE Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.	<ul style="list-style-type: none">● Le parti di un oggetto● Osservazioni dirette● Costruzione di semplici giochi e oggetti
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.	INTERVENIRE E TRASFORMARE Smontare semplici oggetti e meccanismi Eseguire semplici decorazioni Realizzare un oggetto in cartoncino Usare semplici software didattici	<ul style="list-style-type: none">● Costruzione di semplici manufatti● Uso di programmi per computer: Paint.● Giochi didattici interattivi.● Uso della LIM.
Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/ COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
L'alunno/a: riconosce ed identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo naturale e artificiale.	VEDERE E OSSERVARE Effettuare semplici esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	<ul style="list-style-type: none">● Osservazione analitica di oggetti: orologio, clessidra....● Utilizzo del disegno tecnico per descrivere e rappresentare oggetti osservati.
Produce semplici modelli e rappresentazioni grafiche del proprio operato.	PREVEDERE E IMMAGINARE Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	<ul style="list-style-type: none">● Osservazione di diversi tipi di materiali scoprendone le principali caratteristiche (pesantezza/leggerezza, fragilità e plasticità) e proprietà (durezza, elasticità...)
Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano; descriverne la funzione principale e spiegarne il funzionamento.	INTERVENIRE E TRASFORMARE Utilizzare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni. Usare semplici software didattici.	<ul style="list-style-type: none">● Costruzione di un manufatto.● Creazione di semplici diagrammi di flusso.● Conversazioni aperte e guidate.● Schede strutturate.● Manipolazione di diversi tipi di materiali utilizzando anche attrezzi diversi.● Uso di programmi per computer: Paint.● Giochi didattici interattivi.● Uso della LIM.● Attività STEM.
Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.		<ul style="list-style-type: none">● Fruizione del laboratorio di informatica

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/ COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
	VEDERE E OSSERVARE	
L'alunno/a: rappresenta dati e informazioni	Eseguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico o sulla propria abitazione Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio Individuare, riconoscere e classificare alcuni materiali in base alle loro caratteristiche Utilizzare semplici materiali informatici Utilizzare il PC in situazioni significative e di gioco	<ul style="list-style-type: none">● Schede strutturate● Mappe● Diagrammi● Disegni● Uso del PC● Uso di materiali, applicazioni e risorse informatiche● Testi● Coding● Attività STEM
	PREVEDERE E IMMAGINARE	
Traduce le idee in azione	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe	<ul style="list-style-type: none">● I materiali● Gli strumenti● La decorazione● Le sequenze● Fruizione del laboratorio di informatica● Attività STEM
	INTERVENIRE E TRASFORMARE	
Pianifica e gestisce progetti	Pianificare la costruzione di semplici oggetti, elencando gli strumenti e i materiali necessari Realizzare un cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico Progettare e realizzare manufatti	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/ COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
	VEDERE E OSSERVARE	
L'alunno/a: acquisisce le basi per realizzare semplici schemi progettuali.	Eeguire semplici misurazioni. Impiegare alcune regole del discorso tecnico per rappresentare figure geometriche Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni	<ul style="list-style-type: none">● Semplici esperimenti per mostrare le proprietà dei materiali più comuni.● Esecuzione di disegni delle fondamentali figure geometriche.● Costruzioni di tabelle e diagrammi.
Conosce le proprietà dei diversi materiali e gli effetti della loro interazione.		<ul style="list-style-type: none">● Educazione al rispetto dell'ambiente.
Riconosce nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale.	PREVEDERE E IMMAGINARE	
Conosce alcuni processi di trasformazioni delle risorse.	Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi e disegni. Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.	<ul style="list-style-type: none">● Schede di approfondimento.● Confronti e osservazioni.● Uso del computer e della LIM.

Utilizza strumenti multimediali e non per produrre semplici modelli e rappresentazioni grafiche

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.

Eeguire decorazioni e manutenzione del proprio corredo scolastico.

Realizzare un oggetto in cartoncino documentando la sequenza delle operazioni.

Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità.

- Costruzioni di cartoncini con tecniche diverse: origami.
- Costruzioni di mappe concettuali.
- Uso di programmi per il computer: Word e Power Point e avvio ad Excel.
- Fruizione del laboratorio di informatica.
- Attività STEM.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/ COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLASCUOLA PRIMARIA: Le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: individua il tipo di materiale in funzione dell'impiego.	VEDERE E OSSERVARE Eeguire semplici misurazioni. Impiegare alcune regole del disegno geometrico per rappresentare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	<ul style="list-style-type: none">● I materiali● Parti e funzioni di mezzi/macchine legati all'esperienza quotidiana.
Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	<ul style="list-style-type: none">● Realizzazione di semplici oggetti con l'uso di materiali diversi.● Costruzione di mappe, schemi, tabelle e diagrammi.● Uso dei vari programmi informatici applicativi.● L'inquinamento.● L'energia.● Raccolta differenziata e riciclo.
Riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale.	PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none">● Realizzazione di oggetti con l'uso di materiale riciclato.● Le trasformazioni di materie prime e le loro fasi.● Confronti e osservazioni.● Conversazioni aperte e guidate.

Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.

Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico.

Riconosce le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità.

- Schede di approfondimento.
- Uso del computer e della LIM.
- Costruzioni di cartoncini con tecniche diverse: kirigami, origami, pop up.
- Costruzione di diagrammi di flusso, mappe concettuali e mentali
- Uso di programmi per il computer:
- Word, Excel, PowerPoint, Paint.
- LIM.
- Internet: vantaggi e pericoli.
- Attività STEM.
- Fruizione del laboratorio di informatica

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA /COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>VEDERE – OSSERVARE – SPERIMENTARE L'alunno/a riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conoscere ed utilizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune, essere in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e a semplici materiali.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Osservare la realtà tecnologica e riflettere.● Rilevare e sperimentare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti.● Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione.● Leggere ed interpretare semplici disegni ricavandone informazioni quantitative e qualitative.● Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	<ul style="list-style-type: none">● I materiali: legno – carta – vetro – ceramica –● Prove sperimentali sui materiali (permeabilità della carta – flessibilità del legno ecc.)● Il disegno : tipologie – funzioni – e strumenti.● Uso degli strumenti da disegno● Esercizi su quadrettatura● Esercizi con la riga – compasso - squadre● Uso di vari programmi applicativi. Word – Power – Point Excel –Internet● Il metodo progettuale● La progettazione di un oggetto
<p>PREVEDERE – IMMAGINARE E PROGETTARE L'alunno/a Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi e tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso</p>		<ul style="list-style-type: none">● Le strutture portanti e modulari delle figure

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, anche collaborando e cooperando con i compagni.
Esegue la rappresentazione grafica di oggetti utilizzando il disegno geometrico.

INTERVENIRE – TRASFORMARE E PRODURRE

L'alunno/a

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o produzione di beni.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
- Conoscere le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici di progettazione e di realizzazione.
- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.
- Effettuare una ricerca per reperire e selezionare informazioni utili.
- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico nella rappresentazione di semplici oggetti e saper comunicare semplicemente con il linguaggio grafico.
- Smontare e rimontare semplici oggetti per capirne il funzionamento.
- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni comuni.
- Riflettere sui contesti e processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine per la trasformazione della materia prima in prodotto finito.
- geometriche piane.
- Caratteri su griglia modulare
- Laboratorio disegno: piastrellatura
- Il disegno grafico: lettering – Progettare una lettera – un alfabeto – inventare il tuo simbolo – la segnaletica
- Le costruzioni geometriche
- **I MATERIALI.:** storia – classificazione – proprietà – ciclo produttivo
- **ECOLOGIA E AMBIENTE**
- Realizzazione di oggetti con materiali comuni
- (portapenne – portaoggetti – portafoto)
- Fare la carta: (realizzare un cartoncino con carta di giornale)
- Utilizzare i computer e software specifici per approfondire e recuperare aspetti disciplinari.

- Cogliere l'evoluzione nel tempo nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici.
- Utilizzare strumenti informatici per sviluppare il proprio lavoro , per presentare risultati e potenziare le capacità comunicative.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA /COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA : TECNOLOGIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>VEDERE – OSSERVARE – SPERIMENTARE L'alunno/a conosce ed utilizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune, essere in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali Riconoscere nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p>PREVEDERE – IMMAGINARE E PROGETTARE L'alunno/a ipotizza le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera</p>	<ul style="list-style-type: none">• Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando le funzioni e le potenzialità. • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico	<ul style="list-style-type: none">• Territorio e abitazione• Le scale di proporzione• Pianta dell'aula o• Pianta di una abitazione in scala.• I materiali: fibre tessili – metalli – materie plastiche – materiali da costruzione• Uso di programmi applicativi. Word – excel – power point - <p>Disegno Tecnico-Geometrico :</p> <ul style="list-style-type: none">• costruzione di figure geometriche-proiezioni e assonometrie• Tecnologia e settori produttivi

metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni

Progetta e realizzare rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.

INTERVENIRE – TRASFORMARE E PRODURRE

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o produzione di beni.

Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale

Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione, essere in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche
- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione ai nuovi bisogni o necessità
- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.
- Prove sperimentali sui materiali
- Progettare e costruire oggetti con materiali facilmente reperibili
- Laboratorio informatico
- Riconoscere e analizzare i materiali e il corrispondente settore produttivo.
- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia
- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici
- Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.
- Utilizzare ambienti informatici e elaborare testi, dati, immagini per produrre documenti in situazioni diverse.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA/ COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>VEDERE – OSSERVARE – SPERIMENTARE L'alunno/a riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione</p> <p>PREVEDERE – IMMAGINARE E PROGETTARE</p> <p>Ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico,</p>	<ul style="list-style-type: none">● Leggere ed interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative● Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi● Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	<ul style="list-style-type: none">● I mezzi di trasporto● Disegno tecnico geometrico: costruzione di figure piane e solide – seguire le regole delle proiezioni ortogonali e dell'assonometria e rappresentare graficamente i solidi.● Sviluppo di solidi – realizzazione con il cartoncino di solidi –● Uso dei vari programmi applicativi (Word – Excel – Power Point)● Osservazione di apparecchi per l'illuminazione● Osservazione di una dinamo della bicicletta

riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi

Saper utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni

INTERVENIRE – TRASFORMARE E PRODURRE

Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale

Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione, essere in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione

- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche
- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione ai nuovi bisogni o necessità
- Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
- Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.
- Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio d'informazione.
- Iniziare a comprendere i problemi legati alla produzione di energia utilizzando appositi schemi e indagare sui benefici e sui problemi economici ed ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione.
- Assonometria di forme, pezzi meccanici e oggetti.
- Le reti internet e la posta elettronica.
- Realizzazione di circuiti elettrici
- L'energia: forme e fonti – le varie centrali elettriche – Produzione e distribuzione dell'energia elettrica – consumi e risparmio energetico – Energia e ambiente
- I mezzi di comunicazione

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

SCUOLA DELL' INFANZIA- SEZIONE 3 ANNI

PROFILO:SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso. Osserva ed interpreta ambienti, fatti e fenomeni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
IL SE' E L'ALTRO Accetta l'ambiente scolastico e i suoi ritmi, conosce e rispetta le principali regole del vivere comune.	<ul style="list-style-type: none">● sviluppare capacità relazionali.● accettare la condivisione di giochi e materiali.● inserirsi nella vita di sezione.● riconosce la propria e l'altrui identità sessuale.● controllare le emozioni relative al distacco dei familiari.● interiorizzare regole di vita comunitaria.● scoprire e sperimentare comportamenti corretti nella condivisione di spazi comuni.	<ul style="list-style-type: none">● giochi di presentazione● conversazioni, dialoghi● giochi di ruolo● giochi di identificazione● attività di routine● giochi mimici● racconti

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 4 ANNI

PROFILO:SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso. Osserva ed interpreta ambienti, fatti e fenomeni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
IL SE' E L'ALTRO Rispetta e accetta le regole di vita comunitaria, si riconosce come parte del gruppo e collabora in modo costruttivo con gli altri	<ul style="list-style-type: none">● reinserirsi nel gruppo scolastico e maturare il senso di appartenenza al gruppo.● assumere comportamenti adeguati alle varie situazioni e interagire con adulti e coetanei.● promuovere una coscienza ecologico-ambientale.	<ul style="list-style-type: none">● giochi di ruolo simbolici e di movimento.● assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine● attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione● giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto delle regole.● ricerca-azione per maturare una coscienza ecologica attraverso l'osservazione diretta ed escursioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 5 ANNI

PROFILO:SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso. Osserva ed interpreta ambienti, fatti e fenomeni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
IL SE' E L'ALTRO È consapevole della propria identità e storia personale, affronta con sicurezza nuove esperienze, collabora alla realizzazione di attività in comune	<ul style="list-style-type: none">● partecipare ai giochi collettivi, interagire con adulti e coetanei, rispettando i ritmi del parlare e dell'ascoltare.● autodescriversi, fornendo dati anagrafici, fisici e caratteriali.● riconoscere i propri stati emotivi e riferirne le cause.● ricostruire le fasi e gli eventi della propria crescita.● rappresentare e riferire aspetti del proprio ambiente familiare, sociale e culturale.● orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro. ● orientarsi negli spazi che gli sono familiari	<ul style="list-style-type: none">● giochi di ruolo, simbolici e di movimento● conversazioni, dialoghi, spiegazioni, opinioni espresse dai bambini● rappresentazioni di scenette per risolvere i conflitti.● giochi di identificazione● ricostruzione della propria storia, interviste● partecipazioni a feste collettive, folklore locale● raccolta di foto itineranti della propria crescita● visita guidata negli ambienti scolastici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STORIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: riconosce ed esplora le tracce storiche nel territorio cogliendone le trasformazioni temporali.	USO DELLE FONTI Individuare indizi che consentano di ricostruire eventi ed avvenimenti. Comprendere che il tempo trasforma e cambia cose, persone e animali.	<ul style="list-style-type: none">● Ricostruzione del passato attraverso fotografie e oggetti.● Racconto degli eventi utilizzando gli indicatori temporali (prima, adesso, dopo...)
Colloca nel tempo fatti ed esperienze vissute.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Riconoscere rapporti di successione e/o contemporaneità esistenti in fatti ed esperienze vissute. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (linea del tempo)	<ul style="list-style-type: none">● Successione temporale dei fatti (prima, adesso, dopo)● Ciclicità (il giorno, la settimana, i mesi, le stagioni)● Contemporaneità● Rapporto causa/effetto● Costruzione di strumenti che scandiscono il tempo.● Organizzazione mediante schede strutturate contenute relative alle regole
	STRUMENTI CONCETTUALI	

Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	Acquisire consapevolezza dell'appartenenza ad un gruppo: famiglia, scuola, rione...	la del vivere civile nel gruppo e in famiglia.
Raccontafatti studiati e produce disegni e/o semplici frasi	<p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <p>Rappresentare conoscenze e concetti acquisiti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizione orale e rappresentazione grafica dei concetti assimilati

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STORIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SECONDA CLASSE PRIMARIA: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>: L'alunno/a: ricostruisce i momenti significativi del passato del suo ambiente di vita.</p>	<p>USO DELLE FONTI</p> <p>Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale e familiare</p>	<ul style="list-style-type: none">● Ricostruzione del passato attraverso: fotografie, certificati, indumenti, giocattoli● Comprensione del passato recente nella storia personale, utilizzando gli indicatori temporali.
<p>Prende coscienza del trascorrere del tempo attraverso la ricostruzione della propria storia con l'uso di strumenti.</p>	<p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI:</p> <p>Organizzare le informazioni in relazione alla successione e alla contemporaneità.</p> <p>Conoscere ed esprimere i mutamenti prodotti dallo scorrere del tempo.</p> <p>Conoscere la funzione degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Realizzazione di strumenti che scandiscono il tempo (orologio, calendario, linea del tempo).● Utilizzo degli strumenti del tempo in modo corretto.● Confronto di oggetti e persone di oggi e di ieri.
<p>: Individua le relazioni tra gli uomini e i contesti spaziali</p>	<p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Riconoscere nel proprio contesto di vita forme organizzate (famiglia, scuola, gruppi sportivi e aggregativi) e definire regole per il loro funzionamento.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Osservazione, attraverso fonti iconografiche e visite guidate, delle trasformazioni dell'ambiente e delle attività economiche nel tempo

Ricostruisce e rappresenta fatti vissuti e non

Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: agricoltura, ambiente, produzione, ecc.

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE:

Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante disegni, testi scritti e con l'uso di risorse digitali.

Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.

- Comunicazione con immagini.
- Rappresentazione sulla linea del tempo delle conoscenze sul passato personale e generazionale.
- Racconto della storia personale e familiare e della storia del territorio secondo l'ordine cronologico,

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STORIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: individua le tracce e le usa come fonti per ricavare informazioni sul passato	USO DELLE FONTI Conoscere la funzione dello storico e degli strumenti di ricerca Individuare le tracce e usarle come fonti per conoscere il passato personale, familiare e della comunità di appartenenza Ricavare da fonti di diverso tipo informazioni e conoscenze su aspetti del passato locale e non	<ul style="list-style-type: none">● Ascolto e comprensione di avvenimenti e fatti vissuti● Brainstorming● Conversazioni esplorative e collettive● Organizzazione di informazioni tracce e conoscenze storiche
Rappresenta le attività, i fatti vissuti e narrati.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati	<ul style="list-style-type: none">● Attività di gruppo● Utilizzo della linea del tempo per collocare periodi storici
Definisce durate temporali e usa strumenti per la misurazione del tempo	Organizzare sulla linea del tempo informazioni, conoscenze, periodi e mutamenti Riconoscere relazioni di successione, di contemporaneità e di causa/effetto	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzo di mappe concettuali● Organizzazione delle conoscenze per la comprensione di fatti ed avvenimenti delle società primitive

Comprende le vicende attraverso l'ascolto o la lettura di testi storici e organizza le conoscenze in schemi temporali

Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante racconti orali, testi scritti, disegni, risorse digitali

Comprendere la funzione e l'uso di strumenti convenzionali per la misurazione del tempo

STRUMENTI CONCETTUALI

Ascoltare, leggere e comprendere testi storici

Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali

Confrontare quadri storico/sociali diversi per cogliere analogie e differenze

Comprendere aspetti fondamentali delle società primitive

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali e scritti, disegni e risorse digitali

Riferire le conoscenze acquisite in maniera coesa e coerente

- Racconto orale di fatti studiati
- Produzioni scritte
- Disegni e grafismi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STORIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: riconosce e utilizza fonti diverse per comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	USO DELLE FONTI Mettere in relazione le informazioni ricavate da fonti diverse. Utilizzare le fonti per elaborare rappresentazioni analitiche e sintetiche delle civiltà affrontate.	<ul style="list-style-type: none">• Gli strumenti concettuali: linea del tempo, mappa spazio-temporale, datazione fonti.• Ricerche anche con strumenti digitali.• Linee del tempo• Analisi di testi e ricerca di informazioni.
Distingue le informazioni per ricostruire il quadro storico di una civiltà.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Usare la linea del tempo per organizzare informazioni, individuare successioni, contemporaneità, durate Collocare gli eventi sulla linea del tempo. Utilizzare carte storico-geografiche.	<ul style="list-style-type: none">• Lettura di carte geo-storiche.• Schemi, mappe, cruciverba.• Realizzazione di cartelloni.• Questionari• Test vero/falso• Testi bucati
Organizza le conoscenze per rappresentare analiticamente e sinteticamente le civiltà studiate.	STRUMENTI CONCETTUALI Riconoscere gli elementi significativi di una civiltà all' interno di un contesto temporale e spaziale. Confrontare eventi significativi delle civiltà affrontate.	<ul style="list-style-type: none">• Schemi, mappe, anche con strumenti digitali.• Ascolto e verbalizzazione di testi storici.• Uso di didascalie

Espone con coerenza le conoscenze apprese con il linguaggio specifico della disciplina.

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

Produrre testi orali e scritti su argomenti studiati.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STORIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a: utilizza gli strumenti di conoscenza per produrre informazioni utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.</p> <p>Individua ed interpreta le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.</p>	<p>USO DELLE FONTI</p> <p>Ricavare informazioni da una pluralità di fonti e organizzarle in base a specifici indicatori.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzazione di testi storici. • Laboratori didattici per la realizzazione di oggetti e strumenti. • Elaborazione di linee del tempo. • Realizzazione di cartelloni.
	<p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <p>Leggere e interpretare carte geo-storiche</p> <p>Comparare civiltà</p> <p>Collocare date di fatti ed eventi sulla linea del tempo</p> <p>Cogliere le relazioni fra gli elementi caratterizzanti le società studiate, sintetizzandole.</p>	
<p>Legge e usa carte storico-geografiche relative alle civiltà studiate.</p> <p>Confronta i quadri storici delle civiltà affrontate.</p>	<p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Produrre testi storici scritti e orali anche con risorse digitali</p>	
<p>Comprende e usa il sistema di misura del tempo storico</p>		

Rappresenta sinteticamente le società studiate, evidenziando le relazioni fra gli elementi più significativi.

Leggere ed interpretare grafici, tabelle, carte storiche.

Espone con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

Argomentare su conoscenze e concetti appresi utilizzando il linguaggio specifico

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STORIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 1^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
USO DELLE FONTI L'alunno/a conosce ed utilizza il metodo della ricerca storica.	<ul style="list-style-type: none">● Distinguere i diversi tipi di fonte e il sistema di datazione.● Leggere ed interpretare una carta geo-storica.● Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.	<ul style="list-style-type: none">● Leggere e classificare fonti di diverso genere.● Interpretare documenti e testimonianze storiche.● Costruire geo-storiche.● Costruire brevi didascalie su documenti iconografici, attraverso strumenti digitali
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI L'alunno/a colloca gli eventi nella giusta dimensione spazio-temporale e comprenderne gli elementi caratterizzanti.	<ul style="list-style-type: none">● Riordinare cronologicamente gli eventi storici.● Rappresentare le conoscenze attraverso carte storico-geografiche.● Cogliere analogie e differenze tra le varie civiltà studiate.	<ul style="list-style-type: none">● Localizzare fatti ed eventi sulla linea del tempo..● Riordinare cronologicamente fatti storici.● Produrre carte geo-storiche.● Leggere in modo approfondito e guidato il testo, individuando e confrontando i concetti chiave
STRUMENTI CONCETTUALI L'alunno/a rappresenta le civiltà attraverso le relazioni tra gli elementi che le caratterizzano	<ul style="list-style-type: none">● Operare confronti tra grandi eventi storici, stabilendone analogie e differenze,	<ul style="list-style-type: none">● Visionare materiali multimediali (scene 3D, lezioni interattive) in laboratorio STEM con Mozaik

- Cogliere gli aspetti particolari della Storia (economia, società, religione, scienza...)
- Cogliere il rapporto tra condizione ambientale e insediamenti umani.

- Operare il confronto attraverso dibattiti con conversazioni guidate
- Potenziare la riflessione attraverso esercizi di individuazione dei concetti chiave di un argomento, di confronto e di analisi
- Rielaborare i contenuti anche mediante l'uso di risorse digitali.

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

L'alunno/a elabora in testi orali e scritti gli argomenti studiati, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.

- Conoscere i fatti storici
- Accrescere il patrimonio lessicale specifico e la capacità di utilizzarlo
- Esporre in modo chiaro, corretto e organico le conoscenze apprese.

- Leggere e ricavare informazioni da testi di diverso genere
- Effettuare ricerche lessicali
- Usare risorse digitali

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STORIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: : Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
USO DELLE FONTI L'alunno/a legge interpretare fonti di diverso tipo per cogliere le informazioni dell'epoca storica in esame.	<ul style="list-style-type: none">● Saper leggere fonti storiche di vario tipo e saperne cogliere le informazioni,● Interpretare le informazioni principali ricavate dalla lettura delle fonti,	<ul style="list-style-type: none">● Leggere e interpretare fonti di diverso genere● Confrontare diversi tipi di fonte● Costruire brevi didascalie su documenti iconografici, attraverso strumenti digitali
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI L'alunno/a conosce ed espone eventi, protagonisti e idee dell'epoca storica in esame, ed individuare i legami tra eventi scientifici e culturali e fatti della storia.	<ul style="list-style-type: none">● Confrontare i fenomeni storici secondo la duplice dimensione diacronica e sincronica.● Riconoscere i diversi aspetti storico, politico, economico, sociale e religioso del periodo storico in esame,● Costruire testi anche in forma digitale.● Cogliere relazioni, anche complesse, nell'ambito di società evolute,	<ul style="list-style-type: none">● Individuare cronologie● Utilizzare strumenti digitali per realizzare schemi cronologici e mappe concettuali● Visionare materiali multimediali (scene 3D, lezioni interattive) in laboratorio STEM con Mozaik● Proporre esercitazioni funzionali all'individuazione dei rapporti di causa-effetto● Ricercare materiale informativo da internet o da software specifici

STRUMENTI CONCETTUALI

L'alunno/a comprende gli elementi di permanenza e di evoluzione del quadro storico.

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

L'alunno/a produce testi scritti e orali utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazioni diverse

- Individuare e ed analizzare le analogie e le differenze presenti in un preciso quadro storico,
- Operare rimandi e collegamenti tra eventi del passato e tra passato e presente.
- Individuare raccordi con altri fatti contemporanei e successivi.
- Rielaborare le conoscenze per ricostruire percorsi storici in forma personale,
- Rielaborare i contenuti attraverso confronti “presente-passato” e viceversa,
- Leggere in modo approfondito testi storici ed esporre quanto compreso,
- Effettuare ricerche lessicali
- Operare il confronto attraverso dibattiti e conversazioni guidate
- Esporre gli eventi storici secondo i criteri della successione cronologica e della contemporaneità.
- Lettura e spiegazione dei concetti e dei contenuti storici,
- Strutturare la produzione attraverso domande-stimolo,
- Ricercare, comprendere ed usare termini specifici del lessico storico.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STORIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 3^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: : Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
USO DELLE FONTI Competenze : L'alunno/a conosce operazioni e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi.	<ul style="list-style-type: none">● Riconoscere elementi propri di uno specifico quadro storico, mediante l'uso delle fonti,● Individuare e selezionare informazioni utili attraverso la lettura di fonti di vario tipo e l'utilizzo di strumenti disciplinari (carte geo-storiche e tematiche),● Analizzare le diverse fonti per la comprensione di un determinato fatto storico.	<ul style="list-style-type: none">● Leggere e interpretare fonti di diverso genere.● Confrontare diversi tipi di fonte● Rielaborare autonomamente le informazioni ricavate dall'analisi delle fonti, per comprendere un determinato fatto storico.
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI L'alunno/a Ricostruisce e interpreta processi storici secondo la duplice dimensione diacronica e sincronica.	<ul style="list-style-type: none">● Selezionare ed organizzare le informazioni relative agli eventi storici,● Formulare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate,● Comprendere vari aspetti della storia (economia, società, istituzioni, religione, cultura, scienza).	<ul style="list-style-type: none">● Leggere in modo approfondito e guidato il testo, individuando e confrontando i concetti chiave● Ricostruire i fatti in ordine cronologico, utilizzando la linea del tempo● Realizzare esercitazioni funzionali all'individuazione dei rapporti di causa-effetto, relativi ai vari aspetti della storia.
STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none">● Cogliere e analizzare le relazioni tra i vari aspetti della storia (economia,	<ul style="list-style-type: none">● Concettualizzare e schematizzare i contenuti acquisiti

L'alunno/a ricostruisce e spiega dinamiche storiche, italiane, europee e mondiali, di ampia durata attraverso l'interazione di fattori diversi (umano, spazio-temporale, culturale....)

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

L'alunno/a argomenta su conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.

costumi e società, istituzioni, religione, cultura, scienza...)

- Individuare ed analizzare i cambiamenti in relazione agli eventi storici e ai bisogni dell'uomo.
- Relazionare le conoscenze acquisite in modo scritto, orale e digitale, usando il lessico specifico,
- Rielaborare criticamente i contenuti attraverso confronti "presente-passato" e viceversa,
- Padroneggiare il lessico della disciplina.

- Potenziare la riflessione attraverso esercizi di individuazione, confronto e analisi dei concetti chiave di un argomento,
- Ricercare materiale informativo da internet o da software specifici (Mozaik in laboratorio STEM)
- Individuare raccordi con altri fatti contemporanei e successivi.
- Leggere in modo approfondito testi storici, ed esporre quanto compreso,
- Ricercare sul glossario o su software specifici il lessico della disciplina,
- Proporre dibattiti, conversazioni guidate su argomenti e comportamenti di interesse personale e/o comune, individuando le tracce storiche
- Ideare testi e produrre animazione con contenuti digitali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ED ATTIVITÀ
	ORIENTAMENTO	
L'alunno/a: si orienta nello spazio circostante, individuando relazioni attraverso gli indicatori spaziali.	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento. Collocare sé stesso e gli oggetti in uno spazio definito.	<ul style="list-style-type: none">• Giochi di movimento con gli indicatori topologici(avanti,dietro,sinistra,destra ...).• Giochi con percorsi semplici.
	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	
Rappresenta ambienti noti e percorsi	Descrivere verbalmente un percorso effettuato all'interno dell'aula e/o della scuola	<ul style="list-style-type: none">• Rappresentazione grafica e verbalizzazione di semplici percorsi• Osservazione e classificazione degli elementi che caratterizzano i diversi ambienti• Esplorazione del territorio circostante
	PAESAGGIO	
Conosce il territorio circostante attraverso l'osservazione diretta	Individuare attraverso l'osservazione diretta gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi e i vari ambienti di vita Conoscere i vari tipi di paesaggio Individuare le funzioni dei principali ambienti attraverso la distinzione di arredi e attrezzature	<ul style="list-style-type: none">• Osservazione, descrizione e confronto dello spazio vissuto

Comprende che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dall'uomo

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

Collegare tra loro i vari elementi(spazi, arredi..)con semplici funzioni

Muoversi in uno spazio conosciuto, rispettando le relazioni spaziali

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: si orienta nello spazio circostante attraverso indicatori topologici e punti di riferimento noti	ORIENTAMENTO Muoversi nello spazio vissuto attraverso riferimenti topologici;	<ul style="list-style-type: none">• Descrizione della posizione di un oggetto o di una persona rispetto ad un punto di riferimento.• Osservazione e descrizione dello spostamento di un soggetto nell'ambiente
	Seguire un percorso in riferimento a punti prestabiliti.	
Legge e rappresenta graficamente uno spazio vissuto attraverso l'uso di simboli o costruendo semplici mappe	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ Rappresentare uno spazio noto con l'uso di simboli	<ul style="list-style-type: none">• Rappresentazione in prospettiva verticale di oggetti e ambienti vissuti(aula,stanza di casa ...)• Individuazione e denominazione di elementi dello spazio circostante(fissi,mobili,orizzontali,verticali ...)• Interpretazione in una semplice mappa o pianta, delle simbologie convenzionali• Riconoscimento dei colori che simboleggiano un paesaggio
	Leggere semplici mappe relative a spazi chiusi e aperti	

<p>Riconosce gli elementi essenziali(fisici e antropici) dello spazio vissuto attraverso l'osservazione diretta.</p>	<p style="text-align: center;">PAESAGGIO</p> <p>Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano la città/paese di vita</p> <p>Cogliere gli elementi caratterizzanti il paesaggio</p> <p style="text-align: center;">REGIONE O SISTEMA TERRITORIALE</p> <p>Comprendere che lo spazio di vita è un territorio organizzato che l'uomo modifica per i propri bisogni</p>	<p>naturale,attraverso la lettura di semplici carte,piante o mappe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di elementi fisici ed antropici caratteristici nel proprio territorio • Riconoscimento delle funzioni relative a vari spazi: chiesa, condominio, scuola...
<p>Ha consapevolezza di vivere in uno spazio conosciuto come il quartiere,il paese o città,la Provincia o Regione</p>	<p>Comprendere che il paese/città fa parte di una provincia che a sua volta appartiene ad una regione</p>	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: si muove consapevolmente orientandosi attraverso indicatori topologici e punti di riferimento	ORIENTAMENTO	
	Orientarsi e muoversi nello spazio vissuto e su mappe e carte con riferimento agli indicatori topologici e ai punti cardinali	<ul style="list-style-type: none">• Uscite nel territorio• Concetti topologici• Il Sole
Legge e descrive ambienti noti e percorsi stabiliti	Costruire percorsi e itinerari relativi all'ambiente di vita	<ul style="list-style-type: none">• I punti cardinali
	Conoscere i punti cardinali e la loro funzione	<ul style="list-style-type: none">• La bussola
	Utilizzare le proprie carte mentali per orientarsi nello spazio circostante	<ul style="list-style-type: none">• Gli ambienti• I percorsi
	LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none">• I simboli
	Rappresentare graficamente uno spazio noto	<ul style="list-style-type: none">• Le mappe mentali
	Leggere e interpretare mappe, piante e carte geografiche	<ul style="list-style-type: none">• Classificazione delle carte geografiche
	Effettuare riduzioni e ingrandimenti in scala	<ul style="list-style-type: none">• La riduzione in scala

PAESAGGI

Conosce il paesaggio

Conoscere il proprio territorio attraverso l'osservazione diretta e indiretta

Conoscere e descrivere paesaggi nei loro elementi essenziali usando una terminologia appropriata

Ha consapevolezza che il territorio è uno spazio organizzato e modificabile

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

Cogliere nei paesaggi le trasformazioni operate dall'uomo

Riconoscere nel proprio ambiente di vita gli interventi positivi o negativi dell'uomo

Tutelare e valorizzare il patrimonio naturale e paesaggistico attraverso comportamenti adeguati

- La montagna
- La collina
- La pianura
- Il mare
- Il lago
- Il fiume
- La città
- Flora e fauna
- Uscite sul territorio
- L'uomo trasforma
- Tutela del patrimonio

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
	ORIENTAMENTO	
L'alunno/a: si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi con punti di riferimento e indicatori temporali	<ul style="list-style-type: none">• L'orientamento• La cartografia
	Orientarsi nello spazio con i punti cardinali	<ul style="list-style-type: none">• La riduzione in scala
	Distinguere i punti cardinali su una carta geografica	<ul style="list-style-type: none">• Il clima
	Orientarsi con la bussola	<ul style="list-style-type: none">• Le regioni climatiche
	Orientarsi sul globo terrestre e sul planisfero utilizzando le coordinate geografiche	<ul style="list-style-type: none">• I paesaggi
	LINGUAGGIO DELLA GEO – GRAFICITÀ	
Interpreta carte geografiche e tematiche, grafici, tabelle, immagini	Conoscere le fasi operative del lavoro del geografo	<ul style="list-style-type: none">• L' Italia fisica• I settori di produzione
	Comprendere il concetto di riduzione in scala	<ul style="list-style-type: none">• Analisi di spazi vissuti, psicomotricità, percorsi, lettura di immagini, di carte geografiche, carte tematiche, piante

Conosce gli elementi caratterizzanti i paesaggi italiani

Classificare le carte in base alla scala di riduzione

Distinguere le carte fisiche, politiche, tematiche

PAESAGGIO

Individuare gli elementi fisici e antropici del territorio italiano

Conoscere le risorse naturali

Individuare gli elementi che determinano il clima

Riflettere sul problema dell'inquinamento urbano

Conoscere le attività del settore primario, secondario e terziario

Localizza gli elementi fisici, antropici, sociali ed economici del territorio italiano

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

Individuare il legame tra territorio e sviluppo degli insediamenti umani

Valorizzare e tutelare il patrimonio ambientale del territorio italiano

• Produzione di mappe concettuali, grafici, tabelle, rappresentazioni grafiche

• Questionari

• Verbalizzazioni orali e scritte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando i punti cardinali ed il linguaggio della geo-graficità; individua i caratteri che connotano i diversi paesaggi italiani, cogliendo le progressive trasformazioni operate dall'uomo e rendendosi conto dell'interdipendenza tra elementi fisici e antropici.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none">• Costruzione dei propri punti di riferimento su globo terrestre• Visite nel territorio per l'osservazione diretta con l'uso della bussola• Osservazione indiretta dello spazio attraverso vari tipi di documenti visivi
	Orientarsi con l'uso della bussola, dei punti di riferimento e dei punti cardinali nello spazio circostante e sulla carta geografica Estendere le proprie carte mentali all'Italia e a spazi più lontani	
Utilizza il linguaggio specifico per interpretare carte e globo terrestre	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzazione di cartine mute sulle quali orientarsi• Osservazione di immagini specifiche e carte• Lettura e confronto delle diverse rappresentazioni• Uso del linguaggio delle carte per la creazione di carte tematiche
	Ricavare informazioni geografiche da fonti diverse	
	Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, interpretando e costruendo carte geografiche e tematiche	
	Localizzare sulla carta geografica Regioni, Nazioni, Continenti, mari e Oceani	
	PAESAGGIO	

Individua i caratteri che connotano i paesaggi italiani ed europei, comprendendo l'importanza degli elementi naturali e delle loro trasformazioni nella vita dell'uomo nella storia della civiltà

Ha consapevolezza che lo spazio geografico è un sistema territoriale caratterizzato da elementi fisici e antropici interdipendenti

Conoscere gli elementi naturali e antropici dei principali paesaggi italiani

Conoscere gli elementi di particolare valore ambientale e culturale del proprio territorio da tutelare e valorizzare

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

Acquisire il concetto di regione geografica e amministrativa

Conoscere la relazione tra gli elementi del clima e le caratteristiche del territorio

- Esercizi su carte mute inserendo i diversi elementi studiati
- Ricerca di immagini e notizie su ciascuna Regione, inglobando i cenni storici, la natura, l'arte e la cultura
- Giochi utili alla scoperta di somiglianze e differenze tra paesaggi
- Visita a luoghi di particolare interesse naturalistico e culturale
- Documentazione, anche con strumenti multimediali, delle visite guidate
- Esercizi di individuazione delle regioni italiane su una cartina muta
- Elaborazione di cartine mute con la divisione delle regioni in province
- Ricerche sulla flora e fauna caratteristica di ogni regione
- Elaborazione di cartine tematiche con interconnessioni tra i singoli elementi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
ORIENTAMENTO L'alunno/a si orienta nello spazio e su carte di diversa scala	<ul style="list-style-type: none">• Orientarsi con i punti cardinali nel territorio vicino• Orientarsi sulla carta del territorio italiano	<ul style="list-style-type: none">• Eseguire esercizi pratici di orientamento• Costruire percorsi della quotidianità usando i punti di riferimento• Eseguire esercizi di orientamento sulle carte geografiche
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' L'alunno/a comunica informazioni relative allo spazio geografico	<ul style="list-style-type: none">• Leggere e interpretare diversi tipi di carta geografica• Leggere e interpretare grafici e tabelle• Individuare e descrivere l'Italia e l'Europa	<ul style="list-style-type: none">• Osservare immagini da telerilevamento attraverso strumenti multimediali in laboratorio STEM• Osservare e comprendere grafici e tabelle• Confrontare carte geografiche di vario tipo d'Italia e d'Europa
PAESAGGIO L'alunno/a conosce gli elementi naturali dei paesaggi italiani ed europei nella loro trasformazione	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere la differenza tra paesaggio e ambiente naturale• Individuare gli elementi naturali e antropici del territorio italiano	<ul style="list-style-type: none">• Confrontare immagini individuandone le caratteristiche• Ricercare e analizzare immagini del patrimonio naturale e antropico italiano
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE L'alunno/a approfondisce il concetto di regione geografica nel contesto italiano ed europeo	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere gli elementi di particolare valore ambientale e culturale del territorio italiano da tutelare	

- Approfondire il concetto di regione geo-amministrativa
- Individuare le interrelazioni tra elementi naturali e antropici
- Realizzare itinerari di viaggio in Italia, documentandoli anche con strumenti multimediali
- Confrontare le Regioni italiane individuando possibili analogie con Regioni europee
- Ricercare materiale informativo sugli stili di vita nelle diverse parti d'Italia e d'Europa

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
ORIENTAMENTO L'alunno/a si orienta nella realtà territoriale e sulle carte mediante l'uso delle coordinate geografiche	<ul style="list-style-type: none">● Orientarsi con le coordinate geografiche in territori vicini e lontani● Orientarsi sulla carta del territorio europeo	<ul style="list-style-type: none">● Eseguire esercizi pratici di orientamento● Eseguire esercizi di orientamento sulle carte geografiche● Costruire percorsi tra gli Stati europei
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' L'alunno/a decodifica ed utilizza il linguaggio simbolico e cartografico e termini relativi alle tecniche e agli strumenti.	<ul style="list-style-type: none">● Individuare nominando correttamente gli elementi fisici, economici e politici dell'Europa, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.● Utilizzare i termini appresi per la descrizione dei diversi ambienti geografici per comprendere fatti e fenomeni territoriali.● Leggere e interpretare grafici e tabelle	<ul style="list-style-type: none">● Completare cartine mute dell'Europa● Osservare e ascoltare documenti, fatti e fenomeni territoriali● Confronto di dati statistici.● Produzione di grafici e rilevazione di dati da varie fonti
PAESAGGIO L'alunno/a conosce gli elementi naturali dei paesaggi europei nella loro evoluzione	<ul style="list-style-type: none">● Conoscere le principali caratteristiche fisiche, umane ed economiche dell'Europa.● Classificare i diversi tipi di paesaggio, individuando analogie e differenze.	<ul style="list-style-type: none">● Osservare e analizzare, con la guida dell'insegnante, documenti multimediali di vario tipo delle regioni europee in laboratorio STEM● Ricostruire ambienti europei mediante documenti geografici

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

L'alunno/a approfondisce il concetto di regione geografica nel contesto europeo

- Conoscere i problemi dello sviluppo delle aree geografiche del continente Europa.
- Riconoscere gli elementi di particolare valore ambientale e culturale del territorio europeo da tutelare
- Comprendere le relazioni uomo-ambiente.
- Valutare gli effetti delle trasformazioni prodotte dall' uomo
- Comprendere le conseguenze delle scelte per lo sviluppo
- Ricerca delle peculiarità antropiche e culturali e folcloristiche delle "genti" europee
- Costruzione di una linea del tempo relativa alla situazione europea.
- Confrontare immagini individuandone le caratteristiche
- Ricercare e analizzare immagini del patrimonio naturale e antropico europeo
- Ricercare materiale informativo sulle attività umane e i rispettivi spazi utilizzati
- Ricercare informazioni relative alle scelte dei fenomeni demografici
- Ricercare informazioni sulle relazioni tra gli Stati europei e i rispettivi problemi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
ORIENTAMENTO L'alunno/a si orienta nella realtà territoriale anche lontana attraverso l'uso dei programmi multimediali	<ul style="list-style-type: none">● Orientarsi con le coordinate geografiche in territori lontani● Orientarsi sulla carta del mondo	<ul style="list-style-type: none">● Eseguire esercizi pratici di orientamento● Eseguire esercizi di orientamento sul planisfero● Costruire percorsi tra i Continenti
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' L'alunno/a effettua scelte consapevoli per una comunicazione efficace di informazioni spaziali	<ul style="list-style-type: none">● Individuare nominando correttamente gli elementi fisici, economici e politici dei Continenti, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.● Interpretare fatti e fenomeni territoriali anche attraverso l'uso di strumenti tradizionali e multimediali	<ul style="list-style-type: none">● Completare cartine mute del mondo● Decodifica della simbologia delle carte.● Schematizzazioni logiche.● Ricerche individuali.● Confronto di dati statistici.● Produzione di grafici e rilevazione di dati da varie fonti
PAESAGGIO L'alunno/a conosce gli elementi naturali dei paesaggi europei nella loro evoluzione	<ul style="list-style-type: none">● Leggere e interpretare grafici e tabelle● Conoscere le principali caratteristiche fisiche, umane ed economiche del Mondo● Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.	<ul style="list-style-type: none">● Osservare e analizzare, con la guida dell'insegnante, documenti multimediali di vario tipo dei Continenti in laboratorio STEM● Ricostruire ambienti mondiali mediante documenti geografici

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

L'alunno/a riconosce nella realtà geografica mondiale il risultato del concorso di una pluralità di fattori (fisici, antropici, economici, culturali...).

- Individuare e comprendere analogie e differenze tra realtà antro-po-fisiche diverse (confronto tra Stati)
- Comprendere le ricadute a livello mondiale delle situazioni di squilibrio locale..
- Riconoscere gli elementi di particolare valore ambientale e culturale del territorio mondiale da tutelare
- Comprendere le relazioni uomo-ambiente.
- Valutare gli effetti delle trasformazioni prodotte dall' uomo
- Comprendere le conseguenze delle scelte per lo sviluppo
- Ricercare le peculiarità antropiche e culturali e folcloristiche delle "genti" del Mondo
- Costruzione di una linea del tempo relativa alla situazione mondiale.
- Confrontare immagini e testi individuandone le caratteristiche
- Ricercare e analizzare immagini del patrimonio naturale e antropico mondiale
- Giustificare le varie realtà economiche presenti nel Mondo rintracciando i motivi che spiegano le situazioni di emergenza attuali
- Ricercare informazioni sulle relazioni tra gli Stati dei Continenti e i rispettivi problemi
- Analizzare situazioni che caratterizzano gli Stati dei continenti
- Confrontare testi e immagini delle situazioni problematiche nei Continenti

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, IMPARARE AD IMPARARE/COMPETENZA DIGITALE.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 3 ANNI

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in se', è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E ATTIVITA'
IMMAGINI, SUONI, COLORI Usa il segno grafico per produrre scarabocchi, utilizza e manipola con creatività materiali vari	<ul style="list-style-type: none">● conoscere ed usare materiali diversi attraverso varie tecniche.● conoscere i colori primari.● sperimentare materiali diversi per riconoscere e riprodurre suoni onomatopeici e versi di animali.● partecipare al canto corale.● accompagnare una melodia con semplici parti del corpo.	<ul style="list-style-type: none">● attività espressive e diversificate● manipolazione libera di colori● manipolazione di materiali sonori

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, IMPARARE AD IMPARARE/COMPETENZA DIGITALE.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI , COLORI

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 4 ANNI

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in se', è' progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. è disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E ATTIVITA'
IMMAGINI, SUONI , COLORI Usa la fantasia per inventare storie, si esprime attraverso diverse forme di comunicazione non verbali	<ul style="list-style-type: none">● saper interpretare immagini.● usare, manipolare e trasformare materiali.● riconoscere e riprodurre suoni e rumori.● intonare melodie.● scoprire la formazione dei colori secondari.● sviluppare abilità' grafico-pittoriche	<ul style="list-style-type: none">● racconti di storie in sequenza e rielaborazione verbale● attività manipolative con materiale vario● ascolto e interpretazione di brani musicali● riproduzione di suoni naturale e non● riproduzioni grafiche● sperimentazione e ricerche cromatiche.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE/IMPARARE AD IMPARARE/COMPETENZA DIGITALE.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 5 ANNI

PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in se', è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. è disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E ATTIVITA'
<p>IMMAGINI, SUONI E COLORI</p> <p>Comunica ed esprime emozioni con i diversi linguaggi del corpo, si esprime attraverso le diverse forme d'arte conosciute</p>	<ul style="list-style-type: none">● costruire e verbalizzare storie ed elaborati partendo da uno stimolo dato.● sperimentare varie tecniche drammatico-teatrali.● acquisire padronanza di diverse tecniche espressive.● sperimentare gradazioni, accostamenti e mescolanza di colori. ● manipolare e trasformare materiali.● scoprire le caratteristiche fisiche degli oggetti. ● sperimentare e padroneggiare diverse tecniche espressive e costruttive.● interpretare i lavori prodotti e quello dei compagni.	<ul style="list-style-type: none">● sperimentazione e improvvisazione individuale e di gruppo di giochi simbolici, travestimenti e drammatizzazioni.● creazione di personaggi, ruoli, situazioni con burattini, travestimenti e maschere.● consapevolezza delle potenzialità espressive e comunicative del colore: sfumature.● mescolanze di colori primari ● ideazione e costruzione con materiale vario● uso creativo e intenzionale dell'espressione grafico- pittorico, plastico-manipolativa ● sperimentazione di tecniche espressive e costruttive● padronanza dei mezzi e delle tecniche espressive

- descrivere in modo appropriato situazioni, esperienze, azioni, spiegando i tempi, le motivazioni e le modalità di realizzazione di determinate esperienze vissute.
- sperimentare ed apprendere diverse forme di comunicazione attraverso strumenti multimediali.
- produzione di semplici messaggi iconici e utilizzo di tecniche diverse
- elaborati grafici e pittorici
- esecuzione di autoritratti e ritratti dei compagni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi artistici, che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
L'alunno/a: utilizza gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa e autonoma sul piano espressivo e comunicativo.	ESPRIMERSI E COMUNICARE Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.	<ul style="list-style-type: none">● Le principali tecniche grafiche: matita, pastelli, pennarelli ecc...● Disegno libero di esperienze vissute● Produzione di ritmi creativi
Individua in un'immagine gli elementi essenziali della forma apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Riconoscere e distinguere i colori, le linee, le forme dell'ambiente. Leggere sequenze narrative per immagini.	<ul style="list-style-type: none">● Le principali tecniche plastiche con materiali vari di riciclo, manipolazione di materiali cartacei.● Lettura di segni, forme, linee, spazi in un'immagine.● Distinzione dei colori primari● Distinzione dei colori secondari
Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Esplorare immagini, forme ed oggetti presenti nell'ambiente. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	<ul style="list-style-type: none">● Distinzione di colori caldi e freddi● Lettura e osservazione di immagini tematiche (stagioni, alberi, frutti, feste, ricorrenze).● Le figure in sfondi appropriati● Le relazioni spaziali

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi artistici che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: comunica, esprime emozioni, utilizzando semplici tecniche grafico-pittoriche e manipolative.	ESPRIMERSI E COMUNICARE Utilizzare gli elementi del linguaggio visivo(segno, colore, spazio), per produrre elaborati personali. Conoscere e utilizzare semplici tecniche espressive.	<ul style="list-style-type: none">● Produzione di ritmi semplici e complessi con forme e colori● Illustrazione grafica di un testo ascoltato o di un'esperienza vissuta● Produzione di elementi decorativi per diverse funzioni (feste, ricorrenze, stagioni, ...).
Individua gli elementi principali del linguaggio visivo; è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie)	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Osservare e descrivere immagini statiche e dinamiche verbalizzando impressioni ed emozioni prodotte da suoni, forme e colori.	<ul style="list-style-type: none">● Sperimentazione di tecniche grafiche, pittoriche ed espressivo-manipolative.● Descrizione essenziale degli elementi formali presenti nel linguaggio delle immagini e delle opere d'arte.● Classificazione delle varie tipologie dei linguaggi visivi (disegno, pittura, foto).
Confronta e apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	

Confronta e descrive i principali beni artistici e i prodotti artigianali del proprio territorio.

Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente e nel proprio territorio, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.

- Visite guidate a mostre e a siti di interesse culturale presenti nel proprio territorio.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA:In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a: Utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale</p> <p>Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p>	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p> <p>Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Sperimentazione di tecniche grafiche, pittoriche ed espressivo-manipolative.● Produzione di manufatti con materiali di recupero● Progettazione e ideazione di locandine, poster digitali didattici● Raccolta e manipolazioni di immagini● Osservazione e lettura di quadri, foto d'autore e musei virtuali
<p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p>	<p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>Individuare nel linguaggio del fumetto e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Classificazione delle varie tipologie dei linguaggi visivi (disegno, pittura, foto).● Storytelling digitale
<p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio</p>	<p>COMPRENDERE ED APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p>	

territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.

- Visite guidate a siti di interesse culturale presenti nel proprio territorio

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI, COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi artistici. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a: rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p> <p>È in grado di distinguere le fondamentali forme di arte visiva e di leggere le opere più significative prodotte nel tempo.</p> <p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p>	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</p> <p>Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali).</p> <p>Utilizzare materiale e tecniche adeguate allo scopo.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo la funzione comunicativa dell'immagine, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Disegni e attività pratico – manuali.● Produzione di elementi decorativi con materiali vari relativi a ricorrenze e festività.● Produzione di manufatti con materiali di riciclo(cartapesta)● Rielaborazione creativa di disegni e immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).● Attività guidate ed individuali per osservare, descrivere immagini statiche ed in movimento, di opere d' arte, di beni del territorio.

Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.

- Visite guidate a siti di interesse culturale presenti nel proprio territorio.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI, COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLASCUOLA PRIMARIA:In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi artistici che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
L'alunno/a: utilizza le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche, con materiali e strumenti diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali).	ESPRIMERSI E COMUNICARE Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.	<ul style="list-style-type: none">● Elaborati grafici per rappresentare le proprie esperienze e la realtà● Produzione di elementi decorativi con materiali vari, relativi a ricorrenze e festività.
Utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere, leggere immagini e messaggi.	Trasformare immagini e materiali sperimentando strumenti e tecniche diverse per realizzare produzioni di vario tipo.	<ul style="list-style-type: none">● Lettura e analisi di immagini statiche e dinamiche per cogliere significati e messaggi.
Riconosce alcuni aspetti formali di opere d'arte proposte e oggetti di artigianato provenienti da altri Paesi.	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Riconoscere in un testo iconico-visivo, gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) cogliendo il significato espressivo. Individuare nel linguaggio del fumetto e audiovisivo i diversi codici espressivi.	<ul style="list-style-type: none">● Lettura ed analisi del linguaggio del fumetto e delle immagini pubblicitarie● Realizzazione di brevi racconti con il linguaggio del fumetto, realizzazione di materiali pubblicitari per particolari ricorrenze
	COMPRENDERE E APPREZZARE LE	

Conosce i principali beni artistico - culturali presenti nel proprio territorio e mette in atto atteggiamenti di rispetto e di tutela

OPERE D'ARTE

Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio.

Familiarizzare con alcune forma di arte e produzioni artigianali appartenenti alla propria e ad altre culture

- Produzione di video tematici e spot pubblicitari con l'utilizzo di software multimediali
- Lettura degli aspetti formali ed espressivi di opere d'arte antiche e moderne
- Visite guidate nel territorio per apprezzare e tutelare i beni del patrimonio culturale
-
- Produzione di manufatti in cartapesta

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE L'alunno/a produce elaborati personali e creativi applicando le regole della rappresentazione visiva. Utilizza tecniche espressive e materiali differenti in maniera funzionale al compito proposto.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ideare e produrre elaborati utilizzando gli elementi della grammatica visiva, per cogliere gli elementi significativi della realtà e superare gli stereotipi.• Rielaborare in modo guidato immagini fotografiche, materiali di uso comune, elementi iconici e visivi, scritte e parole per produrre immagini creative.• Utilizzare le tecniche grafiche, pittoriche e plastiche più adeguate alla realizzazione di specifici prodotti visivi.	<ul style="list-style-type: none">• Le basi del disegno.• Copiare un'immagine• Disegno dal vero• L'ambiente naturale (vegetale, minerale, animale nelle rielaborazioni realistiche, stilizzate, simboliche e fantastiche).• Strumenti e materiali: matite, pastelli acquerellabili, pennarelli, carboncino, colori a cera, graffito, frottage, tempere, acquerelli, tecniche miste.• I codici del linguaggio visivo: punto, segno, linea, superficie, colore, spazio, forma.• Produzione di elaborati grafico-pittorici e digitali attinenti alle opere studiate.
<p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI L'alunno/a legge e comprende il significato dei vari messaggi visivi, decodificando gli elementi grammaticali presenti. L'alunno/a analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.</p>	<ul style="list-style-type: none">• .Analizzare e descrivere, in modo guidato, un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, applicando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.	<ul style="list-style-type: none">• Gli elementi della comunicazione visiva.• Il meccanismo della visione e le illusioni ottiche.• Teorie della percezione e psicologia della forma.• La percezione del punto e della linea.• La percezione del colore.

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

L'alunno/a riconosce le principali tipologie dei beni artistici, culturali ed ambientali del proprio territorio.

L'alunno/a individua gli aspetti formali delle opere più significative prodotte nell'arte preistorica, antica e medioevale.

L'alunno/a riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.

- Riconoscere in un testo visivo gli elementi grammaticali e tecnici individuando il loro significato espressivo.
- Riconoscimento del valore sociale-estetico del paesaggio e del patrimonio ambientale, artistico e culturale.
- Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'epoca per comprenderne il messaggio e la funzione.
- Il patrimonio culturale, artistico e ambientale.
- L'importanza della tutela e valorizzazione del patrimonio storico artistico del territorio.
- I generi iconografici. Analisi iconologica e iconografica di un'opera d'arte.
- La storia dell'arte dall'arte cretese e micenea all'arte paleocristiana e bizantina.
- Fruire e apprezzare il patrimonio artistico con e-book, digital board.
- Apprendimento interattivo nel laboratorio STEM (creazione di lezioni, contenuti digitali mediante schermi 3D).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE L'alunno/a utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielabora in modo creativo le immagini con diverse tecniche. Applica le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Produrre elaborati utilizzando gli elementi della grammatica visiva, le regole del codice visivo, materiali, tecniche grafiche, pittoriche e plastiche per creare composizioni espressive che interpretino in modo personale e creativo la realtà.● Saper scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati alle finalità operative scelte.● Rielaborare in modo autonomo immagini fotografiche, materiali di uso comune, elementi iconici e visivi, scritte e parole per produrre immagini creative.	<ul style="list-style-type: none">● I codici visivi: espressività del colore.● Luce e ombra.● Le regole della composizione e la scelta compositiva.● Lo spazio e la sua rappresentazione: la prospettiva centrale.● Il volto umano..● La maschera e la caricatura.● Tecniche: grafico pittoriche, modellazione tridimensionale, tecniche miste.● Il riciclo creativo.● Il fumetto e lo storytelling digitale● Grafica digitale (poster didattici digitali, cartoline, locandine)● Rielaborazione digitale di opere d' arte e di immagini
<p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI L'alunno/a legge e comprende autonomamente gli elementi della grammatica visiva Osserva, esplora, descrive e legge immagini e messaggi multimediali. Legge le opere più significative prodotte nell'arte, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Osservare consapevolmente gli elementi formali ed estetici di un contesto reale e saperli descrivere con linguaggio appropriato.● Analizzare un testo visivo o un'opera d'arte per comprenderne i significati	<ul style="list-style-type: none">● Le principali funzioni comunicative delle immagini.● Testo narrativo e testo visivo.● La percezione della luce e dell'ombra.● La percezione dello spazio.● La composizione: simmetria e asimmetria, il modulo e il ritmo.

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

L'alunno/a conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Individua e apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

essenziali e le scelte compositive dell'autore.

- Leggere un'opera d'arte e metterla in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene, analizzando gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'epoca per comprenderne il messaggio e la funzione.
- Riconoscere il valore sociale-estetico del paesaggio e del patrimonio ambientale, artistico e culturale.
- Analisi iconografica: i temi iconografici; gli attributi.
- Fruire e apprezzare il patrimonio artistico con e-book, digital board, piattaforme interattive (es.mozaweb, Google Earth)
- Apprendimento interattivo nel laboratorio STEM (creazione di lezioni, contenuti digitali mediante schermi 3D).
- L' arte romanica
- L' arte gotica
- L'arte del Rinascimento: il Quattrocento
- Il Cinquecento
- Il Barocco
- I beni artistici culturali del territorio locale.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>L'alunno/a utilizza con padronanza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielabora in modo creativo le immagini con diverse tecniche.</p> <p>Applica le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ideare e produrre elaborati ricercando soluzioni creative originali, applicando le innovazioni tecniche introdotte dalle avanguardie artistiche e ispirandosi a tutte le forme della comunicazione visiva.• Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.• Rielaborare in modo efficace immagini fotografiche, materiali di uso comune, elementi iconici e visivi, scritte e parole per produrre nuove immagini.• Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo precise finalità operative, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.	<ul style="list-style-type: none">• Riproduzione e rielaborazione di opere d'arte oggetto di studio• La figura umana e il movimento• Lo spazio: la prospettiva accidentale.• La scomposizione cubista dello spazio.• L'espressione di emozioni e stati d'animo attraverso colori, segni e forme.• Sperimentazione di tecniche espressive anche in riferimento ai movimenti artistici studiati (tecniche miste, tecniche di stampa, cardmaking, ready made, collage polimaterici,...)• Progettare un oggetto di design(es. elementi decorativi per allestimenti e scenografie)• Sperimentare tecniche e strumenti della comunicazione multimediale per creare messaggi espressivi.• Rielaborazione/interpretazione soggettiva grafica/ digitale di opere d'arte.• La pubblicità (locandine, poster digitali con finalità sociali e di cittadinanza attiva).
<p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p>	<ul style="list-style-type: none">• Osservare consapevolmente gli elementi formali ed estetici di un contesto reale e/o	

L'alunno/a padroneggia gli elementi della grammatica visuale, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e multimediali.

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

L'alunno/a conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia e conservazione.

Riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.

Legge le opere più significative prodotte nell'arte moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.

Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

multimediale e saperli descrivere con linguaggio appropriato.

- Analizzare un testo visivo o un'opera d'arte per comprenderne i significati essenziali e le scelte creative e stilistiche dell'autore.
- Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza(arte, pubblicità, informazione, spettacolo).
- Leggere un'opera d'arte e metterla in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene, analizzando gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'epoca per comprenderne il messaggio e la funzione.
- Riconoscere il valore sociale-estetico del patrimonio ambientale, storico- artistico e culturale.
- Produzione di messaggi visivi relativi a ricorrenze varie (manifesti, inviti, locandine,...).
- La percezione delle regole del codice visuale.
- Analisi iconografica e iconologica delle immagini.
- Le regole della composizione e la scelta compositiva
- Le funzioni della comunicazione visiva.
- La lettura dell'opera d'arte: analisi iconografica e iconologica.
- L'arte del settecento; Neoclassicismo
- L'arte dell'ottocento: Romanticismo, Realismo, Impressionismo, Postimpressionismo.
- Il primo Novecento: Art Nouveau.
- Le Avanguardie artistiche.
- L'arte del secondo novecento.
- Progetto e realizzazione di brochure digitali finalizzate alla promozione del patrimonio culturale locale.
- Fruire e apprezzare il patrimonio artistico con e-book, digital board (es. mozaweb, Google Earh).
- Apprendimento interattivo nel laboratorio STEM (creazione di lezioni, contenuti digitali mediante schermi 3D).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI, COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MUSICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campo espressivo. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.	ASCOLTO, COMPrensIONE E ANALISI Riconoscere e distinguere suoni e rumori dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none">● Ascolto di suoni e rumori del corpo e dell'ambiente, suoni artificiali e naturali● Ascolto di brani musicali, canti, costruzione di oggetti sonori,● Giochi con la voce per riconoscere le variabili del suono (piano, forte, lento, veloce)
Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.	Riconoscere e distinguere suoni naturali e artificiali. Distinguere e individuare le diverse fonti sonore	<ul style="list-style-type: none">● Produzioni sonore individuali e in gruppo
Riconosce gli elementi costitutivi di un brano musicale e la loro funzione.	Essere consapevoli dell'importanza del silenzio e della sua relatività	<ul style="list-style-type: none">● Canto corale● Parole in musica
Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti.	ESPRESSIONE VOCALE E STRUMENTALE Utilizzare la voce e gli strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con	<ul style="list-style-type: none">● Esecuzione di canti, filastrocche e cori parlati● Utilizzo di strumenti ritmici, oggetti sonori, gesti/suono● Utilizzo di brani didattici per l'uso corretto della voce

Esegue in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto –costruiti.

Utilizza la propria voce, gli strumenti musicali e le nuove tecnologie a disposizione in modo consapevole e creativo.

gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale.

Eeguire collettivamente ed individualmente brani vocali, curando l'intonazione e l'espressività.

Intuire i concetti di ritmo e intensità nelle filastrocche

Produrre suoni e ritmi con oggetti di uso comune

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI, COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MUSICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a: esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p>	<p>ASCOLTO, COMPrensIONE E ANALISI</p> <p>Abituarsi ad un ascolto attento per cogliere il significato di un brano (situazioni, ambienti, personaggi...)</p>	<ul style="list-style-type: none">● Ascolto di brani musicali di vario genere● Esecuzione di giochi musicali con l'uso del corpo e della voce
<p>Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Riconosce gli elementi costitutivi di un brano musicale e la loro funzione.</p>	<p>Ascoltare suoni diversi e ordinarli per altezza, durata, intensità e timbro attraverso attività ludiche.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzo di gesti-suono per animare un semplice canto
<p>Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti.</p> <p>Esegue da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</p>	<p>ESPRESSIONE VOCALE E STRUMENTALE</p> <p>Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Esercizi ritmici per la riproduzione di suoni e rumori dell'ambiente.● Esecuzioni di brani vocali o strumentali● Parole in musica● Uso della voce e della body percussion per produrre eventi sonori ritmici● Riproduzione di sequenze ritmiche● Utilizzo di brani didattici con l'uso corretto della voce
	<p>Migliorare la pratica vocale eseguendo brani musicali per imitazione</p>	

Utilizza la propria voce, gli strumenti musicali e le nuove tecnologie a disposizione in modo consapevole e creativo.

Intuire le variazioni d'intensità della voce

Articolare sequenze ritmiche

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI, COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MUSICA

SCUOLA PRIMARIA – CLASSE 3^

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA:In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
L'alunno/a: esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.	ASCOLTO, COMPrensIONE E ANALISI Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere.	<ul style="list-style-type: none">● Ascolto di brani musicali di vario genere● Esecuzione di giochi musicali con l'uso del corpo e della voce
Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare sè stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.	Ascoltare, riconoscere e distinguere suoni dell'ambiente Ascoltare musiche di vario genere per coglierne somiglianze e differenze in relazione a culture, tempi e luoghi diversi.	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzo di gesti-suono per animare un semplice canto
Riconosce gli elementi costitutivi di un brano musicale e la loro funzione.	Intuire i concetti di ritmo e intensità nei brani musicali	<ul style="list-style-type: none">● Giochi ritmici con il corpo, con la voce e con gli oggetti● Esercizi ritmici per la riproduzione di gesti-suono● Parole in musica ● Uso della voce e della body percussion per produrre eventi sonori ● Esecuzione di canti a due voci

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 a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto –costruiti.

Utilizza la propria voce, gli strumenti musicali e le nuove tecnologie a disposizione in modo consapevole e creativo.

ESPRESSIONE VOCALE E STRUMENTALE

Eeguire da solo e in gruppo semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

Migliorare la pratica vocale eseguendo brani musicali per imitazione

Intuire il colore e le variazioni d'intensità della voce

Produrre ritmicamente suoni con il corpo e con strumenti non convenzionali

- Produzione di strumenti sonori auto – costruiti con materiali di riciclo

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI, COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MUSICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a: ascolta, interpreta e descrive brani di vario genere	ASCOLTO, COMPrensIONE E ANALISI Discriminare voci, suoni e rumori.	
Esplora e discrimina eventi sonori dal punto di vista qualitativo spaziale e in riferimento alla loro fonte	Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere. Eseguire, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.	<ul style="list-style-type: none">● Ascolto di brani musicali di vario genere● Esecuzione di giochi musicali con l'uso del corpo e della voce
Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.	Riconoscere gli elementi costitutivi di un brano musicale e la loro funzione. Riconoscere i parametri del suono. Rilevare l'aspetto connotativo ed espressivo di brani musicali di diversi repertori.	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzo di gesti-suono per animare un semplice canto● Giochi ritmici con il corpo, con la voce e con gli oggetti● Esercizi ritmici per la riproduzione di gesti-suono● Parole in musica
Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le	PRODUZIONE ED ESPRESSIONE Produrre suoni con la voce, con oggetti, strumenti musicali non convenzionali.	

esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

Improvvisa liberamente in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.

Esegue da solo o in gruppo semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici o auto-costruiti.

Eeguire canti corali.

Modulare la voce nel parlato e nel cantato.

- Esecuzione di canti a due voci
- Canti corali
- Invenzioni ritmiche con l'uso di brani musicali didattici o riadattati

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI, COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA: MUSICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a: Ascolta, interpreta e descrive brani di vario genere</p> <p>Esplora e discrimina eventi sonori dal punto di vista qualitativo spaziale e in riferimento alla loro fonte</p> <p>Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un brano e la loro funzione</p>	<p>ASCOLTO, COMPrensIONE E ANALISI</p> <p>Riconoscere e classificare gli elementi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.</p> <p>Analizzare i componenti strutturali di una canzone (strofa, ritornello, variazione, alternanza)</p> <p>Analizzare gli elementi costitutivi di un brano (tempo, ritmo, melodia)</p> <p>Conoscere la scrittura musicale convenzionale</p> <p>Conoscere gli strumenti musicali principali e la composizione di una Orchestra.</p> <p>ESPRESSIONE VOCALE E STRUMENTALE</p> <p>Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Esercizi per riconoscere i componenti strutturali delle canzoni (strofe, ritornelli, ecc ...)● Esercizi di ascolto guidato con schede di analisi di brani di vario genere per individuare i seguenti elementi: melodia, ritmo, dinamica, timbro, espressione.● La scrittura musicale convenzionale.● Utilizzo di brani musicali di vario genere, funzionali per individuare la struttura● Gli strumenti musicali● L'Orchestra ● Esecuzione di brani vocali anche polifonici (due voci) curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

Improvvisa liberamente in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.

Esegue da solo o in gruppo semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici o auto-costruiti.

Usare la voce, gli strumenti ritmici/melodici per eseguire correttamente sequenze ritmiche e brani musicali

Utilizzare la voce e gli strumenti musicali in modo creativo, ampliando le proprie capacità di invenzione

Eeguire collettivamente e individualmente brani vocali, curando l'intonazione, l'esecuzione e l'espressione

Riprodurre semplici sequenze ritmiche anche con strumenti non convenzionali.

- Esecuzione per imitazione di brani vocali e strumentali.
- Esecuzione di esercizi ritmici a tempo binario, ternario e quaternario con l'uso di simbologie non convenzionali.
- Utilizzo di strumenti musicali anche realizzati dai bambini
- Utilizzo di brani musicali didattici o riadattati
- Sonorizzazioni e semplici invenzioni musicali
- Il canto e i suoi elementi: testo, melodia, ritmo
- Esecuzione di brani vocali di diversa tipologia: coro all'unisono o polifonico (avvio), canoni, cori parlati
- Brani musicali vocali e strumentali di diversi repertori

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: MUSICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
LETTURA L'alunno/a legge e utilizza correttamente la simbologia musicale.	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere e saper usare la terminologia specifica e la simbologia musicale.▪ Sviluppare le capacità ritmiche.	<ul style="list-style-type: none">▪ Esercizi di lettura e scrittura.▪ Esercizi per riconoscere, attraverso la simbologia, il nome delle figure, delle pause e del loro valore.▪ Esercizi ritmici utilizzando le figure studiate.
ESPRESSIONE VOCALE E STRUMENTALE L'alunno/a partecipa attivamente alle esecuzioni vocali e strumentali individuali e collettive.	<ul style="list-style-type: none">▪ Acquisizione corretta della tecnica vocale e strumentale.	<ul style="list-style-type: none">▪ Esercizi per padroneggiare la tecnica strumentale con l'uso di programmi digitali.▪ Esecuzione di canti individuali e collettivi avendo cura della postura e dell'espressività.
ASCOLTO L'alunno/a riconosce le qualità del suono.	<ul style="list-style-type: none">▪ Sviluppare le capacità di ascolto e d'attenzione nei confronti del mondo sonoro.	
CREATIVITÀ L'alunno/a rielabora il materiale sonoro	<ul style="list-style-type: none">▪ Individuare le funzioni dei diversi messaggi sonori.▪ Rielaborare materiali sonori, utilizzando la simbologia tradizionale.	<ul style="list-style-type: none">▪ Esercizi per classificare eventi sonori secondo parametri dati.▪ Esercizi per imparare a costruire semplici frasi ritmiche con le figure studiate.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: MUSICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
LETTURA L'alunno/a usa consapevolmente la simbologia musicale e la terminologia specifica.	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere e usare nuovi elementi del linguaggio musicale.	<ul style="list-style-type: none">▪ Esercizi di lettura e scrittura per riconoscere i nuovi elementi del linguaggio musicale(punto e legatura di valore, alterazioni, tonalità maggiore)
ASCOLTO L'alunno/a conosce le peculiarità stilistiche d'epoche e generi musicali diversi ed esprime giudizi personali.	<ul style="list-style-type: none">▪ comprendere i messaggi dei brani ascoltati e riconoscere in modo completo gli elementi costitutivi.	<ul style="list-style-type: none">▪ Attività di ascolto guidato e analisi di brani appartenenti a generi ed epoche diverse.
ESPRESSIONE VOCALE E STRUMENTALE L'alunno/a partecipa in modo attivo alle esperienze musicali attraverso l'esecuzione di brani vocali e strumentali.	<ul style="list-style-type: none">▪ Eseguire con padronanza tecnica ed espressiva brani vocali e strumentali individualmente e collettivamente.	<ul style="list-style-type: none">▪ Attività corali per migliorare la capacità espressiva ed interpretativa.
CREATIVITA' L'alunno/a è in grado di comporre sequenze ritmico - melodiche	<ul style="list-style-type: none">▪ Comporre brevi e semplici sequenze ritmico- melodiche.	<ul style="list-style-type: none">▪ Esercizi per migliorare la tecnica strumentale.▪ Attività creative individuali e di gruppo con l'uso di strumenti tradizionali e tecnologici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: MUSICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
LETTURA L'alunno/a usa il linguaggio specifico per la lettura, l'analisi e la riproduzione di brani musicali.	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere in maniera approfondita la simbologia e la terminologia musicale e usarla in modo sicuro.	<ul style="list-style-type: none">▪ Esercizi di lettura e scrittura.
ASCOLTO L'alunno/a comprende e valuta eventi e opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico – culturali.	<ul style="list-style-type: none">▪ Comprendere i messaggi ascoltati ed esprimere giudizi personali.	<ul style="list-style-type: none">▪ Attività di ascolto guidato di brani appartenenti a generi ed epoche storiche diverse.▪ Analisi dei brani negli aspetti storico, ritmico, timbrico e melodico.
ESPRESSIONE VOCALE E STRUMENTALE L'alunno/a partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.	<ul style="list-style-type: none">▪ Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliare l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze.▪ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili.	<ul style="list-style-type: none">▪ Attività corali curando la respirazione, l'interpretazione e l'espressione.▪ Attività strumentali di gruppo.
CREATIVITA' L'alunno/a è in grado di elaborare e ideare messaggi musicali.	<ul style="list-style-type: none">▪ Comporre semplici schemi ritmico – melodici.	

- Elaborare testi, melodie e ritmi secondo indicazioni concordate con l'uso di strumenti tecnologici (piattaforma Suno).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STRUMENTO MUSICALE (CLARINETTO, CHITARRA, FLAUTO TRAVERSO, PIANOFORTE, TROMBA, VIOLINO)

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>Teoria e lettura musicale L'alunno/a riconosce e descrive gli elementi fondamentali della pratica musicale. sviluppa la capacità di codifica e decodifica del linguaggio sonoro, facendo uso corretto della notazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire facili esercizi di solfeggio parlato contenenti la simbologia studiata 	<ul style="list-style-type: none"> Scala musicale Il pentagramma La chiave e la sua funzione Figure musicali e pause, battuta, Tempi semplici e composti Punto di valore anche doppio Legature Corona
<p>Tecniche di base di utilizzo dello strumento musicale L'alunno/a usa e controlla lo strumento nella pratica individuale, con particolare riferimento ai riflessi- determinati dal controllo della postura e dallo sviluppo senso-motorio-sull'acquisizione delle tecniche specifiche. Esegue, interpreta ed elabora autonomamente allo strumento del materiale sonoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Applicare le tecniche studiate <p>successione di note prevalentemente per grado congiunto), in tonalità ritenute facili per lo strumento studiato</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sincope e contrattempo Scala modello di do maggiore e relativa minore I gradi della scala schema della successione dei toni e semitoni nelle scale di do maggiore, sol maggiore,

Musica d'insieme

L'alunno/a usa e controlla lo strumento nella pratica collettiva, con particolare riferimento ai riflessi- determinati dal controllo della postura e dallo sviluppo senso-motorio

L'alunno/a riconosce e descrive i generi musicali, forme elementari e semplici condotte compositive.

Colloca in ambito storico-stilistico gli eventi musicali praticati.

- Ascoltare le proprie emissioni sonore e contemporaneamente ascoltare il dato sonoro altrui,
- Eseguire facili brani in duo o in gruppi più allargati
- Abituarsi all'ascolto di altri strumenti
- Collaborare con la realtà scolastico-musicale di alunni e docenti di altre classi di strumento
- Rispettare gli impegni presi
- Favorire il controllo dell'emotività davanti al pubblico

▪ re maggiore e la maggiore

- Le principali tecniche tipiche dello strumento studiato: postura,
- impostazione rilassata che favorisca
- l'esecuzione, vari tipi di staccato e
- legato

- La tecnica strumentale e le conoscenze teoriche da applicare nelle esecuzioni di musica d'insieme

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STRUMENTO MUSICALE (CLARINETTO, CHITARRA, FLAUTO TRAVERSO, PIANOFORTE, TROMBA, VIOLINO)

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2[^]

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE TEMATICI	SECONDO	NUCLEI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>Teoria e lettura musicale L'alunno/a riconosce e descrive gli elementi fondamentali della sintassi musicale. Sviluppa la capacità di codifica e decodifica del linguaggio sonoro, facendo uso corretto della notazione</p>			<ul style="list-style-type: none"> Eeguire esercizi di solfeggio parlato contenenti la simbologia studiata 	<ul style="list-style-type: none"> Passaggio da misura semplice alla relativa composta e significato della frazione posta dopo la chiave nelle misure composte Ictus musicale Alterazioni permanenti, transitorie e di rammento Riconoscimento della tonalità di un brano dato con i diesis Semitono diatonico e cromatico Schema della successione dei toni e semitoni nelle scale di fa maggiore, sib maggiore e mib maggiore
<p>Tecniche di base di utilizzo dello strumento musicale L'alunno/a usa e controlla lo strumento nella pratica individuale, con particolare riferimento ai riflessi- determinati dal controllo della postura e dallo sviluppo senso-motorio-sull'acquisizione delle tecniche specifiche. Esegue, interpreta ed elabora autonomamente allo strumento del materiale sonoro.</p>			<ul style="list-style-type: none"> Applicare le tecniche studiate nell'esecuzione di brani di media difficoltà per lo strumento studiato in tonalità con almeno tre diesis e due bemolli 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali tecniche tipiche dello strumento studiato: postura, impostazione rilassata che favorisca l'esecuzione, vari tipi di staccato e legato

Musica d'insieme

L'alunno/a usa e controlla lo strumento nella pratica collettiva, con particolare riferimento ai riflessi- determinati dal controllo della postura e dallo sviluppo senso-motorio

Riconosce e descrive i generi musicali, forme elementari e semplici condotte compositive.

Colloca in ambito storico-stilistico gli eventi musicali praticati.

- Ascoltare le proprie emissioni sonore e contemporaneamente ascoltare il dato sonoro altrui,
 - Eseguire facili brani in duo o in gruppi più allargati
 - Abituarsi all'ascolto di altri strumenti Collaborare con la realtà scolastico-musicale di alunni e docenti di altre classi di strumento
 - Rispettare gli impegni presi Favorire il controllo dell'emotività davanti al pubblico
- La tecnica strumentale e le conoscenze teoriche da applicare nelle esecuzioni di musica d'insieme

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: STRUMENTO MUSICALE (CLARINETTO, CHITARRA, FLAUTO TRAVERSO, PIANOFORTE, TROMBA, VIOLINO)

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3[^]

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE TEMATICI	SECONDO	NUCLEI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
Teoria e lettura musicale L'alunno/a riconosce e descrive gli elementi fondamentali della sintassi musicale. Sviluppa la capacità di codifica e decodifica del linguaggio sonoro, facendo uso corretto della notazione			<ul style="list-style-type: none">● Eseguire esercizi di solfeggio parlato anche di una certa difficoltà contenenti la simbologia studiata● Eseguire esercizi fonogestuali allo strumento anche cantando i suoni letti	<ul style="list-style-type: none">▪ Le tonalità e relative alterazioni permanenti▪ Scala minore naturale, melodica, armonica.▪ Gruppi irregolari rispetto al tempo (duine, terzine, sestine)
Tecniche di base di utilizzo dello strumento musicale L'alunno/a usa e controlla lo strumento nella pratica individuale, con particolare riferimento ai riflessi- determinati dal controllo della postura e dallo sviluppo senso-motorio-sull'acquisizione delle tecniche specifiche. Esegue, interpreta ed elabora autonomamente allo strumento del materiale sonoro.			<ul style="list-style-type: none">● Applicare le tecniche studiate nell'esecuzione di brani di una certa difficoltà per lo strumento studiato in tonalità con almeno tre diesis e due bemolli	<ul style="list-style-type: none">▪ Metodo per trovare la tonalità di un brano dato con i bemolli▪● Le principali tecniche tipiche dello strumento studiato: postura, impostazione rilassata che favorisca l'esecuzione, vari tipi di staccato e legato
Musica d'insieme L'alunno/a usa e controlla lo strumento nella pratica collettiva, con particolare riferimento ai riflessi- determinati dal controllo della postura e dallo sviluppo senso-motorio Riconosce e descrive i generi musicali, forme elementari e semplici condotte compositive.			<ul style="list-style-type: none">● Ascoltare le proprie emissioni sonore e contemporaneamente ascoltare il dato sonoro altrui,	

Colloca in ambito storico-stilistico gli eventi musicali praticati.

- Eseguire facili brani in duo o in gruppi più allargati
- Abituarsi all'ascolto di altri strumenti Collaborare con la realtà scolastico-musicale di alunni e docenti di altre classi di strumento
- Rispettare gli impegni presi
- Favorire il controllo dell'emotività davanti al pubblico
- La tecnica strumentale e le conoscenze teoriche da applicare nelle esecuzioni di musica d'insieme

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

CAMPO DI ESPERIENZA: CORPO E MOVIMENTO

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 3 ANNI

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sè, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto; riconosce le differenze di genere

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E ATTIVITA'
CORPO E MOVIMENTO Si muove liberamente nello spazio disponibile, distingue le caratteristiche fisiche maschili da quelle femminili.	<ul style="list-style-type: none">● conoscere il corpo nella sua globalità.● acquisire autonomia.● nominare, riconoscere e indicare su di sè le principali parti del corpo.● prendere coscienza del proprio corpo in rapporto all'ambiente circostante; muoversi da soli e in gruppo in modo spontaneo e guidato.● controllare schemi motori di base.● controllare i movimenti nella manipolazione di oggetti.	<ul style="list-style-type: none">● giochi corporei● giochi motori, andature, spostamenti● giochi di manipolazione● attività di vita pratica● rappresentazioni grafiche● giochi di coordinazione

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

CAMPO DI ESPERIENZA: CORPO E MOVIMENTO

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 4 ANNI

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sè, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto; riconosce le differenze di genere

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E ATTIVITA'
CORPO E MOVIMENTO Riconosce la propria identità sessuale, riconosce le parti del corpo su se stesso, sugli altri e su un'immagine; distingue i cinque sensi.	<ul style="list-style-type: none">● conoscere e nominare le parti del corpo e alcune sue funzioni,● riconoscere le differenze sessuali.● muoversi nell'ambiente e nel gioco, favorendo l'acquisizione di una buona coordinazione motoria e oculo-manuale.● rappresentare lo schema corporeo.● discriminare percettivamente i cinque sensi.	<ul style="list-style-type: none">● attività di vita pratica● giochi corporei e motori● giochi allo specchio● giochi di esplorazione e di contatto con se stessi e gli altri● giochi motori di esplorazione nello spazio-ambiente● attività di motricità fine● rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo● esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

CAMPO DI ESPERIENZA: CORPO E MOVIMENTO

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 5 ANNI

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto; riconosce le differenze di genere.

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E ATTIVITA'
CORPO E MOVIMENTO Svolge autonomamente le corrette abitudini igieniche e le azioni di routine; matura una sufficiente fiducia in sé; distingue i cinque sensi e li utilizza per conoscere la realtà.	<ul style="list-style-type: none">● avere consapevolezza del sé corporeo in relazione allo spazio.● curare in autonomia la propria persona.● essere consapevole di appartenere a un gruppo e a un genere sessuale.● interiorizzare corrette abitudini igieniche e alimentari.● percepire la lateralità● sviluppare la lateralità al proprio corpo e all'ambiente circostante.● realizzare movimenti e drammatizzazioni su basi ritmiche e melodiche.● discriminare percettivamente i cinque sensi.● muoversi con destrezza nel gioco.	<ul style="list-style-type: none">● giochi allo specchio● rappresentazione grafica del sé corporeo● puzzle del corpo● filastrocche e racconti● lettura di immagini● la colazione intelligente● giochi senso-percettivi● attività di manipolazioni con materiali diversi● giochi ritmici● drammatizzazioni● percorsi● spostamenti nello spazio e nel tempo● giochi di squadra.

- acquisire una buona motricità fine della mano.
- rappresentare e descrivere lo schema corporeo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campo motorio. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a: acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori in rapporto allo spazio e al tempo.</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.</p>	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <ul style="list-style-type: none">● Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri.● Coordinare e utilizzare gli schemi motori di base: correre, saltare, afferrare, lanciare ...● Riconoscere successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p>	<ul style="list-style-type: none">● giochi motori di base● esercizi posturali● attività ludiche di lateralizzazione● esercizi con attrezzi ginnici● giochi con attrezzi ginnici autoprodotti con materiali di recupero● giochi ritmici e successioni temporali● percorsi misti● drammatizzazioni e semplici coreografie● giochi individuali, di gruppo e di squadra.● le regole nella competizione sportiva

Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport come orientamento alla futura pratica sportiva

- Eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione.
-

IL GIOCO, LO SPORT, E REGOLE E IL FAIR PLAY

Rispetta i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico

- Partecipare alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva manifestando senso di responsabilità.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

- Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all'attività ludico-motoria.
- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campo motorio. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L'alunno/a:	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	
Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori in rapporto allo spazio e al tempo.	Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri. Coordinare e utilizzare gli schemi motori di base: correre, saltare, afferrare, lanciare ...	<ul style="list-style-type: none">● giochi motori di base● esercizi posturali● attività di lateralizzazione● attività di consolidamento della lateralizzazione
Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	Riconoscere successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	<ul style="list-style-type: none">● esercizi con attrezzi ginnici● giochi con attrezzi ginnici autoprodotti con materiali di recupero● giochi ritmici e successioni temporali● percorsi misti● drammatizzazioni e semplici coreografie● giochi individuali, di gruppo e di squadra.● le regole del fair play

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport come orientamento alla futura pratica sportiva

Eeguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione.

IL GIOCO, LO SPORT, E REGOLE E IL FAIR PLAY

Rispetta i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

Partecipare alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
Rispettare le regole nella competizione sportiva manifestando senso di responsabilità.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.
Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campo motorio. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
L'alunno/a:		
Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori in rapporto allo spazio e al tempo.	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri. Coordinare e utilizzare gli schemi motori di base: correre, saltare, afferrare, lanciare ...	<ul style="list-style-type: none">● giochi motori di base● esercizi posturali● attività di lateralizzazione● attività di consolidamento della lateralizzazione● esercizi con attrezzi ginnici● giochi con attrezzi ginnici autoprodotti con materiali di recupero
Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	Riconoscere successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri Eeguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione.	<ul style="list-style-type: none">● giochi ritmici e successioni temporali● percorsi misti● drammatizzazioni e semplici coreografie● giochi individuali, di gruppo e di squadra.● le regole del fair play

Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport come orientamento alla futura pratica sportiva

Rispetta i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

IL GIOCO, LO SPORT, E REGOLE E IL FAIR PLAY

Partecipare alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.

Rispettare le regole nella competizione sportiva manifestando senso di responsabilità.

Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campo motorio. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a:</p> <p>acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori in rapporto allo spazio e al tempo.</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.</p>	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri. Coordinare e utilizzare gli schemi motori di base: correre, saltare, afferrare, lanciare ...</p> <p>Riconoscere successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri Eeguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p>	<ul style="list-style-type: none">● esercizi posturali● attività di consolidamento della lateralizzazione● esercizi con attrezzi ginnici● giochi con attrezzi ginnici autoprodotti con materiali di recupero● giochi ritmici e successioni temporali● percorsi misti
<p>Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport come orientamento alla futura pratica sportiva</p>	<p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <p>Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione.</p>	<ul style="list-style-type: none">● drammatizzazioni e semplici coreografie● le regole del fair play● giochi individuali, di gruppo e di squadra.

IL GIOCO, LO SPORT, E REGOLE E IL FAIR PLAY

Rispetta i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

Partecipare alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.

Rispettare le regole nella competizione sportiva manifestando senso di responsabilità.

Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.

- conversazioni guidate sugli stili di vita e le abitudini alimentari
- norme e giochi atti a favorire la conoscenza del rapporto alimentazione - benessere

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Adotta semplici comportamenti igienico – sanitari per il proprio benessere e assume comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita.

Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti salutistici

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLASCUOLA PRIMARIA: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi motori che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITÀ
L' alunno/a: acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO: Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie	<ul style="list-style-type: none">● lo schema corporeo● giochi individuali e a coppie legati alla scoperta del corpo● giochi di equilibrio: graduali, individuali e a gruppi● giochi per consolidare la padronanza delle relazioni spaziali – temporali● percorsi misti● giochi del mimo● drammatizzazioni e coreografie
Partecipa in modo corretto alle attività ludiche e pre - sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinare vari schemi di movimento in simultaneità e in successione Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporali attraverso forme di drammatizzazione, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.	<ul style="list-style-type: none">● le regole del fair play

Adotta semplici comportamenti igienico – sanitari per il proprio benessere e assume comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita.

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

Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport

Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri

Rispettare le regole nei giochi sportivi e non.

- le regole dei giochi
- giochi pre – sportivi
- conversazioni guidate sugli stili di vita e le abitudini alimentari
- percorsi didattici sulla sana alimentazione e l'esercizio fisico

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza nei vari ambienti di vita

Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti salutistici.

- norme e giochi atti a favorire la conoscenza del rapporto alimentazione - benessere

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO: L'alunno/a arricchisce il proprio bagaglio motorio, mettendo in relazione il proprio corpo con lo spazio e il tempo</p>	<ul style="list-style-type: none">● Affermazione della lateralità e orientamento del corpo nello spazio.● Percezione e presa di coscienza del proprio corpo.● Capacità di orientamento nello spazio.● Capacità di valutazione delle distanze, intervalli e traiettorie.● Strutturazione del proprio spazio di azione.● Usare il linguaggio del corpo utilizzando vari codici espressivi,● Rappresentare idee e stati d'animo mediante gestualità e posture● Saper decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco	<ul style="list-style-type: none">● Esercizi individuali con uso di piccoli attrezzi.● Esercizi di destrezza e coordinazione oculo-manuale con piccoli attrezzi, uso dissociato delle due mani.● Esercizi di coordinazione dinamica globale.● Salti successivi diversamente intervallati.● Giochi di lancio – ricezione.● Percorsi misti
<p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA: L'alunno/a migliora in forma originale e creativa diversi gesti motori, riprodurre nuove forme di movimento</p>	<ul style="list-style-type: none">● Gestire in modo consapevole abilità specifiche, semplificate negli sport individuali e di squadra● Partecipare in forma propositiva alla scelta di strategie di gioco e alla loro realizzazione● Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico dei giochi sportivi, assumendo anche il ruolo di arbitro	<ul style="list-style-type: none">● Tecniche di espressione corporea● Gesti arbitrari delle principali discipline sportive praticate
<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY: L'alunno/a si relaziona positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità Rispetta le regole nei giochi di squadra.</p>		<ul style="list-style-type: none">● Elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport● Elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco● Le regole del fair play

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA:

L'alunno/a prende coscienza di cosa significa essere in buona salute ed efficienza fisica. Conosce dei principali apparati del corpo umano.

- Saper gestire le situazioni competitive con autocontrollo e rispetto per l'altro, accettando la "sconfitta"
- Rispettare le regole del fair play
- Consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti conseguenti all'attività motoria, in relazione ai cambiamenti fisici
- Prendere coscienza, secondo i propri tempi, del miglioramento delle qualità coordinative e condizionali attraverso la pratica motoria costante
- Applicare i principi metodologici funzionali per mantenere un buono stato di salute (metodiche di allenamento, principi alimentari)
- Utilizzare in modo responsabile spazi e attrezzi
- Corsa lenta, ritmo uniforme.
- Lavoro prolungato a bassa intensità in regime aerobico.
- Ricerca massima ampiezza nei movimenti degli arti superiori ed inferiori e della colonna vertebrale.
- Forza veloce arti inferiori e superiori.
- Velocità di reazione motoria semplice e discriminante.
- Velocità di spostamento.
- Forza veloce arti superiori.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO: L'alunno/a arricchisce il proprio bagaglio motorio, mettendo in relazione il proprio corpo con lo spazio e il tempo	<ul style="list-style-type: none">● Affermazione della lateralità e orientamento del corpo nello spazio.● Percezione e presa di coscienza del proprio corpo.● Capacità di orientamento nello spazio.● Capacità di valutazione delle distanze, intervalli e traiettorie.● Strutturazione del proprio spazio di azione.	<ul style="list-style-type: none">● Esercizi individuali con uso di piccoli attrezzi.● Esercizi di destrezza e coordinazione oculo-manuale con piccoli attrezzi, uso dissociato delle due mani.● Esercizi di coordinazione dinamica globale.● Salti successivi diversamente intervallati.● Giochi di lancio – ricezione.● Percorsi misti
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA: L'alunno/a migliora in forma originale e creativa diversi gesti motori, riprodurre nuove forme di movimento	<ul style="list-style-type: none">● Usare il linguaggio del corpo utilizzando vari codici espressivi,● Rappresentare idee e stati d'animo mediante gestualità e posture● Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco	<ul style="list-style-type: none">● Tecniche di espressione corporea● Gesti arbitrali delle principali discipline sportive praticate
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY: L'alunno/a si relaziona positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità Rispetta le regole nei giochi di squadra.	<ul style="list-style-type: none">● Gestire in modo consapevole abilità specifiche, semplificate negli sport individuali e di squadra	<ul style="list-style-type: none">● Elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport● Elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA:

L'alunno/a prende coscienza di cosa significa essere in buona salute ed efficienza fisica.
Conoscenza dei principali apparati del corpo umano.

- Partecipare in forma propositiva alla scelta di strategie di gioco e alla loro realizzazione
- Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico dei giochi sportivi, assumendo anche il ruolo di arbitro
- Saper gestire le situazioni competitive con autocontrollo e rispetto per l'altro, accettando la "sconfitta"
- Rispettare le regole del fair play
- Consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti conseguenti all'attività motoria, in relazione ai cambiamenti fisici
- Prendere coscienza, secondo i propri tempi, del miglioramento delle qualità coordinative e condizionali attraverso la pratica motoria costante
- Applicare i principi metodologici funzionali per mantenere un buono stato di salute (metodiche di allenamento, principi alimentari)
- Utilizzare in modo responsabile spazi e attrezzi
- Le regole del fair play
- Corsa lenta, ritmo uniforme.
- Lavoro prolungato a bassa intensità in regime aerobico.
- Ricerca massima ampiezza nei movimenti degli arti superiori ed inferiori e della colonna vertebrale.
- Forza veloce arti inferiori e superiori.
- Velocità di reazione motoria semplice e discriminante.
- Velocità di spostamento.
- Forza veloce arti superiori

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 3^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO: L'alunno/a utilizza l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali	<ul style="list-style-type: none">● Potenziare il proprio bagaglio motorio attraverso l'esecuzione di gesti tecnici dei vari sport effettuati in economia ma sempre più complessi● Utilizzare le variabili spazio temporali in ogni situazione motoria.	<ul style="list-style-type: none">● Tonicità muscolare addominale, muscoli dorsali, muscoli respiratori.● Esercizi di reazione motoria semplice e discriminante.● Esercizi di spostamento.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVA: L'alunno/a migliora in forma originale e creativa diversi gesti motori, riprodurre nuove forme di movimento	<ul style="list-style-type: none">● Usare consapevolmente il linguaggio del corpo utilizzando vari codici espressivi,● Utilizzare le diverse posture in forma individuale, a coppie, in gruppo● Decodificare con sicurezza i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco	<ul style="list-style-type: none">● Tecniche di espressione corporea● Gesti arbitrari delle principali discipline sportive praticate
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY: L'alunno/a padroneggia le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste e proponendo anche varianti	<ul style="list-style-type: none">● Relazionarsi positivamente con il gruppo usando correttamente il linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri.	<ul style="list-style-type: none">● Elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport● Elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco● Le regole del fair play

Mette in atto comportamenti collaborativi gestendo in modo consapevole le situazioni competitive nel rispetto degli altri

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA:

L'alunno/a prende coscienza di cosa significa essere in buona salute ed efficienza fisica.

E' in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età e seguire un piano di lavoro adeguato per il miglioramento delle prestazioni

- Rispettare i valori sportivi, comprendendo le regole delle discipline praticate.
- Rispettare le regole del fair play
- Consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti conseguenti all'attività motoria, in relazione ai cambiamenti fisici
- Prendere coscienza, secondo i propri tempi, del miglioramento delle qualità coordinative e condizionali attraverso la pratica motoria costante
- Applicare i principi metodologici funzionali per mantenere un buono stato di salute (metodiche di allenamento, principi alimentari)
- Utilizzare in modo responsabile spazi e attrezzi
- Corsa lenta, ritmo uniforme.
- Lavoro prolungato a bassa intensità in regime aerobico.
- Ricerca massima ampiezza nei movimenti degli arti superiori ed inferiori e della colonna vertebrale.
- Forza veloce arti inferiori e superiori.
- Velocità di reazione motoria semplice e discriminante.
- Velocità di spostamento.
- Forza veloce arti superiori.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. /
COMPETENZA DIGITALE.**

RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA INFANZIA

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA INFANZIA: l'alunno utilizza le sue conoscenze per essere più consapevole della propria identità, rispettoso delle diversità, aperto alla propria storia e alle tradizioni cristiane.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA (al termine della Scuola dell'Infanzia)

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>L'alunno/a:</p> <p><u>IL SE' E L'ALTRO</u> Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome.</p> <p><u>IL CORPO IN MOVIMENTO</u> Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.</p> <p><u>LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE</u> Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p> <p><u>I DISCORSI E LE PAROLE</u> Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none">● Ascoltare semplici racconti biblici e riuscire a narrarne i contenuti.● Esprimere e comunicare con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa.● Riconoscere alcuni simboli relativi alle principali feste cristiane.● Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano● Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo come dono di Dio creatore.	<ul style="list-style-type: none">● Ascolto di brevi storie relative alla Creazione, alla vita di Gesù, alle feste del Natale e della Pasqua, alla figura di alcuni Santi.● Rielaborazioni verbali delle storie raccontate● Rappresentazioni grafico-pittoriche-manipolative● Completamento e colorazione di schede strutturate e non● Ascolto e memorizzazione di canti, poesie e filastrocche● Rielaborazioni di storie attraverso il linguaggio del corpo● Attività di ritaglio, strappo, digito pittura● Preparazione di gadget in diverse occasioni dell'anno● Lettura di immagini

riutilizzando i linguaggi appresi.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Osserva con meraviglia ed esplora
con curiosità il mondo come dono di
Dio Creatore, per sviluppare
sentimenti di responsabilità nei
confronti della realtà.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. /
COMPETENZA DIGITALE.**

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: l'alunno utilizza le sue competenze e conoscenze per comprendere, per il loro valore, la complessità dei sistemi simbolici e culturali e per "conferire senso alla vita".

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
L'alunno/a: <ul style="list-style-type: none">● Riflette su Dio creatore e Padre● Sa cogliere, nell'ambiente circostante, i segni che richiamano ai cristiani la presenza di Dio, creatore e Padre● Riconosce nella natura l'opera di Dio creatore● Acquisisce la consapevolezza che Gesù è stato un bambino come gli altri● Sa cogliere attraverso la lettura della Sacra Scrittura gli insegnamenti delle parabole e conosce alcuni miracoli● Riconosce gli i simboli cristiani della Pasqua●	DIO E L'UOMO <ul style="list-style-type: none">● Scoprire che per la religione cristiana Dio è creatore e Padre, e che fin dalle origini ha voluto stabilire l'alleanza con l'uomo● Distinguere elementi creati e cose costruite● Cogliere nell'ambiente segni cristiani che richiamano la presenza di Dio● Rapportarsi correttamente con compagni e adulti, in quanto figli dello stesso Padre● Apprezzare la diversità come ricchezza● Comprendere che i miracoli sono segni visibili dell'amore di Dio per l'uomo● Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI <ul style="list-style-type: none">● Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione	<ul style="list-style-type: none">● Ascolto di brevi storie relative alla creazione.● Esplorazione visiva dell'ambiente naturale e umano.● Conversazione e rappresentazioni grafico-pittoriche.● Completamento e colorazione di schede operative sulla creazione● Schede operative: la casa e la scuola ai tempi di Gesù. <ul style="list-style-type: none">● Ascolto di brevi storie, conversazione, trascrizione di brevi parole e rappresentazioni grafico-pittoriche.● Completamento e colorazione di schede operative.

- Riconosce in particolare i segni cristiani del Natale e della Pasqua

- Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

- Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà tradizione popolare
- Riconoscere gli episodi più significativi che ricordano la Pasqua di Gesù
- Riconoscere il significato di gesti e segni liturgici

I VALORI ETICI E RELIGIOSI

- Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità
- Riconoscere il valore della Domenica
- Scoprire la funzione dell'edificio Chiesa e dei suoi elementi all'interno.

- Ascolto di brevi storie, conversazione, trascrizione di brevi testi e rappresentazioni grafico-pittoriche
- Riflessione guidata sul senso della festa.
- Laboratorio sul Natale e sulla Pasqua

- Ascolto di brevi storie, conversazione, trascrizione di brevi testi e rappresentazioni grafico-pittoriche.
- Riflessione guidata sul senso della festa.
- Completamento e colorazione di schede operative.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. /
COMPETENZA DIGITALE.**

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: l'alunno utilizza le sue competenze e conoscenze per comprendere, per il loro valore, la complessità dei sistemi simbolici e culturali e per "conferire senso alla vita".

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none">• comprende il tempo di Avvento• Sa che per i cristiani Gesù è Dio fra gli uomini• ricosce nella Risurrezione di Gesù un messaggio di speranza e di salvezza per tutti i cristiani• Riconosce nelle apparizioni di Gesù l'origine divina della missione della Chiesa <ul style="list-style-type: none">• Ascolta e legge alcune pagine bibliche fondamentali	<p>DIO E L'UOMO</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere nell'evento del Natale la paternità di Dio e comprende che la nascita di Gesù è il suo dono fatto agli uomini• Prendere coscienza dell'Avvento come tempo di attesa• Cogliere l'evento della Pasqua il fondamento della fede cristiana• Conoscere la missione affidata da Gesù agli apostoli e alla Chiesa <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none">• Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione• Conoscere l'ambiente in cui Gesù è vissuto (dal punto di vista sociale , religioso e geografico)• Conoscere alcuni momenti della vita di Gesù• Conoscere San Francesco D'Assisi e il suo amore per il creato	<ul style="list-style-type: none">• Rappresentazioni grafico-pittoriche• Ascolto di brevi storie, conversazione, trascrizione di brevi testi• Laboratorio di Natale• Laboratorio di Pasqua <ul style="list-style-type: none">• Ascolto di brevi storie, conversazione, trascrizione di brevi testi e rappresentazioni grafico-pittoriche• Ascolto di brevi storie relative alla vita e alle opere di san Francesco D'Assisi

- Coglie i dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive
- È consapevole che anche Gesù è stato un bambino e un uomo vissuto in un determinato luogo e determinato tempo

- Comprende che il mondo è un meraviglioso dono di Dio che merita rispetto e cura da parte dell'uomo e individua comportamenti di rispetto nei confronti della natura
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

- Conoscere l'ambiente dove è vissuto Gesù
- Conoscere gli episodi più significativi della Pasqua vissuta da Gesù
- Conoscere la distinzione tra Chiesa edificio e chiesa comunità.
- Individuare l'evento di Pentecoste
- Comprendere che la Chiesa è una famiglia.
- come origine della Chiesa comunità.

I VALORI ETICI E RELIGIOSI

- Comprendere che il creato è un dono di Dio, fatto all'uomo e va custodito
- Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù
- Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità

- Ascolto di brevi storie e conversazioni relative alla vita in Palestina al tempo di Gesù
- Lettura e comprensione di brevi testi

- Ascolto di brevi storie e conversazioni relative alla creazione, alle parabole e alla Pentecoste
- Lettura e comprensione di brevi testi
- rappresentazioni grafico-pittoriche

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. /
COMPETENZA DIGITALE.**

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^A

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: l'alunno utilizza le sue competenze e conoscenze per comprendere, per il loro valore, la complessità dei sistemi simbolici e culturali e per "conferire senso alla vita".

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none">● L'alunno/a:● Comprende attraverso i racconti biblici delle origini, che il mondo è opera di Dio● Scopre che da sempre l'uomo cerca una risposta ai perché della vita● Comprende che Fede e scienza non sono in contraddizione● Coglie la dimensione religiosa nell'esistenza e nella storia● Riconosce alcune divinità dei popoli antichi● Conosce il significato biblico della caduta di Adamo ed Eva e di progetto di salvezza di Dio per l'umanità● Riconosce nella nascita di Gesù il dispiegarsi del disegno salvifico di Dio● Conosce i Comandamenti: la Legge di Dio donata al popolo di Israele mediante Mosè●● Riconosce che la Bibbia è il libro sacro di Ebrei e Cristiani e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola	<ul style="list-style-type: none">● DIO E L'UOMO● Conoscere la risposta cristiana alle domande sulle origini del mondo● Comprendere che scienze e Fede danno risposte diverse, ma complementari, sulle origini del mondo e della vita● Conoscere la religiosità del mondo e della vita● Conoscere la religiosità dei popoli primitivi● Conoscere gli elementi caratteristici di alcune tra le più antiche religioni del mondo● Scoprire che per la religione cristiana Dio fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.● Riflettere dell'esperienza dell'Esodo, del cammino nel deserto e sul dono della Legge come presenza amorevole di Dio in mezzo al suo popolo <ul style="list-style-type: none">● LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI● Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione	<ul style="list-style-type: none">● Ascolto di brevi storie relative all'origine dell'universo.● Rappresentazioni grafico-pittoriche● Lettura e comprensione di brevi testi <ul style="list-style-type: none">● Ascolto di brevi storie, conversazione e rappresentazioni grafico-pittoriche● Lettura e comprensione di testi

distinguere da altre tipologie di testi

- Riconosce nella storia dei Patriarchi di Israele l'inizio dell'Alleanza fra Dio e l'umanità
- Scopre attraverso la storia di Giuseppe il progetto di Dio sul suo popolo
- Riconosce gli episodi principali della vita di Mosè
- Riconosce il significato cristiano della Pasqua cristiana
- Ricostruisce le principali tappe della storia della salvezza, attraverso figure raffigurative
- Riconosce che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore

- Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia
- Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui le vicende e le figure principali del popolo Israele

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

- Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui le vicende e le figure principali del popolo d'Israele
- Conoscere la specificità della Pasqua cristiana nella comparazione con quella Ebraica
- Conoscere come i popoli antichi esprimevano la loro religiosità

I VALORI ETICI E RELIGIOSI

- Riflettere sui dieci Comandamenti: espressione della volontà di Dio per la felicità degli uomini.
- Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù
- Rispettare e amare l'altro

- Ascolto di brevi storie, conversazione e rappresentazioni grafico-pittoriche
- Lettura e comprensione di testi
- Laboratorio di Pasqua

- Ascolto di brevi storie e conversazioni relative alla storia della Salvezza
- Lettura e comprensione di brevi testi e rappresentazioni grafico-pittoriche

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. / COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: CATTOLICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: l'alunno utilizza le sue competenze e conoscenze per comprendere, per il loro valore, la complessità dei sistemi simbolici e culturali e per "conferire senso alla vita".

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
L'alunno/a: <ul style="list-style-type: none">● Riconosce le divinità e la religiosità dei popoli antichi● Scopre che da sempre l'uomo cerca una risposta ai perché della vita● Riflette sui dati fondamentali della vita di Gesù● Conosce alcuni episodi della vita pubblica di Gesù ● Riconosce le caratteristiche principali dell'ambiente sociale in cui è vissuto Gesù● Individua il territorio geografico della Palestina collocandovi le informazioni sull'ambiente sociale del tempo● Riconosce nel Vangelo la fonte storico-religiosa privilegiata per la conoscenza di Gesù	DIO E L'UOMO <ul style="list-style-type: none">● Conoscere la religiosità dei popoli primitivi● Collocare nello spazio e nel tempo alcune religioni politeiste● Sapere che per la religione Cristiana Gesù è il Signore che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole ed azioni LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI <ul style="list-style-type: none">● Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del suo tempo a partire dai vangeli● Conoscere la storia dell'origine e della formazione dei vangeli● Conoscere la figura degli evangelisti e i loro scritti● Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di Maria, la Madre di Gesù	<ul style="list-style-type: none">● Lettura e comprensione del testo● Conversazioni guidate● Sintesi e rappresentazioni grafico pittoriche● Confronto con le fonti religiose● Sequenze di disegni da riordinare, completare e commentare. ● Ascolto di brevi storie, conversazione e rappresentazioni grafico-pittoriche● Lettura e comprensione di testi● Sequenze di disegni da riordinare, completare e commentare.

- **Conosce la figura e l'opera degli evangelisti, memora storica e di fede della vita di Gesù**
- **Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza**
- **Riconosce il significato cristiano del Natale nei vangeli e in alcune opere d'arte, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tale festività nell'esperienza personale, familiare e sociale**
- **Scopre, leggendo i vangeli sinottici gli avvenimenti principali della passione, morte, resurrezione di Gesù**
- **Comprende che l'evento pasquale è il fondamento della Chiesa**
- **Scopre come gli episodi della Pasqua di Gesù sono stati rappresentati da alcuni grandi artisti**
- **Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento**

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

- Intendere il senso religioso del Natale a partire dalle narrazioni evangeliche
- Individuare significative espressioni d'arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli
- Intendere il senso religioso della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa
- Individuare significative espressioni d'arte cristiana, per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli
- Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo

I VALORI ETICI E RELIGIOSI

- Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo
- Riconosce nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita

- Ascolto di brevi storie, conversazione e rappresentazioni grafico-pittoriche
- Lettura e comprensione di testi
- Confronto con le fonti religiose
- Sequenze di disegni da riordinare, completare e commentare.

- Ascolto di brevi storie, conversazione e rappresentazioni grafico-pittoriche
- Lettura e comprensioni di

- **Scopre la risposta della Bibbia
alle domande di senso dell'uomo**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. /
COMPETENZA DIGITALE.**

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: l'alunno utilizza le sue competenze e conoscenze per comprendere, per il loro valore, la complessità dei sistemi simbolici e culturali e per "conferire senso alla vita".

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
L'alunno/a: <ul style="list-style-type: none">● Sa cogliere, attraverso alcune pagine degli Atti degli Apostoli, la vita della Chiesa delle origini● Coglie la singolarità degli Apostoli Pietro e Paolo● Riconosce avvenimenti e persone del cristianesimo dei primi secoli● Riconosce l'evoluzione storica del cristianesimo con particolare riferimento al IV secolo● Conosce le caratteristiche fondamentali delle principali confessioni cristiane● Riconosce il movimento ecumenico● Matura la consapevolezza dell'importanza di una cittadinanza attiva come elemento fondamentale della storia per una pacifica convivenza● Coglie il significato dei sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita cristiana	DIO E L'UOMO <ul style="list-style-type: none">● Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico● Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo● Descrivere i contenuti principali del Credo cattolico● Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane e non evidenziando le prospettive del cammino ecumenico e del dialogo interreligioso● Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo● Conoscere l'origine e l'evoluzione dei luoghi di culto, di preghiera dei cristiani	<ul style="list-style-type: none">● Lettura e comprensione del testo● Conversazioni guidate● Sintesi e rappresentazioni grafico pittoriche.

- Riconosce gli stili architettonici delle chiese lungo la storia
- Conosce due grandi religioni monoteiste: l'ebraismo e l'islam
- Conosce l'induismo e il buddhismo
- Matura atteggiamenti di rispetto e apprezzamento nei confronti delle diverse religioni
- Comprende l'importanza del dialogo interreligioso
-
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano a mettere in pratica il suo insegnamento
-
- Comprende l'importanza del monachesimo in Europa
- Riconosce l'evoluzione del cristianesimo
- Individua i tratti essenziali del cristianesimo (origine e sviluppo), della Chiesa e della sua missione
- Riconosce l'importanza e l'unicità del valore della festa nelle diverse religioni
-
- Distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo

- Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso

LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

- Decodificare i principali significati della iconografia cristiana

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

- Riconoscere il valore del silenzio come "luogo" di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio
- Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo
- Riconoscere le principali feste religiose delle principali religioni nel mondo

I VALORI ETICI E RELIGIOSI

- Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita
- Sviluppare atteggiamenti di rispetto nei confronti di altre fedi
- Confrontare la propria esperienza religiosa con quella di altre persone e culture

- Ascolto di brevi storie, conversazione e rappresentazioni grafico-pittoriche
- Lettura e comprensione di testi
- Laboratori di iconografia

- Ascolto di brevi storie, conversazione e rappresentazioni grafico-pittoriche
- Lettura e comprensioni di testi

- Ascolto di brevi storie e conversazione e rappresentazioni grafico-pittoriche
- Lettura e comprensione di brevi testi

- Conoscere i principali diritti delle persone, in particolare del fanciullo e il loro valore
- Riconoscere l'importanza della difesa dei diritti delle persone e delle libertà tutelati dai documenti nazionali e internazionali
- Completamento e colorazione di schede operative

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. /
COMPETENZA DIGITALE.**

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: Classe 1[^]

PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE: Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>LA RICERCA DI DIO DALL'ORIGINE DELL'UOMO A GESU' (Dio e l'uomo – La Bibbia e le fonti – Il linguaggio religioso – Valori Etici e religiosi)</p> <p>Riconoscere il valore della dimensione spirituale e religiosa come parte integrante della cultura di ogni popolo, come anche di ogni persona. Educarsi al rispetto di ogni forma di religiosità, seppure in modo critico.</p> <p>Riconoscere che la Bibbia è un libro che ha un valore culturale e che ha ispirato molte opere d'arte; è quindi un libro importante per tutti, credenti e non credenti.</p> <p>Riuscire ad apprezzare gli aspetti comuni che legano tra loro le religioni che derivano da Abramo, anche per una migliore convivenza civile. Evitare ogni forma di pregiudizio, di razzismo e di intolleranza, con il pretesto della religione</p> <p>Cogliere il nucleo centrale del messaggio di Gesù, cercando di mettere in pratica il comandamento dell'amore su cui si fonda l'annuncio cristiano.</p>	<p>Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue vicende le tracce dell'esperienza religiosa.</p> <p>Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e riconoscere la sua importanza all'interno della Chiesa.</p> <p>Cogliere nelle varie esperienze religiose dell'uomo il particolare posto che occupano le tre religioni che si riconoscono in Abramo. Individuare ciò che accomuna e ciò che divide, i tre monoteismi</p> <p>Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù, nella prospettiva dell'evento pasquale. Comprendere il collegamento tra Gesù e la fede cristiana che lo riconosce come Figlio di Dio fatto uomo e Salvatore del mondo.</p>	<p>Una presenza più grande di noi. Le prime orme religiose. Le religioni dell'antichità. Testimonianze lungo i secoli.</p> <p>Approccio e studio della struttura del libro della Bibbia, documento storico-culturale e Parola di Dio.</p> <p>Abramo padre dei tre monoteismi- Conosciamo l'Ebraismo: la sinagoga, la preghiera, riti e tradizioni, feste e celebrazioni La memoria della Shoah- Ebrei, fratelli maggiori.</p> <p>Studio relativo all'identità storica di Gesù e al suo riconoscimento come Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo; lettura e comprensione di alcuni passi dei vangeli sinottici. Informazioni relative all'opera di Gesù (nascita, infanzia, detti e fatti, morte e risurrezione) e mandato agli apostoli.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: Classe 2[^]

PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE: Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>LA CHIESA COME COMUNITA' IN CAMMINO NELLA STORIA (Dio e l'uomo –La Bibbia e le fonti – Il Linguaggio religioso – valori etici e religiosi)</p>		
<p>Riconoscere la chiesa come una realtà voluta da Dio, che continua la missione di salvezza compiuta dal Cristo e poi affidata da lui stesso agli apostoli per portare la buona notizia del vangelo a tutti gli uomini.</p> <p>Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni e dei sacramenti della Chiesa.</p> <p>Conoscere la Chiesa come realtà voluta da Dio, articolata secondo carismi e ministeri, vivificata dallo Spirito.</p>	<p>Avvicinarsi alla chiesa, nelle sue molteplici varietà, riconoscendo la ricchezza dei segni e delle testimonianze lasciate intorno a noi.</p> <p>Riconoscere l'originalità della proposta cristiana, attraverso le opere d'arte e le testimonianze caritative presenti sul territorio.</p> <p>Riconoscere gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e confrontarli con le vicende contestuali della storia civile, elaborando criteri per avviarne un'interpretazione consapevole.</p> <p>Riconoscere l'originalità e la ricchezza della proposta cristiana, nel rispetto delle differenze e delle divisioni storiche tra le Chiese.</p> <p>Le diversità, in un clima di ascolto reciproco, possono diventare momento di arricchimento.</p>	<p>La nascita della Chiesa. Perché abbiamo bisogno della Chiesa? Da chi è composta la Chiesa – Testimoni del Vangelo di ieri e di oggi. Segni e simboli.</p> <p>Il tempo delle persecuzioni. Verso una <civilta' cristiana>. Il monachesimo in Europa.</p> <p>Il cristianesimo nel mondo. Chiese ed ecumenismo. Le Chiese ortodosse. La Riforma di Martin Lutero. Le varie Chiese evangeliche. La Chiesa Cattolica.</p> <p>Il Concilio Vaticano II. Il terzo millennio cristiano.</p> <p>Apprendimento interattivo nel laboratorio Stem</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI/COMPETENZA DIGITALE.

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: Classe 3[^]

PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE: Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

COMPETENZE SECONDO NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
<p>CONFRONTO E DIALOGO CON LE GRANDI RELIGIONI – L'INSEGNAMENTO DI GESU' E DELLA CHIESA RISPETTO ALLE GRANDI DOMANDE DELLA VITA (Dio e l'uomo – La Bibbia e le fonti – Il linguaggio religioso – Valori etici e religiosi)</p> <p>Avvicinarsi alle religioni dei popoli con curiosità e liberi da pregiudizi, riconoscendone l'importanza per la storia, la cultura e la vita dell'uomo.</p> <p>Imparare a rispettare le differenti scelte della vita, anche in materia religiosa.</p> <p>Comprendere l'importanza di fare scelte libere e responsabili nell'ottica della risposta cristiano-cattolica, lavorando per costruire un mondo più vivibile per tutti.</p> <p>Scoprire l'importanza di far riferimento a valori forti non solo per la vita individuale ma anche per una sana convivenza civile, in armonia con tutto il creato.</p> <p>Avere il coraggio di confrontarsi e di lavorare in modo costruttivo con tutte le persone di buona volontà.</p> <p>Comprendere che per il credente il Decalogo e il Vangelo sono valori di riferimento costanti, che egli deve cercare di mettere in pratica nella vita di tutti i giorni.</p>	<p>Riconoscere le caratteristiche più importanti delle principali religioni viventi.</p> <p>Individuare ciò che accomuna le varie religioni, cogliendo anche ciò che le differenzia dal Cristianesimo.</p> <p>Riconoscere gli aspetti che caratterizzano e rendono originale la proposta etica cristiana.</p> <p>Confrontarsi con una impostazione di vita che chiede prima di tutto il cambiamento personale basato sulla realizzazione di un progetto libero e responsabile.</p> <p>Riconoscere l'originalità della proposta cristiana, in risposta al bisogno di salvezza e di speranza presenti anche nel mondo giovanile.</p> <p>Saper esporre i principali valori e motivazioni che sostengono le scelte di vita dei cristiani-cattolici, che hanno nel Decalogo e nel comandamento evangelico dell'amore i punti di riferimento.</p> <p>Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto al pluralismo culturale e religioso.</p>	<p>La mappa delle religioni- Le grandi religioni viventi-Induismo-Buddismo-Ebraismo Cristianesimo- Islam</p> <p>La responsabilità – Il rispetto del creato – La fratellanza – Un mondo più vivibile per tutti – La pace e le religioni –Rispetto per ogni vita – No alla pena di morte – Contro ogni razzismo.</p> <p>I valori non sono tutti uguali – Valori per immagini – Essere solidali – Il Decalogo – L'abuso del nome di Dio – Come onorare il padre e la madre? – Amare e rispettare la vita – Una sessualità vissuta come dono – Si ruba in tanti modi – Non mentire a se stessi, agli altri, a Dio – Quando il desiderio diventa un'ossessione.</p> <p>Un unico grande comandamento – Cosa s'intende per valori cristiani? – Un messaggio</p>

Confrontarsi con la proposta cristiana di vita di gesti concreti – Sull'esempio di Gesù –
come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile. Alcuni testimoni della fede.

Apprendimento interattivo nel laboratorio Stem

In tutti i gradi di scuola la scelta delle attività alternative all'insegnamento della religione cattolica viene operata da parte degli Organi collegiali cui compete l'organizzazione, sulla base delle richieste dei genitori.

Sommario

Sommario

PREMESSA	1
MOTIVAZIONI	2
ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO	3
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA GLOBALE E ALLO SVILUPPO SOSTENIBILE	7
EDUCAZIONE ALLE EMOZIONI – SCUOLA DELL’INFANZIA	9
EDUCAZIONE ALLE EMOZIONI – SCUOLA PRIMARIA	10
EDUCAZIONE ALLE EMOZIONI – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	12
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA – SCUOLA DELL’INFANZIA	14
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA – SCUOLA PRIMARIA	18
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	24
CURRICOLO DEI CAMPI DI ESPERIENZE E DELLE DISCIPLINE	30
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	30
SCUOLA DELL’ INFANZIA– SEZIONE 3 ANNI	30
SCUOLA DELL’ INFANZIA– SEZIONE 4 ANNI	31
SCUOLA DELL’ INFANZIA– SEZIONE 5 ANNI	32
DISCIPLINA : ITALIANO	33
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	33
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	36
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^	39
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	43
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^	48

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^	53
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^	55
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^	57
DISCIPLINA: LINGUA INGLESE	59
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	59
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	61
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^	63
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	65
SCUOLA PRIMARIA – CLASSE 5^	68
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^	71
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^	72
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^	73
DISCIPLINA: LINGUA FRANCESE	75
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO : CLASSE 1^	75
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO : CLASSE 2^	77
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO : CLASSE 3^	79
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	81
SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 3 ANNI	81
SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 4 ANNI	82
SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 5 ANNI	83
DISCIPLINA: MATEMATICA	85
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	85
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	87
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^	90
	266

SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	93
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^	96
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO- CLASSE 1^	100
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 2^	103
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO- CLASSE 3^	106
DISCIPLINA: SCIENZE	109
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	109
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	111
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^	113
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	116
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^	119
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 1^	122
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 2^	125
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 3^	127
DISCIPLINA: TECNOLOGIA	130
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	130
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	131
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^	132
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	133
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^	135
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^	137
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^	140
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^	142
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO	144
	267

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 3 ANNI	144
SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 4 ANNI	145
SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 5 ANNI	146
DISCIPLINA: STORIA	147
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	147
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	149
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^	151
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	153
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^	155
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 1^	157
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^	159
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 3^	161
DISCIPLINA: GEOGRAFIA	163
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	163
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	165
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^	167
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	169
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^	171
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^	173
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^	175
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^	177
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI	179
SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 3 ANNI	179
SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 4 ANNI	180
	268

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 5 ANNI	181
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE	183
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	183
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	184
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^	186
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	188
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^	190
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^	192
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^	194
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^	196
DISCIPLINA: MUSICA	198
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	198
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	200
SCUOLA PRIMARIA – CLASSE 3^	202
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	204
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^	206
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^	208
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^	209
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 3^	210
DISCIPLINA: STRUMENTO MUSICALE (CLARINETTO, CHITARRA, FLAUTO TRAVERSO, PIANOFORTE, TROMBA, VIOLINO)	211
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 1^	211
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 2^	213
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE 3^	215
CAMPO DI ESPERIENZA: CORPO E MOVIMENTO	217
	269

SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 3 ANNI	217
SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 4 ANNI	218
SCUOLA DELL' INFANZIA– SEZIONE 5 ANNI	219
DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA	221
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	221
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	223
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^	225
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	227
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^	229
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 1^	231
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 2^	233
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE 3^	235
RELIGIONE CATTOLICA	237
SCUOLA INFANZIA	237
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 1^	239
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 2^	241
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 3^	243
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 4^	245
SCUOLA PRIMARIA: CLASSE 5^	248
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: Classe 1^	251
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: Classe 2^	253
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: Classe 3^	254