



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it



CURRICOLO DI BASE SCUOLA DELL'INFANZIA

Con riferimento alle competenze chiave europee 2006/2018 e alle Indicazioni Nazionali 2012

La scuola dell'infanzia, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai due anni e mezzo ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea. Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo **sviluppo dell'identità**, dell'**autonomia**, della **competenza** e li avvia alla **cittadinanza**.

Consolidare l'**identità** significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente ad una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'**autonomia** significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire **competenze** significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Vivere le prime esperienze di **cittadinanza** significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura. Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

La scuola dell'infanzia riconosce la pluralità di elementi che creano tante possibilità di crescita, emotiva e cognitiva insieme, per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini a fidarsi e ad essere accompagnati, nell'avventura della conoscenza. La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell'intera giornata scolastica.

Il curriculum della scuola dell'infanzia si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse *routine* (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni. L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali. Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso. L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica. In particolare:

- lo spazio dovrà essere accogliente, caldo, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l'ambientazione fisica, la scelta di arredi e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante;
- il tempo disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.

L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione. La pratica della documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei

bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo. L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. Analogamente, per l'istituzione scolastica, le pratiche dell'autovalutazione, della valutazione esterna, della rendicontazione sociale, sono volte al miglioramento continuo della qualità educativa. Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo. L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri. Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario. Le competenze specifiche che fanno capo ai campi di esperienza sono inserite nella competenza chiave europea di riferimento.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2006	LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018	I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
1. Comunicazione nella madrelingua	1. Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole – tutti
2. Comunicazione nelle lingue straniere	2. Competenza multi linguistica	
3. Competenze di base in matematica, Scienze e tecnologia	3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La conoscenza del mondo – <i>oggetti, Fenomeni, viventi - numero e spazio</i>
4. Competenze digitali	4. Competenza digitale	Tutti
5. Imparare a imparare	5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Tutti
6. Competenze sociali e civiche	6. Competenza in materia di cittadinanza;	Il sé e l'altro – tutti
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità	7. Competenza imprenditoriale	Tutti
8. Consapevolezza ed espressione culturale	8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento - Immagini, suoni, colori

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA – COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza Comprendere testi di vario tipo letti da altri Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Analizzare e commentare figure di crescente complessità. Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Esprimere sentimenti e stati d'animo. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. Riprodurre e confrontare scritture. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.	Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Principi essenziali di organizzazione del discorso Principali connettivi logici Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante	Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.

EVIDENZE:

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

1	2	3	4
Si esprime attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti. Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell’insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite. Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc. Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni. Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l’interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell’insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine. Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi. Ascolta narrazioni o letture dell’adulto e individua l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi. Esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.	Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell’insegnante; esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni; esegue consegne semplici impartite dall’adulto o dai compagni. Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Recita poesie, canzoni, filastrocche. Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note. Ascolta narrazioni o letture dell’insegnante sapendo riferire l’argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali; fa ipotesi sull’andamento della narrazione. Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome.	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	<i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. Presentarsi Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.
EVIDENZE: L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria			
SEZIONE B: Livelli di padronanza			
1	2	3	4
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante	Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.	Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Riproduce filastrocche e canzoncine.	Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA – COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.	Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Individuare la relazione fra gli oggetti Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi Comprendere e rielaborare mappe e percorsi Costruire modelli e plastici Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli Descrivere e confrontare fatti ed eventi Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni Elaborare previsioni ed ipotesi Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi Costruire modelli di rappresentazione della realtà	Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, Durata Linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Simboli, mappe e percorsi Figure e forme Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura	Mettere su un'asina del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra" Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle Eseguire semplici rilevazioni statistiche >(sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni

EVIDENZE

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

1	2	3	4
Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.); Ordina oggetti in base a macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni. Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.) Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata. Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...). Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.	Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i ciechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...) Riproduce ritmi sonori e grafici. Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante. Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni. Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.) Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. Colloca gli oggetti negli spazi corretti.	Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...). Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi Caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.) Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento. Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icone principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)	Vedi abilità
EVIDENZE Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali			
SEZIONE B: Livelli di padronanza			
1	2	3	4
Assiste a rappresentazioni multimediali Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	IMPARARE A IMPARARE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. Compilare semplici tabelle Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana) Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
EVIDENZE			
Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega - Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive - Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati - Motiva le proprie scelte			
SEZIONE B: Livelli di padronanza			
1	2	3	4
Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo). Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.	Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.	Su domane stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già

		mappe, grafici, tabelle riempite. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.	predisposte per organizzare dati. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni..
--	--	--	--

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE – COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO – TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.	Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni Rispettare i tempi degli altri Collaborare con gli altri Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse Scambiare giochi, materiali, ecc... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....) Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Regole della vita e del lavoro in classe Significato della regola Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)	A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità
EVIDENZE Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.			

Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

1	2	3	4
Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.	Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.	Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Collabora al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA – COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza Formulare ipotesi di soluzione Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione Modalità di decisione	Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante
EVIDENZE Prende iniziative di gioco e di lavoro Collabora e partecipa alle attività collettive - Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità - Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni			
SEZIONE B: Livelli di padronanza			
1	2	3	4
Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.

	Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.	Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.	Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.
--	---	---	---

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico- gestuale Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà Usare modi diversi per stendere il colore Utilizzare i diversi materiali per rappresentare Impugnare differenti strumenti e ritagliare Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse	Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea Gioco simbolico	Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale Drammatizzare situazioni, testi ascoltati Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto Copiare opere di artisti; commentare l'originale Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc. Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali

EVIDENZE			
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.			
SEZIONE B: Livelli di padronanza			
1	2	3	4
Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio. Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo. Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. Riproduce semplici ritmi sonori.	Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti. Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.	Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico. Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche coloristiche. Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. Manifesta apprezzamento per spettacoli di vario tipo, opere d'arte e musicali, ed esprime semplici giudizi, seguendo il proprio gusto personale. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte, esprimendo anche proprie valutazioni. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi Rispettare le regole nei giochi Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	Il corpo e le differenze di genere Regole di igiene del corpo e degli ambienti Gli alimenti Il movimento sicuro I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri Le regole dei giochi	Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori dell'individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)
EVIDENZE Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.			

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
1	2	3	4
Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto. Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni. Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.	Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà. Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti. Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. Segue semplici ritmi attraverso il movimento Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso motorie; sommariamente nella manualità fine. Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente .	Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo. Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata; distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli. Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio. Controlla la coordinazione oculo manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare...) Si muove seguendo accuratamente ritmi Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento	Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Fonte: Documento tratto dal Curricolo per Competenze della Dott.ssa Franca Da Re



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it



CURRICOLO DI BASE SCUOLA PRIMARIA
con riferimento alle Competenze chiave europee 2006/2018 e alle Indicazioni Nazionali 2012

Classe Prima

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA – COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ITALIANO** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.
- Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- 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.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN ITALIANO

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Ascolto e parlato

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
- Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.
- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
- Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.
- Recitare filastrocche e poesie.

Scrittura

- Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.
- Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.
- Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
- Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.

- Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Lettura - Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. - Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. - Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. - Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. - Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. - Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.								
Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo - Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. - Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. - Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua - Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.) - Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>CONOSCENZE CLASSE 1^A</th><th colspan="2">ABILITÀ PER LA CLASSE 1^A</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Comunicazione orale: concordanze (genere, numero), tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione), la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa) Organizzazione del contenuto della comunicazione orale e scritta secondo il criterio della successione temporale. Tecniche di lettura Alcune convenzioni di scrittura: corrispondenza tra fonema e grafema, raddoppiamento consonanti, accento parole tronche, elisione, troncamento, scansione in sillabe I diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina La funzione dei segni di punteggiatura forte: punto, virgola, punto interrogativo </td><td> Rispondere con comportamenti adeguati a richieste verbali affermative e negative Rispondere oralmente in modo adeguato a semplici domande concrete, con l'uso di nessi logici elementari, sul contenuto di conversazioni e narrazioni Chiedere informazioni Riferire su argomenti noti o di interesse personale in modo comprensibile utilizzando gli indicatori spazio temporali Intervenire nella conversazione spontaneamente e rispettando il turno Nell'esposizione orale pronunciare le parole in modo corretto e utilizzare un lessico adeguato alla situazione Leggere e comprendere semplici testi con l'aiuto di domande guida e/o con risposte a scelta multipla Ricavare informazioni esplicite presenti in un testo; Mettere in corrispondenza testo scritto con immagini </td><td> Ricostruire un breve testo narrativo riordinando le sequenze con l'aiuto di immagini. Comprendere il significato di semplici testi regolativi eseguendone le istruzioni (es. percorsi) Leggere e comprendere il contenuto di una filastrocca individuando l'argomento Data una sequenza di immagini scrivere un testo didascalico Inventare e scrivere la conclusione di una storia Scrivere in autonomia un breve testo Riordinare semplici frasi Date alcune immagini in ordine cronologico, scrivere un testo coerente Usare correttamente sotto dettatura i digrammi: chi, che, gli. gn, ghi, ghe sci, sce, mb, mp Individuare e ipotizzare le parti essenziali mancanti in una frase per avere il senso compiuto. </td></tr> </tbody> </table>			CONOSCENZE CLASSE 1 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 1 ^A		Comunicazione orale: concordanze (genere, numero), tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione), la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa) Organizzazione del contenuto della comunicazione orale e scritta secondo il criterio della successione temporale. Tecniche di lettura Alcune convenzioni di scrittura: corrispondenza tra fonema e grafema, raddoppiamento consonanti, accento parole tronche, elisione, troncamento, scansione in sillabe I diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina La funzione dei segni di punteggiatura forte: punto, virgola, punto interrogativo	Rispondere con comportamenti adeguati a richieste verbali affermative e negative Rispondere oralmente in modo adeguato a semplici domande concrete, con l'uso di nessi logici elementari, sul contenuto di conversazioni e narrazioni Chiedere informazioni Riferire su argomenti noti o di interesse personale in modo comprensibile utilizzando gli indicatori spazio temporali Intervenire nella conversazione spontaneamente e rispettando il turno Nell'esposizione orale pronunciare le parole in modo corretto e utilizzare un lessico adeguato alla situazione Leggere e comprendere semplici testi con l'aiuto di domande guida e/o con risposte a scelta multipla Ricavare informazioni esplicite presenti in un testo; Mettere in corrispondenza testo scritto con immagini	Ricostruire un breve testo narrativo riordinando le sequenze con l'aiuto di immagini. Comprendere il significato di semplici testi regolativi eseguendone le istruzioni (es. percorsi) Leggere e comprendere il contenuto di una filastrocca individuando l'argomento Data una sequenza di immagini scrivere un testo didascalico Inventare e scrivere la conclusione di una storia Scrivere in autonomia un breve testo Riordinare semplici frasi Date alcune immagini in ordine cronologico, scrivere un testo coerente Usare correttamente sotto dettatura i digrammi: chi, che, gli. gn, ghi, ghe sci, sce, mb, mp Individuare e ipotizzare le parti essenziali mancanti in una frase per avere il senso compiuto.
CONOSCENZE CLASSE 1 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 1 ^A							
Comunicazione orale: concordanze (genere, numero), tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione), la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa) Organizzazione del contenuto della comunicazione orale e scritta secondo il criterio della successione temporale. Tecniche di lettura Alcune convenzioni di scrittura: corrispondenza tra fonema e grafema, raddoppiamento consonanti, accento parole tronche, elisione, troncamento, scansione in sillabe I diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina La funzione dei segni di punteggiatura forte: punto, virgola, punto interrogativo	Rispondere con comportamenti adeguati a richieste verbali affermative e negative Rispondere oralmente in modo adeguato a semplici domande concrete, con l'uso di nessi logici elementari, sul contenuto di conversazioni e narrazioni Chiedere informazioni Riferire su argomenti noti o di interesse personale in modo comprensibile utilizzando gli indicatori spazio temporali Intervenire nella conversazione spontaneamente e rispettando il turno Nell'esposizione orale pronunciare le parole in modo corretto e utilizzare un lessico adeguato alla situazione Leggere e comprendere semplici testi con l'aiuto di domande guida e/o con risposte a scelta multipla Ricavare informazioni esplicite presenti in un testo; Mettere in corrispondenza testo scritto con immagini	Ricostruire un breve testo narrativo riordinando le sequenze con l'aiuto di immagini. Comprendere il significato di semplici testi regolativi eseguendone le istruzioni (es. percorsi) Leggere e comprendere il contenuto di una filastrocca individuando l'argomento Data una sequenza di immagini scrivere un testo didascalico Inventare e scrivere la conclusione di una storia Scrivere in autonomia un breve testo Riordinare semplici frasi Date alcune immagini in ordine cronologico, scrivere un testo coerente Usare correttamente sotto dettatura i digrammi: chi, che, gli. gn, ghi, ghe sci, sce, mb, mp Individuare e ipotizzare le parti essenziali mancanti in una frase per avere il senso compiuto.						

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Interagisce in modo pertinente	Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di

nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo. Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande-stimolo. Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite. Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità. Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.	pertinente, rispettando il turno della conversazione. Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali. Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi guida. Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire. Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte. Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi. Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni). Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità. Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione. Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio. Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti. Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione.	classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 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. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.
---	---	--

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **INGLESE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>LINGUA INGLESE</u>	• Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi; • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali; • Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Ascolto (comprensione orale) - Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Parlato (produzione e interazione orale) - Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. - Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.		Lettura (comprensione scritta) - Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. Scrittura (produzione scritta) - Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.
CONOSCENZE CLASSE 1 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 1 ^A	
Ambiti lessicali relativi a colori, a numeri (1- 10) a oggetti di uso comune e a animali domestici. Semplici istruzioni correlate alla vita quotidiana (di classe o familiare). Formule di saluto ed espressioni per chiedere e dire il proprio nome.	Salutarsi tra pari Salutare nei vari momenti della giornata Presentarsi e presentare Chiedere e dire il colore di oggetti Numerare da 1 a 12	Identificare oggetti (affermativo e interrogativo) Rispondere alle domande poste Identificare elementi (affermativo e interrogativo) Fare gli auguri Comprendere ed eseguire azioni, comandi e istruzioni

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza Scrive le parole note	Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti. Scrive parole e frasi note	Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria, corrisponde al livello A1 del Quadro Europeo delle Lingue (**QCER**)

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IDENTITA' STORICA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **STORIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **STORIA**

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà
- Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Uso delle fonti

- Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza.
- Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato (storia locale, storia della Terra, Preistoria).

Organizzazione delle informazioni

- Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.
- Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.

- Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...).

Strumenti concettuali

- Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.
- Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (storia locale, storia della Terra, Preistoria).

Produzione scritta e orale

- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.
- Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.

CONOSCENZE CLASSE 1 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 1 ^A	
Successione e contemporaneità delle azioni e delle situazioni. Concetto di durata e valutazione delle durate delle azioni. Ciclicità dei fenomeni temporali e loro durata (giorni, settimane, mesi, stagioni, anni, ...).	Collocare particolari eventi (attività quotidiane dell'alunno e dei suoi familiari) in momenti precisi (mattina, pomeriggio, sera, notte) della giornata. Orientarsi nel tempo settimanale inserendovi le attività svolte dall'alunno e dai suoi familiari. Orientarsi all'interno dell'anno individuando la successione dei mesi e delle stagioni. Collocare sulla linea del tempo successioni di eventi accaduti nell'arco di un anno.	Distinguere ed applicare i seguenti organizzatori cognitivi: successione (prima/dopo; ieri/oggi/domani), durata, contemporaneità, causalità lineare, in relazione a fatti ed eventi vissuti, in una storia, in leggende e in semplici racconti. Individuare le trasformazioni operate dal tempo in oggetti, persone, fenomeni naturali Ricavare informazioni su avvenimenti e trasformazioni riguardanti il proprio vissuto, oggetti, animali, ambienti, esaminando tracce, reperti, utilizzando racconti di testimoni

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora. Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni. Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine. Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni. Colloca ordinatamente in un'alinea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale. Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei. Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone. Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari	Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta. Sa leggere l'orologio. Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare. Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare. Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, culturali, economiche) rispetto alla storia locale nell'arco dell'ultimo secolo, utilizzando reperti e fonti diverse e mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato. Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.	L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **GEOGRAFIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN GEOGRAFIA	• Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico • Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico • Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Orientamento - Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Linguaggio della geo-graficità - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. - Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	Paesaggio - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita, della propria regione. Regione e sistema territoriale - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. - Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	
CONOSCENZE CLASSE 1 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 1 ^A	
Organizzatori temporali e spaziali (prima, poi, mentre, sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, ecc.). Elementi costitutivi dello spazio vissuto: funzioni, relazioni e rappresentazioni.	Utilizzare adeguatamente gli indicatori spaziali per muoversi in spazi conosciuti (gli spazi della scuola). Osservare e descrivere ambienti diversi (ambiente scolastico, ambiente domestico). Confrontare ambienti diversi (scolastico e domestico)	Individuare la funzione degli spazi e degli arredi presenti negli ambienti considerati. Individuare le relazioni topologiche e proiettive in rappresentazioni. Rappresentare graficamente percorsi.

	individuando le similitudini e gli aspetti peculiari di ognuno.	Disegnare un ambiente conosciuto (aula) collocando correttamente gli elementi.
--	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta. Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio. Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa. Con domande stimolo dell'adulto: sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa-scuola; sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città; il prato, il fiume ...; sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa	Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa; sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento. Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ...) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente. Sa rappresentare con punto di vista dall'alto oggetti e spazi; sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio). Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi. Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.	L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **MATEMATICA**

- Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali
- Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;
- Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo;
- Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Numeri

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ...
- Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.
- Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
- Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).
- Eseguire un semplice percorso 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.
- Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.

- Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. Spazio e figure - Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo.		Relazioni, dati e previsioni - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. - Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. - Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. - Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).
CONOSCENZE CLASSE 1 ^A		ABILITÀ PER LA CLASSE 1 ^A
I numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali Concetto di maggiore, minore, uguale Operazioni di addizione e di sottrazione fra numeri naturali. Collocazione di oggetti in un ambiente, avendo come riferimento se stessi, persone, oggetti Osservazione ed analisi delle caratteristiche (proprietà) di oggetti Semplici mappe e piante per l'orientamento. Riconoscimento di attributi di oggetti Confronto diretto e indiretto di grandezze. Classificazione e confronto di oggetti diversi tra loro Rappresentazioni iconiche di semplici dati, classificati per modalità	Far corrispondere ad una quantità un numero. Stabilire relazioni d'ordine tra due quantità o due numeri, usando i segni $>$, $<$, $=$. Confrontare e ordinare quantità e numeri fino a venti in ordine progressivo e regressivo (retta graduata). Collocarli sulla linea dei numeri. Conoscere i numeri ordinali fino al nove. Raggruppare in base dieci. Scomporre e ricomporre i numeri fino al venti. Leggere e scrivere correttamente i numeri fino al venti (in cifre e in parola). Eseguire addizioni entro il venti. Eseguire sottrazioni entro il venti. Localizzare oggetti nello spazio con diversi punti di riferimento. Usare correttamente le relazioni topologiche: dentro/fuori, sopra / sotto, davanti / dietro, vicino / lontano, destra/sinistra, in alto/in basso. Riconoscere e denominare figure geometriche piane e solide.	Eseguire spostamenti lungo percorsi assegnati con istruzioni orali. Descrivere verbalmente e con rappresentazioni grafiche percorsi eseguiti da altri. Distinguere linee aperte, linee chiuse, regioni interne/esterne, confini. Confrontare e seriare grandezze. Riconoscere ed isolare una situazione problematica (aritmetica e non). Individuare e distinguere la richiesta e le informazioni. Rappresentare e risolvere una situazione problematica: simbolicamente, con materiale, disegno, ed operazioni (addizione, sottrazione come resto). Classificare elementi secondo un attributo, usando il materiale. Indicare un attributo che giustifichi la classificazione. Rappresentare insieme con l'uso di diagrammi (Venn). Individuare regolarità di ritmi e successioni date con oggetti, immagini, suoni e, viceversa, seguire regole per costruire tali successioni.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Numera in senso progressivo. Utilizza i principali quantificatori. Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio. Padroneggia le più comuni relazioni	Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri. Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente. Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera	Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina

topologiche: vicino/lontano; alto basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc. Esegue percorsi sul terreno e sul foglio. Conosce le principali figure geometriche piane. Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi. Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni.	utilizzando le tabelline. Opera con i numeri naturali e le frazioni. Esegue percorsi anche su istruzione di altri. Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio. Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito. Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali. Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.	misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.
--	--	---

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **SCIENZE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **SCIENZE**

- Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.
- Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

- Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.
- Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.
- Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati.
- Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc...

Osservare e sperimentare sul campo

- Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque.
- Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.).
- Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).

L'uomo, i viventi e l'ambiente

- Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.
- Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso,

- Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. - Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.		proponendo modelli elementari del suo funzionamento. - Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.
CONOSCENZE CLASSE 1 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 1 ^A	
Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono I primi confronti tra gli oggetti Identificazione e descrizione di oggetti inanimati e "viventi" Identificazione di alcuni materiali	Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. Porre domande sulle cose e sulla natura. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati.	Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. Descrivere e confrontare fatti ed eventi. Elaborare semplici previsioni ed ipotesi.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente riguardanti la personale esperienza di vita. È in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto. Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare fenomeni di esperienza; realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo. Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.	Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari. Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza. Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date. Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto. È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite. Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia. Realizza semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza, con la supervisione e le istruzioni dell'adulto.	L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto degli insegnanti, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri, rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MUSICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- 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.
- 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 e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN MUSICA	• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)
--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. - Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. - Esprimere apprezzamenti estetici su brani musicali di vario genere e stile. - Riconoscere alcuni elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.	- Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. - Riconoscere usi, funzioni e contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer), con particolare riguardo alla pubblicità e al commento musicale in prodotti filmici.
--	--

CONOSCENZE CLASSE 1^A

I suoni prodotti dal corpo, da oggetti, da animali
 Suoni riferiti a vari ambienti, a fenomeni atmosferici,
 Suoni vicini /lontani , fissi o in movimento
 Il silenzio / Il ritmo
 Rappresentazione grafica del suono
 Canti, filastrocche, cantilene

ABILITÀ PER LA CLASSE 1^A

Riconoscere e classificare suoni del proprio corpo nei diversi ambienti (scuola, casa, strada, parco ...);
 di fenomeni atmosferici, versi di animali....
 Riconoscere la collocazione nello spazio dei suoni (vicino/ lontano, fisso / in movimento).
 Date situazioni sonore contrastanti, essere capaci di discriminare momenti sonori da momenti di silenzio.
 Simbolizzare i suoni con segni, disegni, onomatopee.

Riprodurre eventi sonori presenti nell'ambiente con l'uso del corpo e della voce.
 Recitare conte, filastrocche cantilene, anche ritmandole con le mani o con strumenti di uso quotidiano.
 Partecipare a semplici canti.
 Utilizzare i suoni del corpo e dell'ambiente per accompagnare movimenti, giochi, drammatizzazioni.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.	Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.	L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. 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. 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 e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ARTE E IMMAGINE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). • È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN ARTE E IMMAGINE	• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Esprimersi e comunicare - Elaborare creativamente produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. Osservare e leggere le immagini - Guardare, osservare e descrivere un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.		- Riconoscere in un testo iconico-visivo alcuni elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). - Individuare nel linguaggio del fumetto le tipologie di codice, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. Comprendere e apprezzare le opere d'arte - Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e ipotizzarne la funzione e il significato. - Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. - Riconoscere nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.
CONOSCENZE CLASSE 1 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 1 ^A	
Le diverse forme Le relazioni spaziali I colori primari e secondari Potenzialità espressive dei diversi materiali (plastici: argilla, plastilina, pasta sale, cartapesta ...; bidimensionali: pennarelli, carta, pastelli, tempere ...)	Orientarsi nello spazio-foglio: linee continue, forme, dimensioni. Riconoscere i colori fondamentali (primari) e composti (secondari). Utilizzare creativamente il colore per differenziare e riconoscere gli oggetti.	Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione: relazioni spaziali (vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori); rapporto verticale, orizzontale; figure e contesti spaziali. Utilizzare la linea di terra, disegnare la linea di cielo ed inserire elementi del paesaggio fisico tra le due linee. Rappresentare figure umane con uno schema corporeo

	Rappresentare figure tridimensionali con materiali plastici.	strutturato. Distinguere la figura dallo sfondo.
--	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo. Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni	Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE CORPOREA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **EDUCAZIONE FISICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **EDUCAZIONE FISICA**

- Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune
- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Utilizzare modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza.
- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

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

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-

- Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco , organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Nella competizione , rispettare le regole, manifestando senso di responsabilità.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante.
- Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico, attraverso osservazioni sulla propria esperienza guidate dall'insegnante (es. muoversi dopo un pasto abbondante).
- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza

sport.	nei vari ambienti di vita.	
CONOSCENZE CLASSE 1 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 1 ^A	
Le varie parti del corpo. I propri sensi e le modalità di percezione sensoriale. L'alfabeto motorio Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio ed al tempo. Codici espressivi non verbali in relazione al contesto sociale. Giochi tradizionali Prevenzione e benessere	Conoscere e individuare le varie parti del corpo Sviluppare la consapevolezza della percezione sensoriale L'alfabeto motorio Individuare diverse posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio ed al tempo Utilizzare il corpo per esprimere sensazioni ed emozioni	Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali Conoscere ed eseguire giochi tradizionali, individuali e di gruppo Rispettare le regole per prevenire infortuni

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...). Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri. Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento. Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi. Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...). Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.	Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo. Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TECNOLOGIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
• L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	
TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>TECNOLOGIA</u>	• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio; • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)	
Vedere e osservare - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari). - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Utilizzare il PC e/o la LIM per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere e immaginare - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico	- Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Costruire un possibile programma di una gita o una visita didattica a partire da dati forniti dall'insegnante; utilizzare piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi. Intervenire e trasformare - Smontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni. - Conoscere semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle

utilizzando misure e unità convenzionali. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive.		operazioni effettuate. - Utilizzare il PC e/o la LIM per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; utilizzare la posta elettronica ed effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante.
CONOSCENZE CLASSE 1^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 1^A	
Oggetti, strumenti e macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività dei bambini; loro classificazione Primi approcci al concetto di algoritmo	Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, schizzi, mappe rudimentali). Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli e strumenti di uso quotidiano. Disegnare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, brevissimi testi. Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana.	Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali. Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate. Conoscere le principali parti del computer (unità centrale, monitor, tastiera, mouse...) e la loro funzione.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa. Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali. Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.	Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune). Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it



CURRICOLO DI BASE SCUOLA PRIMARIA
con riferimento alle Competenze chiave europee 2006/2018 e alle Indicazioni Nazionali 2012

Classe Seconda

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA – COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ITALIANO** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.
- Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- 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.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN ITALIANO

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Ascolto e parlato

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
- Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.
- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
- Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.
- Recitare filastrocche e poesie.

Scrittura

- Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.
- Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.
- Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
- Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Lettura - Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. - Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. - Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. - Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. - Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. - Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.		- Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. - Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. - Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua - Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.) - Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	
CONOSCENZE CLASSE 2 ^A		ABILITÀ PER LA CLASSE 2 ^A	
Grammatica e sintassi Relazioni di connessione lessicale, polisemia, iper/iponimia, antinomia fra parole sulla base dei contesti Convenzioni ortografiche (accento monosillabi, elisione, scansione nessi consonantici, uso della lettera "h", esclamazioni, sovrabbondanza di gruppi di grafemi, ...) Concetto di frase Segni di punteggiatura debole all'interno di una comunicazione orale e di un testo scritto Tratti prosodici: intensità, velocità, ritmo, timbro I nomi e gli articoli Descrivere azioni, processi, accadimenti, proprietà, ecc... e collocarli nel tempo presente, passato, futuro Tecniche di memorizzazione e memorizzazione di poesie		Rispondere oralmente in modo adeguato a semplici domande: domande con l'uso di nessi logici elementari (perché, quando) che implicano giudizi di valore (ti piace?, secondo te è meglio? - ipotetiche in modo logico anche se non in forma linguisticamente corretta (ti piacerebbe...?, se tu fossi...?) - domande sul contenuto di conversazioni e narrazioni (chi, quando, perché, dove) Porre domande su consegne o richieste non capite o su termini non noti. Riferisce su argomenti noti o di interesse: un'esperienza personale utilizzando gli indicatori spazio temporali (prima, dopo, ieri, oggi, domani, mentre; sopra, sotto davanti, dietro, dentro, fuori) – una esperienza personale usando nessi causali (perché, perciò, quindi) - in modo sequenzialmente corretto: racconti, fiabe, storie). Interviene nella conversazione: rispettando il turno, l'argomento, formulando domande e producendo risposte adeguate alla situazione dialogica. Nell'esposizione orale: utilizzare un lessico appropriato, evitare parole generiche, usare sinonimi, usare aggettivi qualificativi, usare indicatori spazio temporali, usare frasi strutturalmente corrette.	
		Comprendere il significato di semplici testi regolativi eseguendone le istruzioni (percorsi, regole di gioco) Leggere e comprendere il contenuto di una filastrocca individuando l'argomento e le informazioni esplicite Leggere tabelle, schemi riassuntivi e ricavarne informazioni Leggere con correttezza e scorrevolezza. Data una sequenza di immagini, scrivere un testo didascalia Scrivere semplici testi narrativi relativi a vissuti in modo corretto, chiaro e coerente Scrivere semplici testi descrittivi riferiti a esperienze personali e vissuti (descrizione dell'aula, del proprio animale, di una persona conosciuta) Scrivere i testi di un fumetto, (date le immagini) Scrivere racconti di esperienza quotidiana, fatti accaduti fiabe partendo da alcuni elementi dati (chi, dove, quando; accade un fatto; conclusione) Usare correttamente i digrammi e altri suoni particolari: chi, che; ghi , ghe; gn , gl, sc, qu, cu, cqu, mp, mb; Usare correttamente le doppie sotto dettatura Distinguere in una frase: articolo, nome, distinguendo: nomi di cose, di persone, di animali; genere e numero, aggettivi qualificativi e verbo Usare l'accento sotto dettatura Usare l'apostrofo	

	Leggere e comprendere semplici testi con l'aiuto di domande guida (chi, dove, quando) e/o con risposte a scelta multipla: brani di tipo narrativo, di contenuto esperienziale (con frasi coordinate e soggetto esplicito) - brani di tipo descrittivo riferiti a persone, animali e cose* Ricavare informazioni esplicite presenti in un testo (chi, cosa fa, come, perché...)* Nei testi descrittivi individuare: i dati sensoriali (cosa vede, sente, tocca) - informazioni sul carattere e comportamento (di persone e animali)	Utilizzare correttamente la divisione in sillabe Utilizzare correttamente i principali segni di punteggiatura (punto, virgola, due punti) in un elenco Individuare il significato di una parola in base al contesto Individuare in una frase il soggetto e il predicato Dividere una frase in sintagmi Espandere la frase minima in base a domande (chi, che cosa, dove, come quando) Usare i coordinati: perciò, quindi, allora.
--	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo. Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale. Esponde oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande-stimolo. Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite. Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più	Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione. Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali. Esponde oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi guida. Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire. Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte. Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi. Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni).	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

frasi minime. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità. Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.	Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità. Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione. Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio. Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti. Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione.	Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 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. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.
--	--	---

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **INGLESE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>LINGUA INGLESE</u>	• Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi; • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali; • Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Ascolto (comprensione orale) - Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Parlato (produzione e interazione orale) - Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. - Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.		Lettura (comprensione scritta) - Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. Scrittura (produzione scritta) - Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.
CONOSCENZE CLASSE 2 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 2 ^A	
Ambiti lessicali relativi ad oggetti personali, all'ambiente familiare e scolastico, all'età, ai numeri (10-20), alla dimensione e alla forma degli oggetti di uso comune. Espressioni utili per semplici interazioni (comprendere domande e istruzioni, chiedere e dare qualcosa, seguire indicazioni).	Salutarsi tra pari Salutare nei vari momenti della giornata Presentarsi e presentare Chiedere e dire il colore di oggetti Numerare da 10 a 20	Identificare oggetti (affermativo e interrogativo) Rispondere alle domande poste Identificare elementi (affermativo e interrogativo) Fare gli auguri Comprendere ed eseguire azioni, comandi e istruzioni

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza Scrive le parole note	Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti. Scrive parole e frasi note	Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria, corrisponde al livello A1 del Quadro Europeo delle Lingue (**QCER**)

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IDENTITA' STORICA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **STORIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **STORIA**

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà
- Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Uso delle fonti

- Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza
- Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.

Organizzazione delle informazioni

- Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.
- Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.
- Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).

Strumenti concettuali

- Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato.
- Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.
- Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.

Produzione scritta e orale

- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti con risorse digitali.
- Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.

CONOSCENZE CLASSE 2 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 2 ^A	
Indicatori temporali Rapporti di causalità tra fatti e situazioni Trasformazioni di uomini, oggetti, ambienti connesse al trascorrere del tempo. Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità di vita	Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali, anche in successione. Utilizzare l'orologio nelle sue funzioni. Riordinare gli eventi in successione logica Analizzare situazioni in concomitanza spaziale e di contemporaneità. Individuare relazioni di causa ed effetto e formulare ipotesi sugli effetti possibili di una causa. Osservare e confrontare oggetti e persone di oggi con quelli del passato.	Individuare i principali cambiamenti avvenuti, in relazione alla storia personale e alla vita scolastica, ad avvenimenti della storia familiare Collocare sulla linea del tempo i principali fatti ed eventi che hanno caratterizzato la storia personale, familiare e la vita scolastica. Utilizzare mappe già predisposte per ricostruire avvenimenti Ricavare informazioni su avvenimenti e trasformazioni riguardanti il proprio vissuto, la storia personale e familiare esaminando tracce, reperti, utilizzando racconti di testimoni

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora. Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni. Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine. Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni. Colloca ordinatamente in un'alinea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale. Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei. Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone. Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari	Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta. Sa leggere l'orologio. Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare. Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare. Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, culturali, economiche) rispetto alla storia locale nell'arco dell'ultimo secolo, utilizzando reperti e fonti diverse e mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato. Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.	L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **GEOGRAFIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN GEOGRAFIA	• Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico • Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico • Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Orientamento - Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Linguaggio della geo-graficità - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. - Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	Paesaggio - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. Regione e sistema territoriale - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. - Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	
CONOSCENZE CLASSE 2 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 2 ^A	
Elementi fisici e antropici, fissi e mobili del paesaggio: spazi aperti e spazi chiusi. L'uomo e le sue attività come parte dell'ambiente. Comportamenti adeguati alla tutela degli spazi vissuti e dell'ambiente vicino.	Individuare punti di riferimento nei percorsi quotidiani abituali (i percorsi casa/scuola, scuola/casa), utilizzando percorsi tipo comuni. Individuare punti di riferimento nell'ambiente di vita (quartiere, paese).	Individuare le caratteristiche degli elementi costitutivi dell'ambiente di vita (città, campagna, ...) Individuare in una rappresentazione geografica il confine, la regione interna e la regione esterna. Rappresentare oggetti compiendo una riduzione scalare

	Effettuare percorsi su consegna nel territorio locale. Distinguere nell'ambiente di vita gli elementi naturali e quelli antropici.	utilizzando misure arbitrarie (es.: una spanna = un quadretto). Rappresentare percorsi effettuati nel territorio locale rappresentando i punti di riferimento con simboli convenzionali.
--	---	---

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta. Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio. Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa. Con domande stimolo dell'adulto: sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa-scuola; sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città; il prato, il fiume ...; sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa	Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa; sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento. Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ...) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente. Sa rappresentare con punto di vista dall'alto oggetti e spazi; sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio). Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi. Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.	L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **MATEMATICA**

- Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali
- Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;
- Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo;
- Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Numeri

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ...
- Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.
- Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
- Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).
- Eseguire un semplice percorso 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.
- Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.

- Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. Spazio e figure - Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo.	Relazioni, dati e previsioni - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. - Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. - Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. - Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).	
CONOSCENZE CLASSE 2 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 2 ^A	
Rappresentazione dei numeri naturali in base dieci: il valore posizionale delle cifre. Significato del numero zero e del numero uno e loro comportamento nelle operazioni.. Sviluppo del calcolo mentale. Ordine di grandezza. Le principali figure geometriche del piano Introduzione al pensiero razionale Linguaggio: le terminologie relative a numeri, figure e relazioni. Analisi di analogie e differenze in contesti diversi. Rappresentazioni iconiche di semplici dati, classificati per modalità Situazioni certe o incerte	Confrontare raggruppamenti diversi di oggetti per quantità; far corrispondere le quantità ai rispettivi numeri. Contare in senso progressivo e regressivo fino a 100. Leggere scrivere i numeri fino a 100. Stabilire relazioni d'ordine tra numeri (usando =, <, >), ordinarli e disporli sulla linea dei numeri. Usare correttamente i numeri ordinali, fino al 20esimo. Scomporre i numeri fino a cento (nelle rispettive somme di unità, decine, centinaia) e ricomporli. Raggruppare in base dieci (eventualmente anche diversa da dieci). Individuare il significato e utilizzare correttamente lo zero e il valore posizionale delle cifre. Riconoscere classi di numeri (pari/dispari) Eseguire addizioni e sottrazioni, entro il 100, senza e con cambio: (in riga, colonna, tabella). Eseguire moltiplicazioni (con fattori a una cifra). Eseguire rapidamente e correttamente calcoli mentali (addizioni e sottrazioni) usando strategie diverse. Raggruppare e contare oggetti per 2, per 3, per 4, ecc.(in funzione del calcolo pitagorico). Memorizzare la tavola pitagorica fino al numero 5. Localizzare oggetti nello spazio con diversi punti di riferimento. Usare correttamente le relazioni topologiche: dentro/fuori, sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, in alto / in basso, destra/sinistra.	Rilevare differenze di forme e posizioni in oggetti ed immagini. Effettuare spostamenti lungo percorsi eseguiti con istruzioni orali e scritte e rappresentarli. Distinguere linee aperte, linee chiuse, linee semplici ed intrecciate; riconoscere regioni interne/esterne e confini. Individuare simmetrie assiali su oggetti e figure date; rappresentare simmetrie mediante piegature, ritagli, disegni... Confrontare e misurare lunghezze, con unità di misura arbitrarie. Riconoscere e denominare semplici figure geometriche piane e solide. Riconoscere ed isolare situazioni problematiche (aritmetiche e non). Individuare e distinguere la richiesta e le informazioni. Rappresentare e risolvere una situazione problematica : simbolicamente, con materiale, disegno, grafici ed operazioni (addizione, sottrazione come resto , differenza , negazione , moltiplicazione). Classificare elementi in base a due attributi. Indicare gli attributi di una classificazione. Rappresentare insieme con l'uso di diagrammi (Venn, Carrol). Stabilire semplici relazioni e rappresentarle. Usare correttamente i connettivi logici: e, non.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Numera in senso progressivo. Utilizza i principali quantificatori. Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio. Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc. Esegue percorsi sul terreno e sul foglio. Conosce le principali figure geometriche piane. Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi. Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali. Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni.	Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri. Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente. Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline. Opera con i numeri naturali e le frazioni. Esegue percorsi anche su istruzione di altri. Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio. Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito. Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali. Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.	Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **SCIENZE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **SCIENZE**

- Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.
- Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

- Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.
- Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.
- Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati.
- Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.

Osservare e sperimentare sul campo

- Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque.
- Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.).
- Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).

L'uomo, i viventi e l'ambiente

- Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.
- Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo

- Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. - Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.		complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. - Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.
CONOSCENZE CLASSE 2 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 2 ^A	
Definizione elementare di ambiente e natura in rapporto all'uomo Varietà di forme, di trasformazioni e di comportamenti nelle piante e negli animali Primo approccio alle grandezze fondamentali	Individuare le analogie nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. Individuare le differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. Formulare alcune semplici domande sulle caratteristiche e lo sviluppo di animali e vegetali. Identificare i momenti significativi della vita delle piante. Identificare i momenti significativi nella vita degli animali. Comprendere l'importanza dei fenomeni atmosferici.	Osservare le caratteristiche dei terreni. Osservare le caratteristiche delle acque. Esplorare materiali di tipo diverso. Classificare materiali in base alle diverse caratteristiche. Realizzare semplici esperimenti. Individuare, attraverso l'interazione diretta, il comportamento di semplici oggetti in relazione ai liquidi. Identificare le principali funzioni vitali del proprio corpo. Comprendere che l'ambiente è per l'uomo una ricchezza da preservare attraverso comportamenti corretti.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente riguardanti la personale esperienza di vita. È in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto. Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare fenomeni di esperienza; realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo. Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.	Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari. Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza. Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date. Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto. È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite. Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia. Realizza semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza, con la supervisione e le istruzioni dell'adulto.	L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto degli insegnanti, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri, rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MUSICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • 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. • 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 e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti,. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>MUSICA</u>	• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.		Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
CONOSCENZE CLASSE 2 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 2 ^A	
Riconoscere la fonte sonora di suoni di varia natura, origine e provenienza La durata del suono, l'intensità e l'altezza Rappresentazione simbolica del suono Il ritmo L'imitazione dei suoni	Riconoscere e classificare suoni del proprio corpo nei diversi ambienti (scuola, casa, strada, parco...), di fenomeni atmosferici, versi di animali... Riconoscere la collocazione nello spazio dei suoni (vicino/ lontano, fisso / in movimento). Riconoscere la fonte sonora. Riconoscere discriminare suoni secondo la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto).	Simbolizzare i suoni con segni, disegni, onomatopee. Riprodurre eventi sonori presenti nell'ambiente con l'uso del corpo e della voce. Recitare conte, filastrocche cantilene, anche ritmandole con le mani o con strumenti di uso quotidiano. Partecipare a semplici canti. Utilizzare i suoni del corpo e dell'ambiente per

Conte, filastrocche, canti	Date situazioni sonore contrastanti, essere capaci di discriminare momenti sonori da momenti di silenzio.	accompagnare movimenti, giochi, drammatizzazioni
----------------------------	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.	Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.	L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. 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. 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 e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ARTE E IMMAGINE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). • È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN ARTE E IMMAGINE	• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Esprimersi e comunicare - Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. Osservare e leggere le immagini - Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.		- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. - Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. Comprendere e apprezzare le opere d'arte - Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. - Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. - Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.
CONOSCENZE CLASSE 2 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 2 ^A	
Il linguaggio visivo e i suoi elementi: il segno, la linea, il colore, lo spazio ... Lo spazio e l'orientamento nello spazio grafico Le scale cromatiche Tecniche grafico-pittoriche Tecniche manipolative di materiali plastici e	Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. Riconoscere e usare i colori, primari, secondari. Discriminare le forme e le forme della realtà. Usare gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni tra i personaggi fra loro e con l'ambiente che li circonda .	Collocare gli oggetti nello spazio individuando i campi e i piani. Distribuire elementi decorativi su una superficie (simmetrie bilaterali e rotatorie). Leggere e/o produrre una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto.

polimerici a fini espressivi	Utilizzare varie tecniche grafiche e pittoriche, manipolare materiali plastici e polimerici a fini espressivi.	Utilizzare immagini ed accompagnarle con suoni al computer.
------------------------------	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo. Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni	Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE CORPOREA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **EDUCAZIONE FISICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **EDUCAZIONE FISICA**

- Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune
- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

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

- Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Salute, benessere, prevenzione e sicurezza

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
- Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.
- Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.		dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.
CONOSCENZE CLASSE 2 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 2 ^A	
Schemi motori, posturali e dinamici La lateralità Giochi di imitazione, di immaginazione, giochi popolari, giochi organizzati sotto forma di gare Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo	Individuare le diverse posture e movimenti possibili del corpo e dei suoi segmenti Utilizzare consapevolmente gli schemi motori e posturali di base. Sviluppare gli schemi motori dinamici Esercitare la lateralità in situazioni statiche e dinamiche rispetto a sé e agli altri	Utilizzare il corpo per esprimere sensazioni ed emozioni Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali Partecipare a giochi organizzati sotto forma di gare. Rispettare le regole per prevenire infortuni Utilizzare corrette modalità esecutive per prevenire infortuni.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...). Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri. Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento. Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi. Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...). Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.	Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo. Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TECNOLOGIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
• L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	
TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>TECNOLOGIA</u>	• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio; • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)	
Vedere e osservare - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere e immaginare - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.	- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Intervenire e trasformare - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

CONOSCENZE CLASSE 2 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 2 ^A	
Proprietà di alcuni materiali caratteristici degli oggetti Ricorso a semplici schematizzazioni per realizzare modelli Individuazione di un algoritmo in esempi concreti	Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, schizzi, mappe rudimentali). Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli e strumenti di uso quotidiano. Disegnare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, brevissimi testi. Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana.	Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali. Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate. Conoscere le principali parti del computer (unità centrale, monitor, tastiera, mouse...) e la loro funzione Utilizzare le tecnologie per ricavare informazioni o per giocare.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa. Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali. Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.	Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune). Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it



CURRICOLO DI BASE SCUOLA PRIMARIA
con riferimento alle Competenze chiave europee 2006/2018 e alle Indicazioni Nazionali 2012

Classe Terza

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA – COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ITALIANO** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.
- Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- 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.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN ITALIANO

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Ascolto e parlato

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
- Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.
- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
- Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.
- Recitare filastrocche e poesie.

Scrittura

- Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.
- Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.
- Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
- Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Lettura - Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. - Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. - Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. - Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. - Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. - Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.		- Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. - Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. - Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua - Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.) - Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	
CONOSCENZE CLASSE 3^A		ABILITÀ PER LA CLASSE 3^A	
Principali strutture grammaticali della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali Contesto, scopo, destinatario della comunicazione Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, informativo, regolativo Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi Principali connettivi logici Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice	Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni, ...) selezionando le informazioni principali e individuando lo scopo Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti Comprendere brevi registrazioni e videoregistrazioni (fiabe, cartoni animati, documentari): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare Riferire esperienze personali con chiarezza e coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali, temporali e i nessi logici) Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico) Individuare i dati essenziali espliciti Riconoscere i vari tipi di testo: narrativo: favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto realistico, racconto umoristico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura, racconto fantascientifico, racconto dell'horror, racconto umoristico - descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti , eventi - pragmatico-sociale: testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli) - testo pratico-strumentale (avvisi, manifesti, telegrammi, moduli vari) - testo poetico - fumetto, giornali, giochi linguistici (cruciverba, rebus, acrostico) Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, poetico versi	Individuare l'argomento generale e lo scopo principale nei vari tipi di testo proposti. Produrre testi narrativi, utilizzando la struttura specifica: introduzione (personaggi, luogo, tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione (sequenza finale) - utilizzando i connettivi logici e spazio temporali (perché, perciò, infine, allora, mentre, ...)Produrre testi descrittivi di: persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere) - animali (razza, aspetto fisico, comportamento, abitudini) - ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo) - oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...) - Individuare gli elementi di una situazione comunicativa (emittente, destinatario, messaggio) Usare il punto fermo, la virgola in elenchi di parole o azioni, il punto di domanda e il punto esclamativo. Individuare i rapporti semantici fra le parole: inonimi, contrari - Individuare l'ordine alfabetico con l'uso del vocabolario Classificare i nomi in base a criteri dati Distinguere gli articoli Individuare soggetto e predicato ed espansioni Usare correttamente, nella scrittura autonoma, i digrammi e altri suoni particolari: chi,che; ghi , ghe; gn , gl, sc, qu, cu, cqu, mp, mb Usare correttamente, nella scrittura autonoma, accento, apostrofo,	

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo. Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande-stimolo. Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite. Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità. Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.	Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione. Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali. Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi guida. Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire. Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte. Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi. Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni). Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità. Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione. Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio. Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti. Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione.	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 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. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **INGLESE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>LINGUA INGLESE</u>	• Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi; • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali; • Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Ascolto (comprensione orale) - Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Parlato (produzione e interazione orale) - Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. - Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.		Lettura (comprensione scritta) - Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. Scrittura (produzione scritta) - Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.
CONOSCENZE CLASSE 3 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 3 ^A	
Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Strutture semplici e quotidiane di comunicazione	Esprimere le proprie preferenze Informarsi sulle preferenze altrui Numerare da 1 a 20 Dire il proprio numero di telefono Chiedere il numero di telefono Eseguire somme e sottrazioni Dire e chiedere i giorni della settimana	Dire i mesi dell'anno Informarsi sulle preferenze ed esprimere preferenze Identificare elementi (affermativo e interrogativo) Rispondere alle domande poste Fornire e chiedere informazioni sul possesso Produrre semplici frasi descrittive

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza Scrive le parole note	Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti. Scrive parole e frasi note	Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria, corrisponde al livello A1 del Quadro Europeo delle Lingue (**QCER**)

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IDENTITA' STORICA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **STORIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **STORIA**

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà
- Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Uso delle fonti

- Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza
- Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.

Organizzazione delle informazioni

- Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.
- Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.
- Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).

Strumenti concettuali

- Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato.
- Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.
- Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.

Produzione scritta e orale

- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti con risorse digitali.
- Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.

CONOSCENZE CLASSE 3^A

ABILITÀ PER LA CLASSE 3^A

Organizzatori temporali di successione,	Distinguere e applicare i seguenti organizzatori cognitivi:	Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti
---	---	--

durata, contemporaneità, periodizzazione Linee del tempo Storia locale; usi e costumi della tradizione locale La terra prima dell'uomo e le esperienze umane preistoriche. Passaggio dall'uomo preistorico all'uomo storico nelle civiltà antiche. Miti e leggende delle origini Fonti storiche e loro reperto	successione, durata, contemporaneità, causalità lineare, in relazione a fatti ed eventi della storia personale e della vita scolastica. Conoscere la periodizzazione convenzionale (decenni, generazioni, secoli, millenni, ere..) Ordinare sulla linea del tempo i momenti di sviluppo storico considerati (anche nei due anni precedenti): oggi, tempo dei genitori, tempo dei nonni,..., nascita della Terra, .. tempo dei dinosauri ..., primi uomini ..., neolitico ... Ricavare semplici informazioni da testi, materiale audiovisivo. Riferire semplici informazioni storiche	(disegni, plastici ...) Distinguere e confrontare alcuni tipi di fonte storica, orale e scritta. Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio. Individuare nella storia di persone diverse vissute nello stesso tempo e nello stesso luogo gli elementi di costruzione di una memoria comune. Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati. Utilizzare mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche.
---	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora. Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni. Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine. Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni. Colloca ordinatamente in un'alea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale. Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei. Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone. Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari	Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta. Sa leggere l'orologio. Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare. Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare. Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, culturali, economiche) rispetto alla storia locale nell'arco dell'ultimo secolo, utilizzando reperti e fonti diverse e mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato. Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.	L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **GEOGRAFIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN GEOGRAFIA	• Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico • Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico • Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Orientamento - Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Linguaggio della geo-graficità - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. - Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	Paesaggio - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. Regione e sistema territoriale - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. - Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	
CONOSCENZE CLASSE 3 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 3 ^A	
Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento; Piante, mappe, carte Elementi di orientamento	Individuare i punti cardinali (anche con l'ausilio di riferimenti naturali quali il sole, la stella polare, ... e della bussola) per orientare se stessi e gli elementi appartenenti all'ambiente di vita (es.: ad est della scuola c'è ..., a sud c'è ...). Orientarsi nel territorio comunale con l'ausilio di carte (carta	Individuare i rapporti tra struttura fisica del territorio e insediamento umano. Conoscere il codice cartografico e distinguere le piante dalle carte (topografiche, geografiche, tematiche). Leggere ed usare semplici piante.

Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio) Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio e influssi umani ...	topografica, carte tematiche) collocando correttamente fenomeni ed eventi. Individuare gli elementi costitutivi (antropici e naturali) e le caratteristiche dei principali ambienti: pianura, collina, montagna, mare (ponendo particolare attenzione all'ambiente di vita).	Discriminare le carte fisiche e politiche riconoscendo la simbologia convenzionale. Rappresentare un ambiente conosciuto (aula...) in riduzione scalare utilizzando misure arbitrarie.
---	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta. Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio. Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa. Con domande stimolo dell'adulto: sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa-scuola; sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città; il prato, il fiume ...; sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa	Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa; sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento. Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ...) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente. Sa rappresentare con punto di vista dall'alto oggetti e spazi; sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio). Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi. Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.	L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>MATEMATICA</u>	• Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali • Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali; • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo; • Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici
---	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Numeri - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ... - Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. - Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.	- Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). - Eseguire un semplice percorso 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. - Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
---	---

- Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. Spazio e figure - Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo.	- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. Relazioni, dati e previsioni - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. - Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. - Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. - Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).	
CONOSCENZE CLASSE 3 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 3 ^A	
Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento I sistemi di numerazione Moltiplicazione e divisione tra numeri naturali. Algoritmi delle quattro operazioni. Operazioni e proprietà Figure geometriche piane Piano e coordinate cartesiani Misure di grandezza Misurazione e rappresentazione in scala Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi Principali rappresentazioni di un oggetto matematico Tecniche risolutive di un problema Unità di misura diverse Grandezze equivalenti Elementi essenziali di logica Elementi essenziali del linguaggio della probabilità	Leggere e scrivere, in cifre e in parola, i numeri naturali entro il mille. Confrontare e ordinare i numeri naturali entro il mille. Conoscere il valore posizionale delle cifre. Scomporre i numeri entro il mille nelle corrispondenti somme di migliaia, centinaia, decine unità e ricomporli Individuare il significato e utilizzare correttamente lo zero e il valore posizionale delle cifre. Individuare successioni numeriche data una regola e viceversa. Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna entro il mille. Eseguire moltiplicazioni in riga e in colonna con il moltiplicatore di una cifra. Moltiplicare per 10/100 numeri naturali. Eseguire divisioni con il divisore di un cifra. Individuare l'unità frazionaria in un intero, in una quantità. Trovare la frazione corrispondente: ad un intero, una quantità data Data una frazione individuare la parte corrispondente. Calcolare il reciproco di un numero (doppio/metà). Utilizzare strategie per il calcolo orale (anche con l'utilizzo di proprietà). Memorizzare la tavola pitagorica (fino al 10). Individuare e rappresentare su reticolati, mappe, ecc. , in situazioni concrete, posizioni e spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze). Usare le coordinate cartesiane positive nel piano. Conoscere, classificare, disegnare linee aperte/chiuso, curve/spezzate, semplici/intrecciate; riconoscere regioni interne/esterne, confini.	Utilizzare correttamente le espressioni retta verticale /orizzontale. Individuare e creare simmetrie assiali presenti in oggetti e in figure piane date. Usare il righello. Confrontare grandezze. Riconoscere ed isolare situazioni problematiche. In un testo individuare e distinguere la richiesta e i dati. Formulare il testo di un problema. In un testo, individuare la mancanza di dati , per risolvere problemi. Rappresentare e risolvere una situazione problematica simbolicamente: con grafici e con le quattro operazioni; con una o due domande. Risolvere problemi aritmetici a più soluzioni. Classificare elementi in base a due attributi. Indicare gli attributi di una classificazione. Rappresentare insiemi con l'uso di diagrammi (Venn, Carrol, ad albero). Stabilire relazioni e rappresentarle Saper utilizzare connettivi (e, non, oppure, anche) e quantificatori logici (tutti, nessuno, alcuni, almeno uno, ogni, ciascuno,...). Rappresentare dati (con istogrammi) secondo criteri assegnati. Leggere rappresentazioni (istogrammi) di dati. Rappresentare processi con diagrammi di flusso.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Numera in senso progressivo. Utilizza i principali quantificatori. Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio. Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc. Esegue percorsi sul terreno e sul foglio. Conosce le principali figure geometriche piane. Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi. Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali. Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni.	Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri. Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente. Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline. Opera con i numeri naturali e le frazioni. Esegue percorsi anche su istruzione di altri. Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio. Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito. Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali. Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.	Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **SCIENZE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
• L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	
TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>SCIENZE</u>	• Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. • Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. • Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)	
Esplorare e descrivere oggetti e materiali - Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. - Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. - Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. - Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.	- Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. - Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). - Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). L'uomo, i viventi e l'ambiente - Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. - Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete,

Osservare e sperimentare sul campo - Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. - Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.		dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. - Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.
CONOSCENZE CLASSE 3^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 3^A	
Viventi e non viventi Il corpo umano; i sensi Proprietà degli oggetti e dei materiali Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); passaggi di stato della materia Classificazioni dei viventi Organi dei viventi e loro funzioni Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente Ecosistemi e catene alimentari	Conoscere gli strumenti necessari per rilevare diverse proprietà fisiche dell'ambiente. Saper leggere il termometro. Ricercare e classificare dati provenienti dall'ambiente attraverso i sensi e gli strumenti di rilevazione. Conoscere le caratteristiche del metodo scientifico. Conoscere il percorso passato e presente della ricerca scientifica. Conoscere la figura di alcuni famosi scienziati. Identificare che tipo di lavoro svolge lo scienziato al giorno d'oggi. Conoscere gli strumenti d'indagine di cui si servono gli scienziati. Comprendere ed utilizzare le parole chiave del metodo scientifico. Conoscere le piante e le loro parti.	Comprendere la differenza tra vertebrati e invertebrati. Conoscere le principali caratteristiche del suolo. Distinguere differenti tipologie di suolo ed acqua. Conoscere le proprietà dell'acqua. Riconoscere i passaggi di stato e il ciclo dell'acqua. Conoscere le proprietà dell'aria. Svolgere alcuni semplici esperimenti. Conoscere gli aspetti che contraddistinguono diversi tipi di ambiente. Identificare ecosistemi e catene alimentari. Saper leggere la piramide alimentare. Conoscere i principali comportamenti a difesa degli equilibri ambientali. Conoscere le regole igieniche che preservano la salute del proprio corpo.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente riguardanti la personale esperienza di vita. È in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto. Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare fenomeni di esperienza; realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo.	Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari. Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza. Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date. Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto. È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite. Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di	L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto degli insegnanti, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.	tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia. Realizza semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza, con la supervisione e le istruzioni dell'adulto.	Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri, rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.
---	--	---

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MUSICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- 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.
- 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 e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN MUSICA	• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)
--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.	Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
--	---

CONOSCENZE CLASSE 3^A

La fonte sonora
Durata, intensità, altezza di un suono
Rappresentazione simbolica del suono con segni convenzionali e non convenzionali
Il ritmo nelle parole, nelle musiche, nei canti
Canti, filastrocche
Gli strumenti musicali a percussione convenzionali e non convenzionali

ABILITÀ PER LA CLASSE 3^A

Riconoscere la fonte sonora.
Riconoscere discriminare suoni secondo la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto).
Date situazioni sonore contrastanti, essere capaci di discriminare momenti sonori da momenti di silenzio.
Simbolizzare i suoni con segni, disegni, onomatopee.
Individuare i ritmi nelle parole (rime, filastrocche, cantilene, conte, poesie...).

Riprodurre eventi sonori presenti nell'ambiente con l'uso del corpo e ritmandole con le mani o con strumenti di uso quotidiano.
Partecipare a semplici canti.
Riprodurre semplici sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti di uso quotidiano (pentole, sedie, bicchieri, battendo, strofinando, soffiando, scuotendo ...).
Utilizzare i suoni del corpo e dell'ambiente per accompagnare movimenti, giochi, drammatizzazioni.
Riprodurre sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti a percussione (tamburi, legni, tamburelli, triangoli).

	della voce. Recitare conte, filastrocche cantilene, anche	
--	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.	Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.	L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. 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. 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 e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ARTE E IMMAGINE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). • È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN ARTE E IMMAGINE	• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Esprimersi e comunicare - Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. Osservare e leggere le immagini - Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.		- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. - Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. Comprendere e apprezzare le opere d'arte - Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. - Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. - Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.
CONOSCENZE CLASSE 3 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 3 ^A	
Il linguaggio visivo e i suoi elementi: il segno, la linea, il colore, lo spazio ... Scale cromatiche e coppie di colori complementari Tecniche grafico-pittoriche e	Utilizzare tutto lo spazio del foglio. Individuare il contorno come elemento base della forma (le forme). Costruire composizioni utilizzando forme geometriche Riconoscere ed utilizzare materiali e tecniche diversi Riconoscere ed utilizzare colori primari e secondari e complementari.	Utilizzare le differenze di colore, lo sfondo, l'inquadratura per rendere sensazioni o idee. Osservare e descrivere disegni, fumetti, fotografie.... Individuare i personaggi e il tema di un'immagine. Individuare le possibili relazioni in sequenze di immagini

manipolative Linguaggio del fumetto Le forme di arte presenti nel proprio territorio	Realizzare ritmi di figure, colori, forme Rappresentare con il disegno o foto fiabe, racconti, esperienze. Rappresentare un'esperienza, un'emozione o documentare un fatto con un'immagine o una sequenza di immagine grafiche, e fotografiche.	(prima/dopo) Distinguere alcune fondamentali modalità di inquadratura e di angolazione (vicino/lontano, dal basso/all'alto, frontale, laterale). Individuare l'idea centrale di un messaggio visivo.
--	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo. Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni	Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE CORPOREA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **EDUCAZIONE FISICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **EDUCAZIONE FISICA**

- Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune
- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

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

- Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Salute, benessere, prevenzione e sicurezza

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
- Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.
- Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.		dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.
CONOSCENZE CLASSE 3^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 3^A	
Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia Schemi motori, posturali e dinamici Schemi motori combinati Linguaggio del corpo Regole fondamentali di alcune discipline sportive Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita	Individuare le diverse posture e movimenti possibili del corpo e dei suoi segmenti Consolidare e affinare gli schemi motori statici Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici Eseguire capriole. Consolidare la lateralità in situazioni statiche e dinamiche rispetto a sé e agli altri Coordinare di combinazioni di schemi motori dinamici e posturali Esempi: Movimenti del corpo e degli arti; andature; mimica; coordinazione di movimenti di vari segmenti; esercizi di equilibrio statico e dinamico. Flettere, estendere, spingere, inclinare, ruotare, piegare, circondurre, slanciare, elevare. Camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi. Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro	Correre su una linea, alternando gli appoggi dx e sx, dentro spazi regolari, tra due linee. Saltare a piedi uniti, con un piede, in alto, in basso, saltare nel cerchio, a dx, a sx, in avanti, indietro, ecc. Correre a passi corti, alzando le ginocchia, calciando dietro, corsa balzata, ecc. Esercizi a coppie da eseguire a specchio, con o senza attrezzi. Partecipare ai giochi riconoscendo le regole e il bisogno di rispettarle Collaborare nei giochi per una finalità comune Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte Risolvere in forma creativa le situazioni che via via si presentano Rispettare le regole per prevenire infortuni

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...). Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri. Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento. Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare,	Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo. Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale

arrampicarsi, dondolarsi. Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...). Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.	drammatizzazioni. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.	competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
--	---	---

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TECNOLOGIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **TECNOLOGIA**

- Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;
- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;
- Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Vedere e osservare

- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Prevedere e immaginare

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.

- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.

- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.

- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.

- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.

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

- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

CONOSCENZE CLASSE 3 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 3 ^A	
Classificazioni di materiali in base alle caratteristiche di: pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità Ricorso a semplici schematizzazioni per realizzare modelli Ricorso alle nuove tecnologie per realizzare semplici prodotti	Ricorrendo a schematizzazioni semplici ed essenziali, realizzare modelli di manufatti d'uso comune e individuare i materiali più idonei alla loro realizzazione. Classificare i materiali in base alle caratteristiche di: pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità. Conoscere le principali parti del computer (unità centrale, monitor, tastiera, mouse...) e la loro funzione. Conoscere la funzione della stampante. Conoscere ed utilizzare il programma Paint e Word . Realizzare modelli, ricorrendo a schematizzazioni semplici ed essenziali. Individuare le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei modelli, classificandoli secondo le loro funzioni.	Conoscere ed utilizzare il programma Word Creare una cartella Salvare un documento Aprire un preesistente file di Word Inserire un'immagine Copiare, incollare, tagliare. Usare le Word Art Usare le Clip Art. Creare una cartella Realizzare semplici manufatti in occasione delle principali ricorrenze, seguendo istruzioni. Compilate schede sulla caratteristiche dei materiali. Cercare materiale su internet

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa. Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali. Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.	Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune). Utilizzo alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it



CURRICOLO DI BASE SCUOLA PRIMARIA
con riferimento alle Competenze chiave europee 2006/2018 e alle Indicazioni Nazionali 2012

Classe Quarta

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA – COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ITALIANO** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.
- Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- 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.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN ITALIANO

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Ascolto e parlato

- Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.
- Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...).
- Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.
- Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed

- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.
- Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.
- Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).

extrascolastiche. - Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. - Recitare filastrocche e poesie. - Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. - Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta. Letture - Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. - Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. - Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. - Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. - Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.). - Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. - Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. - Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. Scrittura - Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.		- Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. - Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). - Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. - Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo - Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). - Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). - Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. - Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. - Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. - Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua - Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. - Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). - Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). - Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. - 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 (come e, ma, infatti, perché, quando) - Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.	
CONOSCENZE CLASSE 4^A		ABILITÀ PER LA CLASSE 4^A	
Differenze essenziali tra orale/scritto	Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni, ...) selezionando le informazioni principali e	giochi linguistici (cruciverba, rebus, acrostico)	Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, poetico

Funzioni che distinguono le parti del discorso Pianificazione elementare di un testo scritto Operazioni propedeutiche al riassumere e alla sintesi. Giochi grafici, fonici, semantici Strategie essenziali dell'ascolto finalizzato e dell'ascolto attivo Modalità per prendere appunti mentre si ascolta Processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto (rendersi conto di non aver capito, riconoscere una difficoltà). Interazioni fra testo e contesto. Forme più comuni di discorso parlato monologico: il racconto, il resoconto, la lezione, la spiegazione, l'esposizione orale. I registri linguistici negli scambi comunicativi. Varietà di forme testuali Caratteristiche strutturali, sequenze, informazioni principali e secondarie, personaggi, tempo, luogo in testi narrativi, espositivi, descrittivi, informativi, regolativi	individuando lo scopo Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo (chi, dove, come, quando, perché), essenziali di un testo espositivo: argomento, parola-chiave, nessi logici. Comprendere brevi registrazioni e videoregistrazioni (fiabe, cartoni animati, documentari): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare Individuare dati e fare inferenze Individuare i dati di un testo descrittivo (ordine, punto di vista, dati sensoriali e legami spazio-temporali) Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto Intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento. Riferire esperienze personali con chiarezza e coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali e temporali e i nessi logici) Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni, ...) selezionando le informazioni principali e individuando lo scopo Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo (chi, dove, come, quando, perché) e di un testo espositivo: argomento, parola-chiave, nessi logici. Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico) Individuare i dati essenziali espliciti ed impliciti di un testo Riconoscere i vari tipi di testo: narrativo: favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto realistico, racconto umoristico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura, racconto fantascientifico, racconto dell'horror, racconto umoristico - descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti, eventi - espositivo: storico, geografico, scientifico - pragmatico-sociale: testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli) - testo pratico-strumentale (avvisi, manifesti, telegrammi, moduli vari) - testo poetico - fumetto - giornali	(versi e strofe) Individuare l'argomento generale e lo scopo nei vari tipi di testo proposti Produrre testi narrativi: introducendo parti descrittive utilizzando la struttura specifica: introduzione (personaggi, luogo, tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione (sequenza finale) utilizzando i connettivi logici e spazio temporali (perché, perciò, infine, allora, mentre, ...) Produrre testi descrittivi di: persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere) - animali (razza, aspetto fisico, comportamento, abitudini) - ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo) - oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...) utilizzando: dati sensoriali, dati dinamici e statici, aggettivazioni, termini specifici Operare una sintesi: ricercando, individuando e sottolineando le informazioni più importanti e significative in un testo narrativo semplice per struttura e linguaggio Utilizzare il lessico in rapporto alla situazione comunicativa. Individuare gli elementi di una situazione comunicativa Individuare lo scopo di una comunicazione Usare in modo appropriato i segni di punteggiatura Utilizzare il dizionario Individuare i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi, derivati, composti, alterati Classificare i nomi in base a criteri dati Distinguere gli articoli e la loro funzione Individuare nel verbo modi, tempi, persone Individuare soggetto e predicato Distinguere il complemento oggetto e alcuni complementi indiretti Rispettare le convenzioni ortografiche
---	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo. Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande-stimolo. Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite. Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità. Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.	Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione. Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali. Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi guida. Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire. Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte. Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi. Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni). Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità. Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione. Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio. Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti. Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione.	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 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. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **INGLESE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>LINGUA INGLESE</u>	• Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi; • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali; • Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Ascolto (comprensione orale) - Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. - Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. Parlato (produzione e interazione orale) - Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. - Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. - Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.	Lettura (comprensione scritta) - Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. Scrittura (produzione scritta) - Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. Riflessione sulla lingua - Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. - Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. - Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. - Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.	
CONOSCENZE CLASSE 4 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 4 ^A	
Lessico relativo a: numeri fino al 100, orario, sistema monetario inglese, tempo atmosferico, giorni, mesi, anni, stagioni, descrizione delle persone,	Effettuare lo spelling Identificare elementi (affermativo e interrogativo)	Localizzare oggetti e arredi nello spazio scolastico Numerare da 1 a 100

luoghi (casa, scuola, città), cibi e bevande. Funzioni per congedarsi, ringraziare, chiedere e dire l'ora, chiedere e dire il prezzo, chiedere e parlare del tempo atmosferico, descrivere ed individuare persone, luoghi, oggetti Dire e chiedere ciò che piace e non piace Chiedere e dare informazioni personali Regole grammaticali fondamentali (verbi di uso comune al "simple present" e al "present continuous", pronomi personali soggetto).	Rispondere alle domande poste Fornire e chiedere informazioni sul possesso Esprimere preferenze Produrre semplici descrizioni Identificare elementi (affermativo e interrogativo)	Chiedere il numero di oggetti persone e animali Quantificare oggetti persone e animali Dire che cosa si è in grado di fare Informarsi sulle abilità altrui Dire e chiedere l'ora
---	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza Scrive le parole note	Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti. Scrive parole e frasi note	Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria, corrisponde al livello A1 del Quadro Europeo delle Lingue (**QCER**)

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IDENTITA' STORICA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **STORIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **STORIA**

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà
- Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Uso delle fonti

- Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.
- Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.

Organizzazione delle informazioni

- Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate (civiltà greca; civiltà romana; tarda antichità).
- Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate (civiltà greca; civiltà romana; crisi e crollo dell'Impero Romano d'Occidente)

Strumenti concettuali

- Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.

- Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.

Produzione scritta e orale

- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.
- Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.
- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

CONOSCENZE CLASSE 4 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 4 ^A
Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione Fatti ed eventi Linee del tempo Storia locale; usi e costumi della tradizione locale Le civiltà dei fiumi Le civiltà del Mediterraneo Miti e leggende delle origini Fonti storiche e loro reperimento	Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati. Ordinare sulla linea del tempo le civiltà e i momenti di sviluppo storico considerati: civiltà dell'Antico Oriente (Mesopotamia, Egitto, India; Cina), civiltà fenicia e giudaica, le popolazioni presenti nella penisola italica in età preclassica. Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. Individuare nessi premessa-conseguenza. Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati (linee di sviluppo fondamentali: alimentazione, casa, istruzione, lavoro, socialità, religione..)Conoscere termini specifici del linguaggio disciplinare. Scoprire radici storiche antiche della realtà locale. Utilizzare e produrre mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche. Ricavare informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete. Riferire informazioni storiche apprese Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici ...)

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora. Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni. Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine. Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni. Colloca ordinatamente in un'alinea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale. Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei. Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone. Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari	Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta. Sa leggere l'orologio. Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare. Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare. Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, culturali, economiche) rispetto alla storia locale nell'arco dell'ultimo secolo, utilizzando reperti e fonti diverse e mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato. Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.	L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **GEOGRAFIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
- Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.
- Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **GEOGRAFIA**

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico
- Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico
- Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Orientamento

- Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.
- Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.).

Linguaggio della geo-graficità

- Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.
- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.

- Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.

Paesaggio

- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.

Regione e sistema territoriale

- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

CONOSCENZE CLASSE 4^A

La rappresentazione cartografica: scala grafica e

ABILITÀ PER LA CLASSE 4^A

Orientarsi nel territorio nazionale con l'ausilio di carte

Individuare sul territorio nazionale le interazioni uomo/ambiente e

numerica, carta tematica e cartogramma. Rappresentazioni tabellari e grafiche relative a dati geografici. Lo spazio fisico: la morfologia, l'idrografia e il clima. Lo spazio economico e le risorse. Concetto di sviluppo sostenibile. Elementi fisici e antropici di ciascun paesaggio geografico	geografiche (carta fisica, politica) e di carte tematiche, collocando correttamente fenomeni ed eventi. Individuare le caratteristiche fisiche e climatiche del territorio nazionale Individuare costanti e variabili tra i diversi paesaggi geografici che compongono il territorio nazionale (es.: confrontare due quadri ambientali di pianura o due quadri ambientali costieri).	ricoscerne gli effetti. Rappresentare un ambiente conosciuto (aula, ...) in riduzione scalare utilizzando misure convenzionali. Individuare e distinguere sulla carta geografica gli aspetti fisici del paesaggio italiano. Leggere carte politiche e tematiche. Collocare e rappresentare su una carta del territorio nazionale gli aspetti fisici e politici, i fenomeni e gli eventi che lo caratterizzano.
--	---	---

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta. Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio. Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa. Con domande stimolo dell'adulto: sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa-scuola; sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città; il prato, il fiume ...; sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa	Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa; sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento. Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ...) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente. Sa rappresentare con punto di vista dall'alto oggetti e spazi; sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio). Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi. Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.	L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>MATEMATICA</u>	• Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali • Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali; • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo; • Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici
---	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Numeri - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. - Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. - Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. - Stimare il risultato di una operazione.	- Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. - Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. - Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). - Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. - Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o
---	--

- Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. - Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. - Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. - Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. - Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. Spazio e figure - Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. - Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). - Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. - Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. - Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. - Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.	utilizzando le più comuni formule. - Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall’alto, di fronte, ecc.) Relazioni, dati e previsioni - Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. - Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguate alla tipologia dei dati a disposizione. - Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. - Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle per effettuare misure e stime. - Passare da un’unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. - In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.
CONOSCENZE CLASSE 4 ^A	
Relazioni tra numeri naturali; consolidamento delle quattro operazioni e dei relativi algoritmi di calcolo Introduzione dei numeri decimali Concetto di frazione Scritture diverse dello stesso numero (frazione, frazione decimale, numero decimale). Ordine di grandezza ed approssimazione. Analisi degli elementi significativi delle principali figure geometriche piane. Riconoscimento di simmetrie, rotazioni, traslazioni. Identificare vari e diversi attributi misurabili di oggetti ed associarvi processi di misurazione, sistemi	ABILITÀ PER LA CLASSE 4^A Leggere e scrivere in cifre e parola i numeri naturali e/o decimali oltre il mille. Scomporre numeri naturali e decimali (nelle corrispondenti somme di migliaia, centinaia, decine, unità, decimi, centesimi...) e ricomporli. Confrontare e ordinare i numeri naturali e/o decimali Individuare successioni numeriche data una regola e viceversa (con numeri naturali e decimali). Individuare il significato e usare correttamente zero, virgola, valore posizionale delle cifre (nei numeri naturali e/o decimali) Moltiplicare e dividere per 10/100/1000 (numeri naturali e/o decimali). Calcolare la frazione di una quantità. Individuare la frazione complementare ad una frazione data. Leggere, confrontare ed ordinare frazioni di uguale denominatore. Riconoscere e rappresentare frazioni decimali. Tradurre la frazione decimale in numero decimale equivalente. Calcolare il reciproco di un numero: doppio/metà, triplo/terzo, ecc. Riconoscere classi di numeri (pari/dispari, mutipli/divisori). Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna, con numeri naturali e decimali. Calcolare il perimetro di alcune figure piane. Individuare simmetrie assiali nei poligoni (con disegni, piegature, ritaglio...). Usare righello, squadra, goniometro. Conoscere, usare, confrontare le unità di misura convenzionali internazionali per la misura di lunghezze, di volume/capacità; effettuare stime e misure. Scegliere, costruire e utilizzare strumenti adeguati per effettuare misurazioni. Passare da una misura, espressa in una data unità, ad un'altra ad essa equivalente. Effettuare misure di durate (in ore, minuti primi e secondi, senza passaggi di unità di misura e senza calcoli). Riconoscere ed isolare una situazione problematica (aritmetica e non). Individuare e distinguere la richiesta e le informazioni. Individuare mancanza / sovrabbondanza di dati. Completare testi matematici che presentano dati mancanti. Rappresentare e risolvere una situazione problematica:

ed unità di misura. Lessico ed espressioni matematiche relative a numeri, figure, dati, relazioni, simboli Relazioni tra oggetti e le loro rappresentazioni. Analisi e confronto di raccolte di dati mediante gli indici Qualificazione e quantificazione delle situazioni incerte	Eseguire moltiplicazioni in colonna di numeri naturali e decimali (con il moltiplicatore di 2 cifre al massimo). Eseguire divisioni con dividendo intero e decimale e divisore a 1 cifra. Usare strategie per il calcolo orale (anche con l'utilizzo di proprietà). Individuare e rappresentare su reticoli, mappe ecc., in situazioni concrete posizioni e spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze, angoli come rotazioni). Usare le coordinate cartesiane positive, nel piano. Individuare, costruire, classificare angoli; misurare ampiezze angolari. Distinguere le figure geometriche in solide e piane; denominarle correttamente. Classificare le figure piane in poligoni/non poligoni, poligoni convessi/concavi).	con le quattro operazioni con unità di misura Risolvere problemi con più operazioni e più domande esplicite /con una domanda esplicita e una implicita. Classificare elementi in base a due attributi. Indicare gli attributi di una classificazione. Rappresentare insiemi con l'uso di diagrammi (Venn, Carrol, ad albero, tabelle,...). Stabilire relazioni e rappresentarle. Utilizzare i connettivi e i quantificatori logici. Rappresentare dati adeguatamente. Leggere rappresentazioni di dati. Rappresentare processi con diagrammi di flusso.
---	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Numera in senso progressivo. Utilizza i principali quantificatori. Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio. Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc. Esegue percorsi sul terreno e sul foglio. Conosce le principali figure geometriche piane. Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi. Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali. Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con	Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri. Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente. Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline. Opera con i numeri naturali e le frazioni. Esegue percorsi anche su istruzione di altri. Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio. Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito. Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali. Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di	Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che

l'ausilio di oggetti o disegni.	esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.	gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.
---------------------------------	--	---

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **SCIENZE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
• L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	
TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>SCIENZE</u>	• Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. • Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. • Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)	
Oggetti, materiali e trasformazioni - Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. - Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. - Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. - Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc).	- Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. - Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. L'uomo, i viventi e l'ambiente - Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. - Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e

- Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). Osservare e sperimentare sul campo - Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.		motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. - Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. - Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. - Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.
CONOSCENZE CLASSE 4 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 4 ^A	
Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali Direzioni orizzontale e verticale Volume/capacità di solidi e liquidi Gli organismi e i loro cambiamenti: ciclo vitale di una pianta e di un animale I fenomeni atmosferici Condizioni per la salute dell'organismo umano: igiene e salute	Riconoscere le proprietà della materia. Distinguere l'energia cinetica da quella potenziale. Riconoscere alcune proprietà dell'acqua. Conoscere la natura dell'atmosfera. Conoscere il ruolo della pressione atmosferica. Distinguere le diverse tipologie di vento (rosa dei venti). Riconoscere alcune cause dell'inquinamento dell'aria. Riconoscere alcune proprietà dell'acqua. Riconoscere i diversi stati dell'acqua. Riflettere sulle fasi del ciclo dell'acqua in natura. Conoscere il percorso dell'acqua dalla fonte al rubinetto. Riconoscere alcune cause dell'inquinamento dell'acqua.	Riconoscere le diverse parti di una pianta. Riflettere su alcune funzioni della foglia. Conoscere le diverse parti di un fiore. Distinguere alcuni modi di riproduzione delle piante. Distinguere tra vertebrati e invertebrati. Distinguere gli animali in base alla loro nutrizione. Distinguere gli animali in base alla loro riproduzione. Conoscere e interpretare le relazioni in catene e reti alimentari. Assumere comportamenti responsabili verso l'ambiente. Praticare le regole igieniche che preservano la salute del proprio corpo.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente riguardanti la personale esperienza di vita. È in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto. Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare	Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari. Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza. Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date. Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto. È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite.	L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto degli insegnanti, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

fenomeni di esperienza; realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo. Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.	Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia. Realizza semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza, con la supervisione e le istruzioni dell'adulto.	Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri, rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.
--	---	---

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MUSICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- 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.
- 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 e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN MUSICA	• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)
--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. - Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. - Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.	- Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. - Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. - Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
--	--

CONOSCENZE CLASSE 4^A

Le caratteristiche del suono: fonte, durata, intensità, altezza, pausa e silenzio, andamento
 Gli strumenti musicali
 Suoni prodotti da sfregamento, percussione, vibrazione
 Ritmi binari e ternari
 Musiche di epoche e culture diverse
 Canti in gruppo all'unisono o a canone

ABILITÀ PER LA CLASSE 4^A

Riconoscere e riprodurre con il corpo il movimento di un brano musicale (lento/veloce).
 Classificare il suono in base a: fonte, durata, intensità, altezza, pausa e silenzio, andamento (lento/veloce).
 Riconoscere il suono prodotto da alcuni strumenti musicali.
 Riconoscere e classificare i suoni prodotti da: sfregamento, percussioni, vibrazione.
 Riconoscere e riprodurre in un evento sonoro i ritmi binari e ternari utilizzando gesti e suoni.
 Ascoltare e analizzare musiche di epoche e culture diverse.
 Cantare in gruppo rispettando la voce degli altri, l'andamento e l'intensità del brano.
 Cantare in gruppo all'unisono o a canone.
 Eseguire sequenze sonore con l'uso della voce, corpo, semplici strumenti musicali anche per rappresentare situazioni o narrazioni.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.	Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.	L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. 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. 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 e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ARTE E IMMAGINE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). • È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN ARTE E IMMAGINE	• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Esprimersi e comunicare - Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. Osservare e leggere le immagini - Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. - Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro		significato espressivo. - Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati Comprendere e apprezzare le opere d'arte - Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. - Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. - Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. - Visitare musei e pinacoteche del territorio per interagire in un percorso dove le competenze acquisite si confrontano con la realtà.
CONOSCENZE CLASSE 4 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 4 ^A	
Elementi essenziali per la lettura di un'opera d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali,	Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine. Identificare in un testo visivo, costituito anche da immagini in movimento, gli elementi del relativo linguaggio (linee, colore, distribuzione delle forme, ritmi, configurazioni spaziali, sequenze,	immagini, materiali d'uso, testi, suoni per produrre immagini. Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali. Analizzare, classificare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale presenti sul proprio territorio.

grafici, plastici, visivi Diverse tecniche di rappresentazione grafica, plastica ... Le molteplici funzioni svolte dall'immagine: informativa, emotiva ... I beni del patrimonio artistico-culturale presenti sul proprio territorio.	metafore, campi piani, ...). Utilizzare tecniche artistiche tridimensionali e bidimensionali su supporti di vario tipo. Eseguire decorazioni su materiali diversi. Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo sia emotivo. Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni e	Individuare i beni culturali e riconoscerli nell'ambiente. Documentare con fotografie e/o disegni beni culturali. Il concetto di tutela e salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesaggistici del proprio territorio. Funzione del museo: i generi artistici colti lungo un percorso culturale (ritratto, narrazione, paesaggio, natura morta, impegno politico e civile).
--	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo. Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni	Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE CORPOREA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **EDUCAZIONE FISICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN EDUCAZIONE FISICA

- Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune
- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

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

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gocosport.

- Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.
- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

CONOSCENZE CLASSE 4 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 4 ^A	
Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia Principali funzioni fisiologiche e loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. Schemi motori, posturali e dinamici Capacità coordinative generali Regole fondamentali di alcune discipline sportive Alimentazione e attività fisica Salute e benessere. Regole di comportamento per la sicurezza e la prevenzione degli infortuni in casa, a scuola, in strada	Consolidare gli schemi motori e posturali. Consolidare le capacità coordinative generali e le facoltà sensoriali per eseguire lanci, esercizi di destrezza e precisione ... Consolidare gli schemi motori statici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi Le principali funzioni fisiologiche e i loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro Riflettere sulle variazioni fisiologiche indotte dall'esercizio Acquisire tecniche di modulazione/recupero dello sforzo (frequenza cardiaca e respiratoria) Esempi: (vedi classe terza)	Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali Prendere coscienza dell'utilità e dell'importanza delle regole Partecipare ai giochi conoscendo le regole e rispettandole Partecipare attivamente e responsabilmente al gioco per la finalità comune, per l'efficacia del gioco, per il coinvolgimento di tutti Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte Seguire autonomamente le regole dell'igiene personale Comprendere la relazione esistente tra una corretta alimentazione e corporeità. Rispettare le regole di comportamento per la sicurezza e la prevenzione degli infortuni in casa, a scuola, in strada.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...). Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri. Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento. Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi. Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...). Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle	Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo. Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di

drammatizzazioni. Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.		sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
---	--	---

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TECNOLOGIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>TECNOLOGIA</u>	• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio; • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Vedere e osservare -Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere e immaginare -Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico (disegni, piante, semplici mappe; rilevazione di potenziali pericoli...). -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.		-Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Intervenire e trasformare - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Conoscere semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti seguendo ricette e istruzioni scritte. . - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.
CONOSCENZE CLASSE 4 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 4 ^A	
Proprietà e caratteristiche dei materiali	Riconoscere la tecnologia nei prodotti della nostra quotidianità e	Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili

più comuni Il significato elementare di Energia, le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano. Terminologia specifica Le procedure più elementari dei linguaggi di rappresentazione: grafico/iconico e modellistico tridimensionale Gli algoritmi per l'ordinamento e la ricerca Le regole di sicurezza nell'uso degli strumenti più comuni	negli artefatti che ci circondano Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Saper realizzare manufatti relativi alle celebrazioni delle principali festività e alla decorazione dell'aula. Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale), verbalizzando e registrando su carta a posteriori le principali operazioni effettuate. Distinguere il concetto di trasformazione riconducibile all'azione della natura da quello di trasformazione riconducibile alla tecnologia Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso, tutorial you tube e istruzioni di montaggio.	miglioramenti Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica Smontare semplici oggetti e apparecchiature per comprenderne la relazione tra struttura e funzionamento Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Utilizzare la Lim. Accedere consapevolmente a siti Internet per ricerche didattiche. Conoscere e utilizzare la riga, la squadra, il compasso . Utilizzare software didattici per il recupero/approfondimento degli apprendimenti.
---	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa. Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali. Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.	Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune). Utilizzo alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it



CURRICOLO DI BASE SCUOLA PRIMARIA
con riferimento alle Competenze chiave europee 2006/2018 e alle Indicazioni Nazionali 2012

Classe Quinta

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA – COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ITALIANO** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.
- Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- 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.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN ITALIANO

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Ascolto e parlato

- Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.
- Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...).
- Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.
- Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed

- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.
- Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.
- Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).

extrascolastiche.

- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.
- Recitare filastrocche e poesie.
- Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.
- Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.

Letture

- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.
- Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
- Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.).
- Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.
- Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.
- Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.

Scrittura

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.

- Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.
- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).
- Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.
- Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).
- Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.
- Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.
- Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
- Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
- Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).
- Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.
- 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 (come e, ma, infatti, perché, quando)
- Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.

CONOSCENZE CLASSE 5 ^A		ABILITÀ PER LA CLASSE 5 ^A	
Principali strutture grammaticali della lingua italiana	Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni, ...) selezionando le informazioni principali	Produrre testi narrativi: introducendo parti descrittive utilizzando la struttura specifica: introduzione (personaggi, luogo,	

Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali Contesto, scopo, destinatario della comunicazione Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi Principali connettivi logici Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici Tecniche di lettura analitica, sintetica, espressiva Denotazione e connotazione Principali generi letterari: testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini Uso dei dizionari Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi) Parti variabili / invariabili del discorso e gli elementi della frase	e individuando lo scopo Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo (chi, dove, come, quando, perché) i dati essenziali di un testo espositivo: argomento, parola-chiave, nessi logici, terminologia specifica e parafrasare Comprendere brevi registrazioni e videoregistrazioni (fiabe, cartoni animati, documentari): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare Individuare dati e fare inferenze: Individuare i dati di un testo descrittivo (ordine, punto di vista, dati sensoriali e legami spazio-temporali) Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto Intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento e considerando le informazioni date Utilizzare diversi registri linguistici in rapporto alla situazione comunicativa Organizzare l'esposizione secondo schemi logici-riassuntivi Riferire esperienze personali con chiarezza e coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali e temporali e i nessi logici) Esprimersi con un lessico appropriato utilizzando le opportunità offerte dalle varie discipline Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico) Individuare i dati essenziali espliciti ed impliciti di un testo Riconoscere i vari tipi di testo: narrativo (favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto realistico, racconto umoristico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura, racconto fantascientifico, racconto dell'horror, racconto umoristico) - descrittivo (persone, animali, oggetti, ambienti, eventi espositivo: storico, geografico, scientifico) - pragmatico-sociale: testo persuasivo (pubblicitario), testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli), testo pratico-stumentale (avvisi, manifesti, telegrammi, moduli vari), testo poetico fumetto, giornali, giochi linguistici (cruciverba, rebus, acrostico) Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, espositivo, pragmatico- sociale, poetico (versi e strofe) Individuare l'argomento generale e lo scopo principale nei vari tipi di testo proposti	tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione (sequenza finale) - utilizzando i connettivi logici e spazio temporali (perché, perciò, infine, allora, mentre, ...) Produrre testi descrittivi di: persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere) animali (razza, abitudini, comportamento) - ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo) - oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...) - fenomeni, eventi (parole del tempo, collocazione nel tempo, successione cronologica, durata), utilizzando dati sensoriali, dati dinamici e statici, aggettivazioni, termini specifici Operare una sintesi: ricercando, individuando e sottolineando le informazioni più importanti e significative in un testo narrativo semplice per struttura e linguaggio Utilizzare il lessico in rapporto alla situazione comunicativa Produrre testi ortograficamente corretti Individuare gli elementi di una situazione comunicativa: Individuare lo scopo di una comunicazione Usare in modo appropriato i segni della punteggiatura Utilizzare il dizionario Individuare i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi, derivati, composti, alterati Individuare le modalità della costruzione del lessico (prefisso, suffisso) Individuare la polisemia di una parola Classificare i nomi in base a criteri dati Distinguere gli articoli e la loro funzione Usare correttamente le varie classi di aggettivi Usare correttamente i pronomi Individuare nel verbo modi, tempi, persone Usare correttamente le voci verbali (indicativo e infinito) Usare correttamente preposizioni, congiunzioni e avverbi Individuare soggetto e predicato Distinguere tra predicato verbale e predicato nominale Distinguere il complemento oggetto e alcuni complementi indiretti Rispettare le convenzioni ortografiche
---	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo. Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande-stimolo. Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite. Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità. Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e	Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione. Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali. Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi guida. Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire. Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte. Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi. Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni). Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità. Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione. Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio. Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti. Applica nella comunicazione orale e scritta le	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 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. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze

coerente.	conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione.	fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.
-----------	--	--

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **INGLESE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>LINGUA INGLESE</u>	• Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi; • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali; • Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Ascolto (comprensione orale) -Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. -Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. Parlato (produzione e interazione orale) -Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. -Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. -Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. -	Lettura (comprensione scritta) -Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. Scrittura (produzione scritta) -Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. Riflessione sulla lingua -Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. -Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. -Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. -Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.	
CONOSCENZE CLASSE 5 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 5 ^A	
Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Uso del dizionario bilingue Regole grammaticali fondamentali (verbi di uso comune al "simple present" e al "present	Fornire e chiedere informazioni sulle condizioni atmosferiche. Dire l'ora. Identificare i componenti della famiglia (e amici)	Informarsi su azioni abituali Descrivere la propria giornata Descrivere la giornata di un'altra persona. Dire e chiedere il paese di provenienza

continuous", "past simple", pronomi personali complemento, aggettivi possessivi, dimostrativi, qualificativi; interrogativi: who, what, where, when, why, how). Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)	Fornire e chiedere informazioni sulle relazioni di parentela. Informarsi sulle preferenze. Informarsi sulle abilità. Descrivere una persona. Descrivere la propria casa indicandone le stanze e gli oggetti. Localizzare oggetti, persone, animali in relazione agli spazi della casa. Parlare delle azioni di routine	Chiedere informazioni sul paese di provenienza altrui. Descrivere il proprio paese. Chiedere e dare informazioni sulle direzioni. Conoscere monete e banconote inglesi. Chiedere e dare informazioni sul costo. Conoscere il lessico relativo all'abbigliamento. Descrivere il vestiario altrui. Conoscere gli Stati dell'U. K. Conoscere altri Paesi anglofoni.
---	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza Scriva le parole note	Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti. Scriva parole e frasi note	Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria, corrisponde al livello A1 del Quadro Europeo delle Lingue (**QCER**)

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IDENTITA' STORICA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **STORIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **STORIA**

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà
- Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Uso delle fonti

- Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.
- Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.

Organizzazione delle informazioni

- Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate (civiltà greca; civiltà romana; tarda antichità).
- Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate (civiltà greca; civiltà romana; crisi e crollo dell'Impero Romano d'Occidente)

Strumenti concettuali

- Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.

- Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.

Produzione scritta e orale

- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.
- Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.
- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

CONOSCENZE CLASSE 5 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 5 ^A	
Organizzatori temporali Eventi cesura Linee del tempo Storia locale; usi e costumi della tradizione locale Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose ... La civiltà greca e quella romana Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica Fonti storiche e loro reperimento	Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati. Ordinare sulla linea del tempo le civiltà e i momenti di sviluppo storico considerati: civiltà greca (dalle origini all'età alessandrina), civiltà romana (dalle origini alla crisi e alla dissoluzione dell'impero), la nascita del cristianesimo e il suo sviluppo. Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. Individuare nessi premessa-conseguenza. Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati (linee di sviluppo fondamentali: alimentazione, casa, istruzione, lavoro, socialità, religione..)	Conoscere ed usare termini specifici del linguaggio disciplinare. Leggere brevi testi peculiari della tradizione culturale della civiltà greca, romana e cristiana. Utilizzare e produrre mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche. Ricavare informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete. Riferire informazioni storiche apprese operando semplici nessi tra fatti e collegamenti tra passato e presente. Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici ...)

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora. Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni. Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine. Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni. Colloca ordinatamente in un'alinea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale. Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei. Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone. Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari	Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta. Sa leggere l'orologio. Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare. Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare. Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, culturali, economiche) rispetto alla storia locale nell'arco dell'ultimo secolo, utilizzando reperti e fonti diverse e mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato. Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.	L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **GEOGRAFIA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
- Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.
- Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN GEOGRAFIA

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico
- Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico
- Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Orientamento

- Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.
- Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.).

Linguaggio della geo-graficità

- Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.
- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.

- Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.

Paesaggio

- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.

Regione e sistema territoriale

- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

CONOSCENZE CLASSE 5^A

Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala,

ABILITÀ PER LA CLASSE 5^A

Orientarsi nel territorio europeo e mondiale con l'ausilio

Individuare e distinguere sul territorio mondiale le

simbologia, coordinate geografiche Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico-amministrative Elementi di orientamento Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio) Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani ...	di carte geografiche e tematiche e dell'atlante, collocando correttamente fenomeni ed eventi. Individuare sulle carte oggetti geografici servendosi della latitudine e della longitudine. Riconoscere le principali caratteristiche fisiche e climatiche del territorio mondiale (con particolare riguardo al territorio europeo).	interazioni uomo/ambiente e riconoscerne gli effetti. Individuare e distinguere sulla carta geografica dell'Europa e sul Planisfero le caratteristiche fisiche e politiche che connotano il territorio europeo e mondiale. Leggere e costruire carte tematiche di vario tipo (densità di popolazione, produzione agricola, produzione industriale, ...).
---	---	---

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta. Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio. Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa. Con domande stimolo dell'adulto: sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa-scuola; sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città; il prato, il fiume ...; sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa	Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa; sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento. Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ...) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente. Sa rappresentare con punto di vista dall'alto oggetti e spazi; sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio). Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi. Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.	L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN MATEMATICA	• Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali • Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali; • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo; • Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici
--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Numeri - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. - Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. - Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. - Stimare il risultato di una operazione.	- Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. - Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. - Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). - Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. - Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o
---	--

- Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. - Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. - Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. - Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. - Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. Spazio e figure - Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. - Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). - Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. - Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. - Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. - Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.	utilizzando le più comuni formule. - Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.) Relazioni, dati e previsioni - Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. - Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguate alla tipologia dei dati a disposizione. - Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. - Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle per effettuare misure e stime. - Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. - In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.
--	---

CONOSCENZE CLASSE 5 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 5 ^A	
Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento I sistemi di numerazione Operazioni e proprietà Frazioni e frazioni equivalenti Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo Figure geometriche piane Piano e coordinate cartesiani Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti Misurazione e rappresentazione in scala Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi Principali rappresentazioni di un oggetto matematico	Leggere e scrivere numeri interi e decimali, oltre il mille. Scomporli (nelle corrispondenti somme di migliaia, centinaia, decine, unità, decimi, centesimi,...) e ricomporli. Confrontare ed ordinare i numeri naturali e/o decimali. Individuare il significato e utilizzare correttamente zero, virgola, valore posizionale delle cifre (nei numeri naturali e/o decimali) Moltiplicare e dividere per 10/100/1000 (numeri naturali e/o decimali). Riconoscere classi di numeri (pari/dispari, multipli/divisori/). Individuare successioni numeriche data una regola e viceversa (con numeri naturali e/o decimali) . Eseguire le quattro operazioni aritmetiche con numeri naturali e/o decimali (divisioni con un massimo di 2 cifre al divisore). Calcolare frazioni di quantità. Costruire classi di frazioni (proprie, improprie, apparenti, decimali, equivalenti). Leggere, confrontare ed ordinare frazioni di uguale denominatore. Usare strategie per il calcolo orale (anche con l'utilizzo di proprietà). Individuare e rappresentare su reticoli, mappe, ecc. in situazioni concrete, posizioni, spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze,	Conoscere, usare, confrontare le unità di misura convenzionali internazionali per la misura di lunghezze, volumi/ capacità, pesi/massa; effettuare stime e misure. Scegliere costruire e utilizzare strumenti adeguati per effettuare misurazioni. Passare da una misura in una data unità ad un'altra ad essa equivalente Effettuare misure di durate (in ore, minuti primi e secondi, senza passaggi di unità di misura e calcoli). Riconoscere ed isolare situazioni problematiche. Individuare e distinguere la richiesta e le informazioni. Individuare la mancanza, la sovrabbondanza e la contraddittorietà dei dati. Risolvere problemi che offrano più soluzioni. Rappresentare e risolvere una situazione problematica con le quattro operazioni, con frazioni, con unità di misura, con l'uso di formule, con concetti economici (Spesa/ricavo/guadagno, peso lordo/peso netto/tara). Risolvere problemi con più operazioni e almeno una domanda

Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche Unità di misura diverse Grandezze equivalenti Frequenza, media, percentuale Elementi essenziali di logica, di calcolo probabilistico e combinatorio	angoli come rotazioni). Usare le coordinate cartesiane positive, nel piano. Riconoscere, denominare, disegnare e costruire semplici figure geometriche. Descrivere alcune caratteristiche di semplici figure geometriche. Scomporre e ricomporre semplici figure piane per individuare equiestensioni. Misurare perimetro ed area delle principali figure piane. Individuare la diversità concettuale tra perimetro e area. Disegnare con riga, squadra e compasso, rette parallele e perpendicolari, angoli e alcuni poligoni (triangoli e rettangoli). Individuare eventuali simmetrie presenti in una figura piana. Realizzare con materiali e disegni, la corrispondente di una figura geometrica piana sottoposta ad una traslazione, ad una simmetria assiale, ad un ingrandimento/rimpicciolimento in scala.	implicita. Classificare elementi in base a due attributi. Indicare gli attributi di una classificazione. Rappresentare insiemi con l'uso di diagrammi (Venn, Carrol, ad albero, istogrammi...). Stabilire relazioni e rappresentarle. Saper utilizzare i connettivi e i quantificatori logici. Rappresentare, elencare, numerare, in semplici situazioni combinatorie, tutti i casi possibili. Raccogliere dati e rappresentarli adeguatamente. Leggere ed interpretare rappresentazioni (tabelle, istogrammi, ecc.). Effettuare semplici calcoli statistici (media, percentuale). Rappresentare processi con diagrammi di flusso
--	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Numera in senso progressivo. Utilizza i principali quantificatori. Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio. Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc. Esegue percorsi sul terreno e sul foglio. Conosce le principali figure geometriche piane. Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi. Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di	Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri. Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente. Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline. Opera con i numeri naturali e le frazioni. Esegue percorsi anche su istruzione di altri. Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio. Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito. Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali. Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con	Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali,

oggetti o disegni.	tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.	frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.
--------------------	---	---

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **SCIENZE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN **SCIENZE**

- Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.
- Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Oggetti, materiali e trasformazioni

- Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.
- Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.
- Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.
- Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso,

- Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.
- Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.

L'uomo, i viventi e l'ambiente

- Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.
- Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.

l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc). - Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). Osservare e sperimentare sul campo - Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.	- Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. - Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. - Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.
CONOSCENZE CLASSE 5 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 5 ^A
Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali Classificazioni, seriazioni Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni Fenomeni fisici e chimici. Energia: concetto, fonti, trasformazione Ecosistemi e loro organizzazione. Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni Relazioni organismi/ambiente; organi/funzioni Relazioni uomo ambiente -ecosistemi Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza Fenomeni atmosferici	Osservare fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana. Formulare ipotesi, pianificare azioni ed eseguire semplici esperimenti. Comprendere i concetti di energia. Distinguere le fonti energetiche rinnovabili da quelle non rinnovabili. Conoscere la natura della luce. Identificare alcune proprietà della luce. Sperimentare il suono e le sue caratteristiche. Conoscere l'origine del sistema solare. Conoscere la composizione del sistema solare. Descrivere le caratteristiche fondamentali del sole, delle stelle e dei pianeti. Riconoscere i movimenti della Terra. Comprendere l'alternarsi del dì e della notte. Comprendere il fenomeno delle quattro stagioni. Conoscere la struttura e i principali componenti della cellula. Comprendere la struttura e funzione dei principali tessuti dell'organismo umano. Usare in modo appropriato i termini organo e apparato. Distinguere le funzioni dei principali apparati. Acquisire e utilizzare i termini specifici del linguaggio disciplinare. Assumere comportamenti responsabili verso l'ambiente. Attuare le principali norme e abitudini che tutelino la salute del proprio corpo.

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente riguardanti la personale esperienza di vita. È in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto. Dietro precise istruzioni e diretta	Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari. Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza. Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date. Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto.	L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto degli insegnanti, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce

supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare fenomeni di esperienza; realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo. Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.	È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite. Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia. Realizza semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza, con la supervisione e le istruzioni dell'adulto.	rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri, rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.
--	--	--

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **MUSICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- 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.
- 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 e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN MUSICA	• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)
--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. - Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. - Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. | <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. - Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. - Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). |
|--|--|

CONOSCENZE CLASSE 5^A

L'apparato fonatorio
Le caratteristiche del suono: fonte, durata, intensità, altezza, pausa e silenzio, andamento
Simbolizzare la durata, l'intensità, l'altezza di un suono utilizzando segni convenzionali e non
Gli strumenti musicali.
Suoni prodotti da sfregamento, percussioni, vibrazione

ABILITÀ PER LA CLASSE 5^A

Individuare le diverse funzioni dell'apparato fonatorio (espressione verbale, canto).
Riconoscere e riprodurre con il corpo il movimento di un brano musicale (lento/veloce).
Classificare il suono in base a: fonte, durata, intensità, altezza, pausa e silenzio, andamento (lento/veloce).
Simbolizzare la durata, l'intensità, l'altezza di un suono utilizzando segni convenzionali stabiliti dal gruppo.

Riconoscere e la struttura fondamentale di semplici composizioni musicali (tipologia degli strumenti, solo/accompagnato).
Riconoscere e riprodurre in un evento sonoro i ritmi binari e ternari utilizzando gesti e suoni.
Ascoltare e analizzare musiche di epoche e culture diverse.
Cantare in gruppo rispettando la voce degli altri, l'andamento e l'intensità del brano.

Ritmi binari e ternari Musiche di epoche e culture diverse Canti in gruppo all'unisono o a canone La struttura fondamentale delle composizioni musicali	Riconoscere il suono prodotto da alcuni strumenti musicali. Riconoscere e classificare i suoni prodotti da: sfregamento, percussioni, vibrazione.	Cantare in gruppo all'unisono o a canone. Eseguire sequenze sonore con l'uso della voce, corpo, semplici strumenti musicali anche per rappresentare situazioni o narrazioni.
--	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.	Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.	L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. 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. 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 e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **ARTE E IMMAGINE** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). • È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN ARTE E IMMAGINE	• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Esprimersi e comunicare - Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. Osservare e leggere le immagini - Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. - Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro		significato espressivo. - Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati Comprendere e apprezzare le opere d'arte - Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. - Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. - Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. - Visitare musei e pinacoteche del territorio per interagire in un percorso dove le competenze acquisite si confrontano con la realtà.
CONOSCENZE CLASSE 5 ^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 5 ^A	
Elementi essenziali per la lettura di un'opera d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi	Utilizzare gli strumenti e le tecniche conosciute per esprimere emozioni e sensazioni. Sperimentare alcune regole della grammatica del colore: mescolanze e combinazioni di colori, abbinamenti e contrasti.	Distinguere la figura dallo sfondo e analizzare i ruoli delle due componenti in: fumetti, disegni, fotografie, animazioni.. Individuare l'idea centrale di un messaggio pubblicitario. Analizzare l'uso della figura – sfondo, dall'inquadratura dal

Principali forme e tecniche di espressione artistica e rappresentazione grafica, plastica e audiovisiva Generi e tipologie testuali della letteratura, dell'arte, della cinematografia Il concetto di tutela e salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesaggistici del proprio territorio.	Manipolare materiali malleabili (carta pesta, filo di rame, creta..) per costruire plastici, burattini Sperimentare tecniche diverse per l'uso del colore. Utilizzare tecniche multidisciplinari per produrre messaggi individuali e collettivi. Eseguire decorazioni su materiali diversi. Realizzare messaggi visivi attraverso l'ideazione, la traduzione del testo in disegni, foto, diapositive, l'elaborazione dei testi da abbinare alle immagini e la sonorizzazione. Utilizzare l'opera d'arte come stimolo alla produzione di immagini. Classificare le immagini in base al tema.	colore, dal testo nei fumetti. Identificare personaggi e azioni di un racconto audiovisivo. Individuare la trama di un racconto audiovisivo. Identificare le scene essenziali del racconto per individuare l'idea centrale. Classificare le produzioni audiovisive tra documenti del reale . Individuare i beni culturali e riconoscerli nell'ambiente. Documentare con fotografie e/o disegni beni culturali. Identificare le funzioni del testo audiovisivo (commuovere, divertire, persuadere, informare ...) Riconoscere alcune regole della percezione visiva: campi, piani, punti di vista, prospettiva).
---	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo. Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni	Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE CORPOREA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **EDUCAZIONE FISICA** - DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN EDUCAZIONE FISICA

- Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune
- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

- Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.
- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play - Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giosport.		sicurezza nei vari ambienti di vita.
CONOSCENZE CLASSE 5^A	ABILITÀ PER LA CLASSE 5^A	
Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia Variazioni fisiologiche indotte dall'esercizio e tecniche di modulazione/recupero dello sforzo Schemi motori, posturali e dinamici Capacità coordinative generali e speciali Regole fondamentali di alcune discipline sportive Alimentazione e attività fisica Salute e benessere. Regole di comportamento per la sicurezza e la prevenzione degli infortuni in contesti diversi	Coordinare i movimenti del corpo in relazione all'uso di attrezzi Controllare il ritmo respiratorio durante e dopo l'esercizio Riconoscere ed utilizzare i diversi gradi di tensione e rilassamento per eseguire esercizi Coordinare i movimenti del corpo e le facoltà sensoriali per eseguire lanci, esercizi di destrezza e precisione, ecc. Consolidare ed affinare gli schemi motori statici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi Coordinare due schemi motori di base (camminare palleggiando, ecc.) Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro Esempi: Superare correndo (saltellando, camminando all'indietro) alcuni ostacolini ad altezze diverse. Correre (più o meno velocemente) sugli over. Rotolare in avanti con una capovolta., Saltellare (a piedi uniti, con un piede, a balzi) sui cerchi. Slalom veloce tra clavette	Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte Comprendere la relazione esistente tra salute e benessere Seguire autonomamente le regole dell'igiene personale Rispettare le regole per prevenire ed evitare infortuni Traslocare su un asse di equilibrio. Seguire uno stimolo sonoro a occhi chiusi. Cadere all'indietro sul tappeto. Movimenti combinati: effettuare sui lati del campo andature diverse (galoppo laterale sul lato lungo, corsa lenta su un lato corto, corsa veloce sull'altro lato lungo, deambulazione normale sull'altro lato corto) Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali Prendere coscienza dell'utilità e dell'importanza delle regole Partecipare ai giochi conoscendo le regole e rispettandole Partecipare attivamente e responsabilmente al gioco per la finalità comune, per l'efficacia del gioco, per il coinvolgimento di tutti

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...). Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri. Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento.	Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo. Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giosport anche come

Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi. Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...). Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.	e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.	orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
---	---	--

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA - DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
• L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.		
TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE IN <u>TECNOLOGIA</u>	• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio; • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)		
Vedere e osservare - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere e immaginare - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico (disegni, piante, semplici mappe; rilevazione di potenziali pericoli...). - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.		- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Intervenire e trasformare - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Conoscere semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti seguendo ricette e istruzioni scritte. . - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.
CONOSCENZE CLASSE 5 ^A		ABILITÀ PER LA CLASSE 5 ^A
Proprietà e caratteristiche dei materiali più		Conoscere le fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili. Utilizzare la Lim.

comuni Modalità di manipolazione dei materiali più comuni Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza Terminologia specifica Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni	Conoscere le funzioni di oggetti e strumenti considerati. Usare oggetti e strumenti del mondo circostante. Saper rappresentare graficamente gli oggetti esaminati. Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni. Saper realizzare manufatti relativi alle celebrazioni delle principali festività e alla decorazione dell'aula. Conoscere e utilizzare la riga, la squadra, il compasso . Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Accedere consapevolmente a siti Internet per ricerche didattiche. Utilizzare il programma di videoscrittura o di grafica per attività didattiche.	Utilizzare software didattici per il recupero/approfondimento degli apprendimenti. Impiegare le regole elementari del disegno tecnico per rappresentare alcuni artefatti presi in esame Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso, e istruzioni di montaggio. Rappresentare i dati dell'osservazione e della misurazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Pianificare la realizzazione di un semplice artefatto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici che documentano la relazione tra paesaggio e trasformazioni tecnologiche. Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.
--	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA

1	2	3
Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa. Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali. Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.	Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune). Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it



CURRICOLO DI BASE SCUOLA SECONDARIA

con riferimento alle Competenze chiave europee 2006/2018 e alle Indicazioni Nazionali 2012

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA – COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA ITALIANA - DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.
- Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.
- Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.
- Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).
- Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.
- Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.
- Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
- Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).
- Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.
- Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.
- Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

Traguardi formativi		
Competenza chiave europea	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA – COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	• Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti • Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo • Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi • Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	
Conoscenze fine classe 1ª	Conoscenze fine classe 2ª	Conoscenze fine classe 3ª
Il testo narrativo, caratteristiche dei personaggi, sequenze • I generi del testo narrativo: • La favola, la morale implicita ed esplicita • La fiaba, i ruoli dei personaggi, le funzioni di Propp • L'avventura, i personaggi, l'ambiente, i colpi di scena Altre tipologie testuali: • Il testo descrittivo, descrizione oggettiva e soggettiva, descrizione di persone, animali, oggetti e luoghi • Il riassunto, divisione in sequenze e sintesi • Il testo regolativo, lingua, lessico e stile del testo regolativo • Il testo poetico, verso, rima e principali figure retoriche • Il componimento scritto: ideazione, svolgimento, revisione Temi di Cittadinanza:	Il testo narrativo: • Caratteristiche di racconti e romanzi • Narratore, fabula e intreccio I generi del testo narrativo: • Il racconto giallo, struttura, ruolo dei personaggi, flashback • Il racconto fantasy, rapporto tra fabula e intreccio • Il racconto horror, motivi ricorrenti • Il comico e l'umoristico, differenze fra i due tipi di testo • Testi espressivi, diario, lettera, autobiografia Altre tipologie testuali: • Il testo espositivo-informativo, tecniche di comprensione e schematizzazione • Il testo poetico, verso, rima, figure di suono e di significato Temi di Cittadinanza: • L'amicizia • Lo sport e le abitudini alimentari • Convivenza civile e legalità Letteratura:	Il testo narrativo: • Rapporto tra fabula e intreccio • Flashback, spazio, tempo e ritmo narrativo I generi del testo narrativo: • Racconto di fantascienza, caratteristiche dei personaggi, narratore, focalizzazione • Racconto e romanzo storico, caratteristiche stilistiche e linguistiche, narratore interno ed esterno • Racconto e romanzo fantastico, caratteristiche del testo e dei personaggi • Romanzo di formazione, struttura, scopo e ruoli dei personaggi Altre tipologie testuali: • Il testo argomentativo, tesi, antitesi e argomentazioni • Il testo poetico, parafrasi e commento, rapporto con il contesto storico-letterario Temi di Cittadinanza: • L'adolescenza • I diritti umani • Il razzismo

• Gli affetti familiari • La scuola • L'amicizia e il gioco • Un pianeta da difendere Epica: • Il mito • Epica classica, Iliade, Odissea, Eneide Elementi di grammatica: • La fonologia • L'ortografia, regole ortografiche fondamentali • La morfologia, le parti del discorso	• Le origini della Letteratura italiana • Dante Alighieri e la Divina Commedia • Petrarca e il Canzoniere • Boccaccio e il Decameron Elementi di grammatica: • Analisi logica, la proposizione, soggetto, predicato e complementi	• La guerra e la pace • La globalizzazione Letteratura: • L'Ottocento, Foscolo, Leopardi, Manzoni, Verga • Tra Ottocento e Novecento, Pascoli, D'Annunzio, Pirandello, Ungaretti, Montale, Quasimodo... Elementi di grammatica: • Sintassi del periodo, proposizione principale, coordinate e subordinate, discorso diretto e indiretto
---	---	---

OBIETTIVI FORMATIVI DI APPRENDIMENTO fine classe 3^a

Ascolto e parlato

Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuandone scopo, argomento informazioni principali e punto di vista dell'emittente.

Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale.

Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto.

Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione durante l'ascolto (presa di appunti, parole chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione appunti, esplicitazione parole chiave, ecc)

Riconoscere all'ascolto alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico.

Narrare esperienze eventi e trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico cronologico, esplicitando in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione.

Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alle situazioni.

Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle e grafici)

Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe, con dati pertinenti e motivazioni valide.

Lettura

Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire.

Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica)

Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazione della vita quotidiana.

Ricavare informazioni esplicite ed implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici.

Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici.

Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle).

Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore.

Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità.

Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando il tema principale e intenzioni comunicative dell'autore: personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazioni delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.

Scrittura

Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee, ad esempio mappe e scalette; utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche.

Scrivere testi di diverso tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario.

Scrivere testi di diversa forma (ad esempio istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentali, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario e selezionando il registro più adeguato.

Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse.

Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici.

Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (e mail, post di blog, presentazioni anche come supporto dell'esposizione

orale).

Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad esempio giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali per una eventuale messa in scena.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e delle attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse.

Comprendere e usare parole in senso figurato.

Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale.

Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.

Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo.

Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce le informazioni utili per risolvere problemi e dubbi linguistici.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua.

Stabilire relazioni tra situazione di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico.

Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi).

Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali.

Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione.

Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.

Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa, almeno a un primo grado di subordinazione.

Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali e i loro tratti grammaticali.

Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica.

Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.

abilità per la classe 1^a	abilità per la classe 2^a	abilità per la classe 3^a
- Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni, ecc) selezionando le informazioni, individuando	- Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni, ...) selezionando le informazioni, individuando	- Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni, ...) selezionando le informazioni, individuando

argomento, scopo - Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo; i dati essenziali di un testo espositivo e descrittivo. - Comprendere testi provenienti da registrazioni e videoregistrazioni (notiziari, documentari): individuare l'argomento, le informazioni. - Individuare i dati di un testo descrittivo - Individuare le informazioni presenti in un testo regolativo (regolamento, istruzioni, prescrizioni...) - Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto - Intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando i punti di vista e gli interventi altrui - Utilizzare diversi registri linguistici in rapporto alla situazione comunicativa - Organizzare l'esposizione secondo schemi logici-riassuntivi, utilizzando anche strumenti di supporto (mappe, scalette...) - Riferire esperienze personali con chiarezza e coerenza. - Esprimersi con un lessico appropriato, utilizzando termini specifici. - Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo. - Individuare dati espliciti e impliciti di un testo	argomento e scopo - Utilizzare tecniche di organizzazione delle informazioni: semplici appunti, scalette, riassunti, schemi. - Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo; i dati essenziali di un testo espositivo: argomento, parola-chiave, nessi logici, terminologia specifica e parafrasare. Comprendere testi provenienti da registrazioni e videoregistrazioni (fiction, notiziari, documentari): individuare l'argomento, le informazioni principali, lo scopo, riferirne i contenuti essenziali. - Individuare dati e fare inferenze - Individuare i dati di un testo descrittivo (ordine, punto di vista, dati sensoriali, connotazioni e denotazioni e legami spazio-temporali - Individuare le informazioni presenti in un testo regolativo (regolamento, istruzioni, prescrizioni...) - Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto - Intervenire nelle diverse situazioni comunicative in modo pertinente, considerando le informazioni date, i punti di vista e gli interventi altrui - Utilizzare diversi registri linguistici in rapporto alla situazione comunicativa - Organizzare l'esposizione secondo schemi logici-riassuntivi, utilizzando anche strumenti di supporto (mappe, scalette...) - Riferire fatti con chiarezza e coerenza (riferire i	argomento, scopo, registro comunicativo. - Utilizzare tecniche di organizzazione e recupero delle informazioni: semplici appunti, scalette, riassunti, schemi. - Individuare i dati espliciti e impliciti di un testo narrativo; i dati essenziali di un testo espositivo: argomento, parola-chiave, nessi logici, terminologia specifica e riferirne i contenuti principali; individuare la struttura essenziale del testo argomentativo; in un testo descrittivo separare i dati denotativi dai dati connotativi. - Comprendere testi provenienti da registrazioni e videoregistrazioni (fiction, notiziari, documentari): individuare l'argomento, le informazioni principali, lo scopo, riferirne i contenuti essenziali per la comprensione e la ricostruzione del significato da parte di altri. - Individuare dati e fare inferenze: - Individuare i dati di un testo descrittivo (ordine, punto di vista, dati sensoriali, connotazioni e denotazioni e legami spazio-temporali) - Individuare le informazioni presenti in un testo regolativo (regolamento, istruzioni, prescrizioni...) e precisarne lo scopo - Individuare in una argomentazione la tesi, i dati a favore, la conclusione ed esprimere valutazione sulla loro congruità - Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto - Intervenire nelle diverse situazioni comunicative in modo pertinente, considerando le informazioni date, i punti di vista e gli interventi altrui
--	---	---

- Riconoscere i vari tipi di testo narrativo: favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto realistico, descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti, eventi; testo poetico; fumetto; giornali; giochi linguistici (cruciverba, rebus, acrostico) - Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, espositivo, poetico (versi e strofe) - Individuare l'argomento, lo scopo, le informazioni nei vari tipi di testo proposti - Produrre testi narrativi: introducendo parti descrittive; utilizzando la struttura specifica: introduzione (personaggi, luogo, tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione - Produrre testi descrittivi di: persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere); animali (razza, abitudini, comportamento); ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo); oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...). - Operare una sintesi: ricercando, individuando e sottolineando le informazioni più importanti e significative. - Utilizzare tecniche di revisione del testo. - Utilizzare il lessico in rapporto alla situazione comunicativa	fatti in relazione allo scopo e al contesto) - Esprimersi con un lessico appropriato, utilizzando termini specifici dei diversi ambiti e in modo pertinente rispetto al contesto e allo scopo. - Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico) - Individuare dati espliciti ed impliciti di un testo - Utilizzare tecniche di organizzazione e recupero delle informazioni da testi scritti: sottolineature, parole chiave, appunti a margine; utilizzo delle facilitazioni (figure, evidenziazioni, schemi, riquadrature...); realizzare schemi, riassunti, scalette, mappe e servirsene per il ripasso e l'esposizione. - Riconoscere i vari tipi di testo. Narrativo: racconto umoristico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura, racconto dell'horror, racconto umoristico; descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti, eventi; espositivo: storico, geografico, scientifico; pragmatico-sociale; testo persuasivo pubblicitario; testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli); testo pratico-strumentale (avvisi, manifesti, telegrammi, moduli vari); testo poetico; fumetto; giornali. - Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, espositivo, poetico (versi e strofe) - Individuare l'argomento, lo scopo, le informazioni nei vari tipi di testo proposti - Produrre testi narrativi: introducendo parti	- Utilizzare diversi registri linguistici in rapporto alla situazione comunicativa - Organizzare l'esposizione secondo schemi logico-riassuntivi, utilizzando anche strumenti di supporto (mappe, scalette...) - Riferire fatti in modo esaustivo, con chiarezza e coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali e temporali e i nessi logici, riferire i fatti in relazione allo scopo e al contesto) - Esprimersi con un lessico appropriato, utilizzando termini specifici dei diversi ambiti e in modo pertinente rispetto al contesto e allo scopo. - Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico) - Individuare dati espliciti ed impliciti di un testo - Utilizzare tecniche di organizzazione e recupero delle informazioni da testi scritti: sottolineature, parole chiave, appunti a margine; utilizzo delle facilitazioni (figure, evidenziazioni, schemi, riquadrature...); realizzare schemi, riassunti, scalette, mappe e servirsene per il ripasso e l'esposizione. - Riconoscere i vari tipi di testo: - narrativo: favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto realistico, racconto umoristico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura, racconto fantascientifico, racconto dell'horror, racconto umoristico - descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti, eventi - espositivo: storico, geografico, scientifico
---	--	--

- Produrre testi ortograficamente corretti - Individuare destinatari, scopo, contesto, registro di una comunicazione - Usare in modo appropriato i segni della punteggiatura - Utilizzare il dizionario - Individuare e utilizzare nei testi e nelle comunicazioni i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi, derivati, composti, alterati - Individuare le modalità della costruzione del lessico (es. prefisso, suffisso) e utilizzarli nella produzione scritta - Individuare la polisemia di una parola - Classificare i nomi in base a criteri dati - Distinguere gli articoli e la loro funzione - Usare correttamente le varie classi di aggettivi - Usare correttamente i pronomi - Individuare e utilizzare correttamente nel verbo modi, tempi, persone, forme (attiva, passiva, riflessiva) - Usare correttamente preposizioni, congiunzioni e avverbi - Rispettare le convenzioni ortografiche	descrittive; utilizzando la struttura specifica: introduzione (personaggi, luogo, tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione (sequenza finale); utilizzando i connettivi logici e spazio temporali - Produrre testi descrittivi di: persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere); animali (razza, abitudini, comportamento); ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo); oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...); fenomeni, eventi (parole del tempo, collocazione nel tempo, successione cronologica, durata) - Utilizzando: dati sensoriali, dati dinamici e statici, aggettivazioni, termini specifici, connotazioni - Produrre semplici testi regolativi per usi di esperienza: ricette, regolamenti per i giochi o per la classe; istruzioni - Operare una sintesi: ricercando, individuando e sottolineando le informazioni più importanti e significative in un testo narrativo e di un semplice testo espositivo - Utilizzare tecniche di revisione del testo, anche con il supporto di programmi di scrittura - Utilizzare il lessico in rapporto alla situazione comunicativa - Produrre testi ortograficamente corretti - Individuare destinatari, scopo, contesto, registro di una comunicazione - Usare in modo appropriato i segni della	- pragmatico-sociale: - testo persuasivo (pubblicitario) - testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli) - testo pratico-strumentale (avvisi, manifesti, telegrammi, moduli vari) - argomentativo - testo poetico - fumetto - giornali - giochi linguistici (cruciverba, rebus, acrostico) - Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, espositivo, pragmatico- sociale, argomentativo, poetico (versi e strofe) - Individuare l'argomento, lo scopo, le informazioni nei vari tipi di testo proposti - Produrre testi narrativi: - introducendo parti descrittive - utilizzando la struttura specifica: introduzione (personaggi, luogo, tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione (sequenza finale) - utilizzando i connettivi logici e spazio temporali (perché, perciò, infine, allora, mentre, ...) - Produrre testi descrittivi di: - persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere) - animali (razza, abitudini, comportamento) - ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo) - oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...) - fenomeni, eventi (parole del tempo, collocazione
---	---	--

	punteggiatura - Utilizzare dizionari linguistici, etimologici, dei sinonimi e contrari, enciclopedici - Individuare e utilizzare nei testi e nelle comunicazioni i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi, derivati, composti, alterati - Individuare le modalità della costruzione del lessico (es. prefisso, suffisso, parole composte) e utilizzarli nella produzione scritta - Individuare la polisemia di una parola - Individuare e utilizzare correttamente nel verbo modi, tempi, persone, forme (attiva, passiva, riflessiva) - Individuare soggetto e predicato - Distinguere tra predicato verbale e predicato nominale - Distinguere il complemento oggetto e alcuni complementi indiretti - Rispettare le convenzioni ortografiche; utilizzare la corretta organizzazione morfosintattica nella scrittura e nelle comunicazioni orali di tipo formale	nel tempo, successione cronologica, durata) - Utilizzando - dati sensoriali - dati dinamici e statici - aggettivazioni - termini specifici - connotazioni - Produrre semplici testi regolativi per usi di esperienza: ricette, regolamenti per i giochi o per la classe; istruzioni - Produrre testi informativi ed espositivi: relazioni, rapporti di esperimenti, schede illustrative anche utilizzando supporti tecnologici e software specifici (power point, semplici ipertesti...) - Produrre testi argomentativi rispettandone la struttura essenziale: presentare la tesi, le argomentazioni a favore utilizzando semplici dati o riferendosi a esperienze, inserire qualche tesi contraria, concludere - Operare una sintesi: ricercando, individuando e sottolineando le informazioni più importanti e significative in un testo narrativo e di un semplice testo espositivo - Utilizzare tecniche di revisione del testo, anche con il supporto di programmi di scrittura - Utilizzare il lessico in rapporto alla situazione comunicativa - Produrre testi ortograficamente corretti - Individuare destinatari, scopo, contesto, registro di una comunicazione - Usare in modo appropriato i segni della punteggiatura - Utilizzare dizionari linguistici, etimologici, dei
--	--	--

		sinonimi e contrari, enciclopedici - Individuare e utilizzare nei testi e nelle comunicazioni i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi, derivati, composti, alterati - Individuare le modalità della costruzione del lessico (es. prefisso, suffisso, parole composte) e utilizzarli nella produzione scritta - Individuare e utilizzare figure retoriche e tecniche narrative (anafore, catafore, similitudini, metafore, iperboli...) - Individuare la polisemia di una parola - Ricercare l'etimologia di parole e la derivazione da altre lingue di termini ed espressioni - Ricercare e utilizzare espressioni gergali, proverbiali, provenienti dall'uso comune, dalla cultura popolare e da modelli letterari - Classificare i nomi in base a criteri dati - Distinguere gli articoli e la loro funzione - Usare correttamente le varie classi di aggettivi - Usare correttamente i pronomi - Individuare e utilizzare correttamente nel verbo modi, tempi, persone, forme (attiva, passiva, riflessiva) - Usare correttamente preposizioni, congiunzioni e avverbi - Individuare soggetto e predicato - Distinguere tra predicato verbale e predicato nominale - Distinguere il complemento oggetto e i complementi indiretti, precisandone la funzione - Rispettare le convenzioni ortografiche; utilizzare la
--	--	--

		corretta organizzazione morfosintattica nella scrittura e nelle comunicazioni orali di tipo formale - Individuare nell'organizzazione della frase, principali, coordinate, subordinate.
--	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA	
Traguardi per la fine del biennio della scuola secondaria	Traguardi per la fine della scuola secondaria
- Partecipa in modo efficace a scambi comunicativi con interlocutori diversi rispettando le regole della conversazione e adeguando il registro alla situazione. - Interagisce in modo corretto con adulti e compagni modulando efficacemente la comunicazione a situazioni di gioco, lavoro cooperativo, comunicazione con adulti. - Ascolta, comprende e ricava informazioni utili da testi "diretti" e "trasmessi". - Esprime oralmente in pubblico argomenti studiati, anche avvalendosi di ausili e supporti come cartelloni, schemi, mappe. - Ricava informazioni personali e di studio da fonti diverse: testi, manuali, ricerche in Internet, supporti multimediali, ecc.); ne ricava delle semplici sintesi che sa riferire anche con l'ausilio di mappe e schemi. - Legge testi letterari di vario tipo e tipologia che sa rielaborare e sintetizzare. - Scrive testi di diversa tipologia corretti e pertinenti al tema e allo scopo. - Produce semplici prodotti multimediali con l'ausilio dell'insegnante e la collaborazione dei compagni. - Comprende e utilizza un lessico ricco, relativa ai termini d'alto	- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; utilizza il dialogo, oltre che come strumento comunicativo, per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. - Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. - Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. - Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). - Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. - Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. - Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. - Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

uso e di alta disponibilità; utilizza termini specialistici appresi nei campi di studio.

- Usa in modo pertinente vocaboli provenienti da lingue differenti riferiti alla quotidianità o ad ambiti di tipo specialistico e ne sa riferire il significato, anche facendo leva sul contesto.
- Utilizza con sufficiente correttezza e proprietà la morfologia e la sintassi in comunicazioni orali e scritte di diversa tipologia, anche articolando frasi complesse.
- Sa intervenire sui propri scritti operando revisioni.

- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).
- Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.
- Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.
- Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IDENTITA' STORICA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA - DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.
- Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.
- Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio,
- Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
- Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.
- Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.
- Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.
- Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

Traguardi formativi		
Competenza chiave europea	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IDENTITA' STORICA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	• Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà • Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società • Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	
Conoscenze fine classe 1ª	Conoscenze fine classe 2ª	Conoscenze fine classe 3ª
Il Medioevo Il metodo storico e l'analisi delle fonti • L'Alto Medioevo • Le migrazioni germaniche • La fine dell'Impero romano d'Occidente • I regni romano-germanici • Il monachesimo Il mondo islamico: • Gli Arabi • Maometto e la nascita dell'Islam L'Impero carolingio: • Carlo Magno e il Sacro Romano impero • Il feudalesimo • Nuovi popoli attaccano l'Europa • La rinascita del Basso Medioevo: • La rinascita dopo il Mille • Le crociate • La lotta per le investiture • I Comuni • Gli ordini mendicanti	L'età moderna Quattrocento e Cinquecento • L'Impero ottomano • La scoperta di nuovi mondi • Le popolazioni precolombiane e conquistadores La svolta religiosa • Carlo V e il declino dell'Italia • La Riforma di Martin Lutero • La Controriforma Gli Stati moderni • Lo Stato assoluto in Francia • Lo Stato parlamentare inglese • L'economia-mondo Il secolo delle rivoluzioni: • L'Illuminismo • La Rivoluzione americana • La Rivoluzione industriale • La Rivoluzione francese • Napoleone	L'età contemporanea Il primo Novecento: • La Belle Epoque • L'industrializzazione dell'Italia • Colonialismo e nazionalismo • La Prima guerra mondiale I totalitarismi: • La Rivoluzione russa • Il fascismo • Il nazismo • La Seconda guerra mondiale Il mondo diviso: • La guerra fredda • La decolonizzazione • Il crollo del comunismo • L'Italia repubblicana Cittadinanza e Costituzione • La Costituzione: dallo Statuto albertino alla Costituzione repubblicana

L'autunno del Medioevo: • Federico II • La Peste nera • Le Signorie Cittadinanza e Costituzione: • Diritti e doveri, la famiglia e la scuola	Il Risorgimento: • L'Età della Restaurazione • Le guerre d'indipendenza • L'Unità d'Italia • I problemi post-unitari • L'età umbertina Il secondo Ottocento: • Il primato degli Stati Uniti • La Seconda rivoluzione industriale Cittadinanza e Costituzione: • Lo Stato, le varie forme di Stato, le istituzioni	
--	--	--

OBIETTIVI FORMATIVI DI APPRENDIMENTO FINE CLASSE TERZA

Uso delle fonti

- Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi.
- Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti, dai nuovi equilibri europei successivi alla caduta di Napoleone, fino ai nostri giorni.

Organizzazione delle informazioni

- Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.
- Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate in strutture/quadri concettuali idonei a individuare continuità, discontinuità, trasformazioni, stabilire raffronti e comparazioni, nessi premessa-conseguenza (Restaurazione degli equilibri politici europei alla caduta di Napoleone; sviluppo dell'industria, della scienza e della tecnologia; Risorgimento italiano e nascita dello Stato unitario; colonialismo; movimenti operai e diffusione delle idee socialiste; affermazione dei nazionalismi in Europa e crisi dell'impero asburgico; Prima Guerra Mondiale, Rivoluzione russa, Fascismo e Nazismo, Seconda Guerra mondiale e affermazione delle democrazie; Guerra fredda; disgregazione del blocco sovietico; globalizzazione economica; Nord e Sud e del mondo; migrazioni)

Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale (dalle storie alla Storia).

Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.

Strumenti concettuali

Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali (quadri di civiltà; linee del tempo parallele; fatti ed eventi cesura; cronologie e periodizzazioni).

Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.

Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

Produzione scritta e orale

Produrre testi, utilizzando conoscenze, selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali

Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

abilità per la classe 1^a	abilità per la classe 2^a	abilità per la classe 3^a
- Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati, relativi a quadri concettuali e di civiltà, fatti ed eventi dalla caduta dell'Impero Romano d'Occidente al Rinascimento. - Ordinare sulla linea del tempo le civiltà e i momenti di sviluppo storico considerati: dissolvimento dell'Impero romano; invasioni barbariche; Sacro Romano Impero; Crociate, feudalesimo; nascita degli Stati Nazionali in Europa e permanere dei localismi in Italia; Comuni, nascita della borghesia e del ceto finanziario-bancario; Signorie; caduta dell'Impero romano d'Oriente e grandi scoperte geografiche. - Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. - Individuare nessi premessa-conseguenza.	- Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati, relativi a quadri concettuali e di civiltà, fatti ed eventi dal Rinascimento alla caduta dell'impero napoleonico. - Ordinare sulla linea del tempo le civiltà e i momenti di sviluppo storico considerati: Rinascimento italiano ed europeo; Riforma e Controriforma; guerre per la supremazia tra Stati europei dal 500 al 700; Nuova Scienza, Rivoluzione Industriale e crescita dei ceti borghesi e produttivi; Illuminismo; Rivoluzione Francese; Rivoluzione Americana; espansionismo napoleonico e nuovi equilibri politici alla caduta dell'Impero francese; nuovi impulsi culturali nati dallo sviluppo della scienza e della tecnica, dell'Illuminismo e dalle grandi	- Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati, relativi a quadri concettuali e di civiltà, fatti ed eventi dalla caduta dell'impero napoleonico ai nostri giorni - Ordinare sulla linea del tempo le civiltà e i momenti di sviluppo storico considerati: Restaurazione degli equilibri politici europei alla caduta di Napoleone; sviluppo dell'industria, della scienza e della tecnologia; Risorgimento italiano e nascita dello Stato unitario; colonialismo; movimenti operai e diffusione delle idee socialiste; affermazione dei nazionalismi in Europa e crisi dell'impero asburgico; Prima Guerra Mondiale, Rivoluzione russa, Fascismo e Nazismo, Seconda Guerra mondiale e affermazione delle democrazie; Guerra

- Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati - Conoscere ed usare alcuni termini specifici del linguaggio disciplinare. - Leggere semplici testi appartenenti alla letteratura dei periodi studiati; testi storici e documentari; conoscere alcune opere d'arte e musica. - Utilizzare e produrre mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche. - Ricavare informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete. - Riferire informazioni storiche apprese operando semplici nessi tra fatti e collegamenti tra passato e presente. - Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici ...) - Individuare fonti storiche e vestigia del passato e collegarli ai periodi considerati.	rivoluzioni. - Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. - Individuare nessi premessa-conseguenza. - Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati (linee di sviluppo fondamentali: alimentazione, casa, istruzione, lavoro, socialità, religione...) - Conoscere ed usare termini specifici del linguaggio disciplinare. Leggere testi appartenenti alla letteratura dei periodi studiati; testi storici e documentari; conoscere e contestualizzare opere d'arte e musica. - Utilizzare e produrre mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche; produrre semplici testi informativi, semplici saggi, presentazioni/ricostruzioni sui periodi studiati. - Ricavare informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete. - Riferire informazioni storiche apprese operando nessi tra fatti e collegamenti tra passato e presente e argomentare intorno a tesi, concetti, questioni sorte dagli argomenti studiati, in particolare in rapporto a possibili influenze di fatti, eventi, strutture di civiltà dei periodi passati	fredda; disgregazione del blocco sovietico; globalizzazione economica; Nord e Sud e del mondo; migrazioni. - Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. - Individuare nessi premessa-conseguenza. - Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati (linee di sviluppo fondamentali: alimentazione, casa, istruzione, lavoro, socialità, religione...) - Conoscere ed usare termini specifici del linguaggio disciplinare - Leggere testi appartenenti alla letteratura dei periodi studiati; testi storici e documentari; conoscere e contestualizzare opere d'arte e musica. - Utilizzare e produrre mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche; produrre testi informativi, semplici saggi, presentazioni/ricostruzioni sui periodi studiati. - Ricavare informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete. - Riferire informazioni storiche apprese operando nessi tra fatti e collegamenti tra passato e
---	---	---

	considerati nel presente... - Individuare fonti storiche e vestigia del passato e collegarli in modo pertinente ai periodi considerati.	presente e argomentare intorno a tesi, concetti, questioni sorte dagli argomenti studiati, in particolare in rapporto a possibili influenze di fatti, eventi, strutture di civiltà dei periodi passati considerati nel presente e rispetto ai problemi e alle questioni sociali su scala nazionale, europea e mondiale della storia più recente. - Individuare fonti storiche e vestigia del passato e collegarli in modo pertinente ai periodi considerati; ricostruire direttamente aspetti storici dei periodi considerati reperendo materiali, documenti, testimonianze e organizzandoli in dossier, saggi, repertori, prodotti multimediali - Ricostruire aspetti e avvenimenti della Storia del Novecento attraverso testimonianze personali, documenti, cronache, storie personali di persone appartenenti alla propria comunità (dalle storie alla Storia)
--	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA	
Traguardi per la fine del biennio della scuola secondaria	Traguardi per la fine della scuola secondaria
- Utilizza correttamente le linee del tempo diacroniche e sincroniche rispetto alle civiltà, ai fatti ed eventi studiati. - Rispetto alle civiltà studiate, ne conosce gli aspetti rilevanti, confronta quadri di civiltà anche rispetto al presente e al recente passato della storia della propria comunità.	- L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. - Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. - Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio,

- Individua le trasformazioni intervenute nel tempo e nello spazio, anche utilizzando le fonti storiografiche che può rintracciare attraverso personali ricerche nelle biblioteche e nel web. - Colloca e contestualizza nel tempo e nello spazio storico le principali vestigia del passato presenti nel proprio territorio; individua le continuità tra passato e presente nelle civiltà contemporanee.	- Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. - Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. - Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. - Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. - Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. - Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. - Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.
--	--

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA - DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
- Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.
- Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.
- Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.

Traguardi formativi		
Competenza chiave europea	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - -- Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato	
Conoscenze fine classe 1^a		Conoscenze fine classe 2^a
Gli strumenti della geografia • Orientamento • Coordinate geografiche • Carte geografiche I mari europei Il territorio europeo e la penisola italiana Climi e ambienti naturali La popolazione Gli spazi abitati L'economia • Settore primario • Settore secondario • Settore terziario Temi di Cittadinanza • L'inquinamento • La raccolta differenziata dei rifiuti • Le fonti di energia rinnovabile		Gli strumenti della geografia: • Le carte geografiche • Le carte tematiche • La rappresentazione dei dati: tabelle e grafici, piramidi delle età... La nascita dell'Unione Europea • La regione iberica • La regione francese • La regione germanica • La regione britannica • La regione scandinava • La regione centro-orientale • La regione balcanica • La regione russa
		Conoscenze fine classe 3^a
		Gli strumenti della geografia Il pianeta Terra Climi e ambienti Le risorse ambientali I problemi ambientali Popoli, lingue e culture La globalizzazione Sviluppo e sottosviluppo I continenti: • Asia: Medio Oriente e Asia Centrale • Il subcontinente indiano • Asia orientale • Sud Est Asiatico • Africa mediterranea • Africa centrale • Africa equatoriale e meridionale • L'America del Nord • L'America centrale e i Caraibi • L'America andina, amazzonica e il cono Sud • Oceania • Zone polari: Artide e Antartide

OBIETTIVI FORMATIVI DI APPRENDIMENTO FINE CLASSE TERZA		
Orientamento - Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. - Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. Linguaggio della geo-graficità - Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. - Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. Paesaggio - Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. - Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. Regione e sistema territoriale - Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. - Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. - Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.		
<i>abilità per la classe 1ª</i>	<i>abilità per la classe 2ª</i>	<i>abilità per la classe 3ª</i>

- Leggere mappe e carte di diverso tipo relative al territorio locale e italiano ed europeo per ricavare informazioni di natura fisica, politica, economica, climatica, stradale, ecc. - Orientarsi con le carte utilizzando punti di riferimento, coordinate geografiche e strumenti; realizzare percorsi di orienteering. - Orientarsi utilizzando carte. - Effettuare planimetrie di locali utilizzando riduzioni in scala e principi del disegno tecnico - Stimare distanze reali a partire dalle riduzioni scalari di una carta - Conoscere il territorio italiano: collocarvi correttamente informazioni e trarne di nuove da carte tematiche e testi (atlanti, pubblicazioni, ecc.) relative a: - Territorio dal punto di vista naturale e antropico (orografia, idrografia, suddivisioni amministrative e dati demografici, reti di comunicazione) - Regioni climatiche - Attività economiche - Collocazione delle città più importanti - Beni culturali, artistici e paesaggistici - Mettere in relazione informazioni di tipo geografico sul territorio italiano con l'evoluzione storico-economica del Paese - Mettere in relazione le informazioni relative al	- Leggere mappe e carte di diverso tipo relative al territorio locale e italiano ed europeo per ricavare informazioni di natura fisica, politica, economica, climatica, stradale, ecc. - Orientarsi con le carte utilizzando punti di riferimento, coordinate geografiche e strumenti - Orientarsi utilizzando carte. - Effettuare planimetrie utilizzando riduzioni in scala e principi del disegno tecnico - Stimare distanze reali a partire dalle riduzioni scalari di una carta - Conoscere il territorio europeo, anche rispetto a macroregioni: collocarvi correttamente informazioni e trarne di nuove da carte tematiche e testi (atlanti, pubblicazioni, ecc.) relative a: - Territorio dal punto di vista naturale e antropico (orografia, idrografia, suddivisioni politiche, vie di comunicazione) - Regioni climatiche - Attività economiche - Collocazione degli Stati e delle città più importanti - Beni culturali, artistici e paesaggistici - Aspetti culturali e antropologici: demografia, lingue, religioni, insediamenti umani, macroregioni; beni culturali, artistici, paesaggistici - Mettere in relazione informazioni di tipo geografico sul territorio europeo con l'evoluzione	- Orientarsi con le carte utilizzando punti di riferimento, coordinate cartesiane, geografiche e strumenti - Orientarsi utilizzando carte e telerilevamenti satellitari (es. Google earth, Google maps, dispositivi GPS) - Effettuare planimetrie utilizzando riduzioni in scala e principi del disegno tecnico - Stimare distanze reali a partire dalle riduzioni scalari di una carta - Conoscere il territorio europeo e mondiale, anche rispetto a macroregioni: collocarvi correttamente informazioni e trarne di nuove da carte tematiche e testi (atlanti, pubblicazioni, ecc.) relative a: - Territorio dal punto di vista naturale e antropico (orografia, idrografia, suddivisioni politiche, vie di comunicazione) - Regioni climatiche - Attività economiche - Collocazione degli Stati e delle città più importanti - Beni culturali, artistici e paesaggistici - Aspetti culturali e antropologici: demografia, lingue, religioni, insediamenti umani, macroregioni; beni culturali, artistici, paesaggistici - Grandi vie di comunicazione - Le forme di integrazione europea e mondiale e gli organismi sovranazionali
--	--	--

paesaggio con le implicazioni di natura ambientale, tecnologica, economica (sfruttamento del suolo, dissesto idrogeologico, rischi sismici, inquinamento, produzione e sfruttamento di energie tradizionali e alternative ...) - Individuare e collocare correttamente nello spazio informazioni di natura sistemica sul continente europeo: - Informazioni di tipo fisico: pianure, rilievi, idrografia, fasce climatiche - Aspetti culturali e antropologici: demografia, lingue, religioni, insediamenti umani, macroregioni; beni culturali, artistici, paesaggistici - L'economia europea - L'Italia e l'Europa: i dati italiani ed europei a confronto; le migrazioni in Europa nel tempo - Costruire sulle informazioni quadri di sintesi, mappe, schede, presentazioni.	storico-economica del continente - Mettere in relazione le informazioni relative al paesaggio con le implicazioni di natura ambientale, tecnologica, economica (sfruttamento del suolo, dissesto idrogeologico, rischi sismici, inquinamento, produzione e sfruttamento di energie tradizionali e alternative ...) - Collocare le informazioni sopra indicate nelle macroregioni continentali: - Penisola iberica - Regione francese - Benelux - Europa germanica e <i>Mitteleuropa</i> - Isole britanniche - Europa del Nord - Europa centro-orientale - Regione balcanica - Il Mediterraneo orientale - Le regioni baltica e russa - L'integrazione europea, dai nazionalismi all'Unione - Costruire sulle informazioni quadri di sintesi, mappe, schede sistematiche, presentazioni, itinerari	- Mettere in relazione informazioni di tipo geografico sul pianeta con l'evoluzione storico-economica delle diverse macroregioni e con le attività e gli insediamenti umani (orografia, idrografia, clima e insediamenti umani; colonialismo, grandi migrazioni; sviluppo e sottosviluppo...) - Mettere in relazione le informazioni relative al paesaggio con le implicazioni di natura ambientale, tecnologica, economica (sfruttamento del suolo (deforestazione, desertificazione, inurbamento...), dissesto idrogeologico, produzione e sfruttamento di energie tradizionali e alternative, migrazioni) - Collocare le informazioni sopra indicate nelle macroregioni planetarie: - Asia: Medio Oriente e Asia Centrale - Il subcontinente indiano - Asia orientale - Sud Est Asiatico - Africa mediterranea - Africa centrale - Africa equatoriale e meridionale - L'America del Nord - L'America centrale e i Caraibi - L'America andina, amazzonica e il cono Sud - Oceania
---	---	--

		- Zone polari: Artide e Antartide - Sviluppo, globalizzazione, ondate migratorie - L'integrazione europea: l'U.E., i trattati, gli Organismi, le funzioni - Le Nazioni Unite: funzioni e organismi - Altre Organizzazioni sovranazionali di natura politica, militare, umanitaria, naturalistica - Costruire sulle informazioni quadri di sintesi, mappe, schede sistematiche, percorsi di lettura, presentazioni, itinerari.
--	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA	
Traguardi per la fine del biennio della scuola secondaria	Traguardi per la fine della scuola secondaria
• Si orienta nello spazio e sulle carte utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali, strumenti per l'orientamento. • Utilizza con pertinenza il linguaggio geografico nell'uso delle carte e per descrivere oggetti e paesaggi geografici. • Ricava in autonomia informazioni geografiche da fonti diverse, anche multimediali e tecnologiche e ne organizza di proprie (relazioni, rapporti...). • Individua e descrive le caratteristiche dei diversi paesaggi geografici a livello locale e mondiale, le trasformazioni operate dall'uomo e gli impatti di alcune di queste sull'ambiente e sulla vita delle comunità.	• Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. • Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. • Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse

	scale geografiche.
--	--------------------

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUE STRANIERE- DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 e A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa

TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO INGLESE	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO SECONDA LINGUA COMUNITARIA
• L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. • Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. • Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. • Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. • Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. • Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. • Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. • Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. • Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	• L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. • Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. • Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. • Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. • Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.

Traguardi formativi		
Competenza chiave europea	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi;	
	Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali;	
	Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati	
INGLESE		
Conoscenze fine classe 1ª	Conoscenze fine classe 2ª	Conoscenze fine classe 3ª
Pronomi personali soggetto; Present Simple di “be”: forma affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi; Articolo indeterminativo; Plurale dei sostantivi; Aggettivi e pronomi dimostrativi; Parole interrogative: what, who, where, when, how, which, why; Aggettivi possessivi; Preposizioni di luogo: in, on, under, next to, between, behind, in front of, opposite, near; There is/are, forma affermativa, negativa, interrogativa. Some / any. Have got, forma affermativa, negativa, interrogativa, risposte brevi; Present simple dei verbi comuni: forma affermativa, negativa, interrogativa, risposte brevi; Avverbi di frequenza;	Present continuous, forma affermativa, negativa, interrogativa, risposte brevi; Past simple di “be”, forma affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi; Past simple dei verbi regolari e irregolari, forma affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi; Pronomi personali oggetto; Present continuous for future; Present simple vs. present continuous; Was/were born; Pronomi possessivi; Comparativo di maggioranza e uguaglianza; Il superlativo;	Present simple VS present continuous; Past simple; To be going to + verb, forma affermativa, negativa, interrogativa, risposte brevi; Hope, want, would like, enjoy, prefer; Futuro con “will”, forma affermativa, negativa, interrogativa, risposte brevi; Going to + verbo VSwill; First conditional; May/might; Present Perfect, forma affermativa, negativa, interrogativa, risposte brevi

Preposizioni di tempo: in, on, at; Can (ability): forma affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi		
Obiettivi di apprendimento fine classe 3ª		
Ascolto (comprensione orale) - Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero, ecc. - Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. - Individuare ascoltando termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Parlato (produzione e interazione orale) - Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice. - Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. - Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. Lettura (comprensione scritta) - Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. - Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. - Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. - Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. Scrittura (produzione scritta) - Produrre risposte e formulare domande su testi. - Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. - Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. Riflessione sulla lingua - Rilevare semplici regolarità e variazioni nella forma di testi scritti di uso comune. - Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. - Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. - Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.		
abilità per la classe 1ª	abilità per la classe 2ª	abilità per la classe 3ª
- Salutare, presentarsi, presentare altre persone;	- Esprimere preferenze ed opinioni;	- Descrivere eventi passati;

- Chiedere e dare informazioni personali; - Descrivere la propria casa; - Descrivere la propria famiglia; - Descrivere la posizioni di oggetti nello spazio; - Parlare di scuola e materie scolastiche; - Esprimere preferenze; - Chiedere e dire giorno, ora e data; - Descrivere azioni abituali e attività del tempo libero; - Descrivere cosa si sa e non si sa fare; - Ordinare cibo e bevande; - Offrire qualcosa, accettare, rifiutare.	- Descrivere azioni in corso di svolgimento; - Fare la descrizione fisica delle persone; - Parlare di avvenimenti passati; - Descrivere il tempo atmosferico; - Scusarsi; - Descrivere quantità; - Chiedere e dare indicazioni stradali; - Fare confronti; - Chiedere il permesso di fare qualcosa; - Fare richieste; - Parlare di programmi per il futuro.	- Descrivere azioni programmate; - Esprimere preferenze, speranze, desideri; - Descrivere azioni future; - Formulare ipotesi; - Esprimere pareri e opinioni; - Descrivere esperienze.
--	---	--

SECONDA LINGUA COMUNITARIA

Conoscenze fine classe 1 ^a	Conoscenze fine classe 2 ^a	Conoscenze fine classe 3 ^a
Les articles définis. Le pluriel. Les pronoms sujets. Le verbe être. Le verbe avoir. Les articles indéfinis. Le féminin, règle generale. La forme negative. La question formelle. L'intonation. Les verbes 1 groupe. Les verbes "s'appeler" et "aller" L'interrogation est-ce que, Les adjectifs possessifs, Le pronom on, Verbes "venir, faire, pouvoir", Les prepositions simples,	Les adjectifs démonstratifs. Les pronoms personnels toniques sujets. Pourquoi, parce-que. Quelques féminins irréguliers. Les verbes "vouloir, préférer, choisir" Les verbes 2 groupe. être en train, L'impératif. Les pronoms toniques avec l'impératif. Les articles partitifs, Les verbes "falloir, manger, prendre" Les numéraux ordinaux. Les verbes pronominaux. Le pronom ça, Quelques pluriels irréguliers. L'interrogation inversion du sujet. Les verbes "acheter, essayer".	Le passé composé. être - avoir. Les expressions de temps "il y a, depuis" Les verbes "écrire e dire" Le passé récent. L'accord du participe passé. Les comparatifs de qualité. Les verbes devoir, savoir, mettre. Le futur. Le verbe "voir" L'imparfait. Les pronoms relatifs. Les verbes "ouvrir, offrir".

Les articles contractés, Il ya , est-ce qu'il ya, qu'est-ce qu'il ya.	Le futur proche. Les verbes "partir, sortir" Les verbes impersonnels.	
OBIETTIVI FORMATIVI DI APPRENDIMENTO FINE CLASSE TERZA		
Ascolto (comprensione orale) - Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. - Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. Parlato (produzione e interazione orale) - Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. - Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. - Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. Lettura (comprensione scritta) - Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente. Scrittura (produzione scritta) - Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche se con errori formali che non compromettano la comprensibilità del messaggio. Riflessione sulla lingua - Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. - Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. - Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. - Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.		
abilità per la classe 1ª	abilità per la classe 2ª	abilità per la classe 3ª
- Salutarsi tra pari - Salutare nei vari momenti della giornata - Presentarsi e presentare - Dire il proprio paese di provenienza - Chiedere e dire il colore di oggetti - Identificare oggetti (affermativo e interrogativo) - Identificare elementi (affermativo e interrogativo)	- Effettuare lo spelling - Identificare elementi (affermativo e interrogativo) - Rispondere alle domande poste - Fornire e chiedere informazioni sul possesso - Esprimere preferenze - Descrivere una persona. - Descrivere la propria casa indicandone le stanze	- Fornire e chiedere informazioni sulle condizioni atmosferiche. - Informarsi sulle preferenze. - Informarsi sulle abilità. - Descrivere una persona. - Descrivere la propria casa indicandone le stanze e gli oggetti.

- Comprendere ed eseguire azioni, comandi e istruzioni - Esprimere le proprie preferenze e informarsi su quelle altrui - Numerare da 1 a 70 - Dire e chiedere il numero di telefono - Eseguire somme e sottrazioni - Dire e chiedere i giorni della settimana - Dire e chiedere i mesi dell'anno - Fornire e chiedere informazioni sul possesso - Identificare i componenti della famiglia - Fornire e chiedere informazioni sulle relazioni di parentela.	e gli oggetti. - Localizzare oggetti e arredi nello spazio scolastico - Numerare da 1 a 100 - Parlare delle azioni di routine - Quantificare oggetti persone e animali - Dire che cosa si è in grado di fare - Informarsi sulle abilità altrui - Dire e chiedere l'ora	- Localizzare oggetti, persone, animali in relazione agli spazi della casa. - Parlare delle azioni di routine - Informarsi su azioni abituali - Descrivere la propria giornata - Descrivere la giornata di un'altra persona. - Descrivere il proprio paese
---	---	---

-

LIVELLI DI PADRONANZA		
1 - Livello A1 QCER	2	3 - Livello A2 QCER
Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail, descrizioni, semplici narrazioni, informazioni anche relative ad argomenti di studio). Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti	Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.

	tra forme linguistiche e usi della lingua straniera; collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.	Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere..
--	--	--

Livello 1: atteso a partire dalla fine della scuola primaria e alla fine primo ciclo per la seconda lingua comunitaria, corrisponde al livello A1 del Quadro Europeo delle Lingue (**QCER**)

Livello 2: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola secondaria, corrisponde al livello A2 del Quadro Europeo delle Lingue (**QCER**)

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA - DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- L'alunno 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.
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).
- Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
- Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità.
- Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

Traguardi formativi		
Competenza chiave europea	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA – COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali; Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo; Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici	
Conoscenze fine classe 1 ^a		Conoscenze fine classe 2 ^a
Concetto di insieme. I numeri naturali e i numeri razionali. Algoritmo delle quattro operazioni. Proprietà delle operazioni. Classificazione di frazioni. Concetto di potenza. Scomposizione di numeri. Enti fondamentali della geometria: punto, retta e piano, segmenti. Gli angoli e le misure sessagesimali. Concetto di parallelismo e perpendicolarità. Caratteristiche principali delle figure geometriche. Concetto di perimetro e di isoperimetria. Algoritmo per la risoluzione dei problemi. Sistema metrico decimale e sessagesimale. Caratteristiche delle principali rappresentazioni		I numeri razionali e irrazionali. I quadrati perfetti e le proprietà della radice quadrata. Il concetto di rapporto tra numeri e grandezze sia omogenee sia eterogenee. La proporzione come uguaglianza tra rapporti. Le proprietà delle proporzioni. Le percentuali. Definizione e proprietà delle principali figure piane. Concetti di equivalenza, congruenza ed isoperimetria. Il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni Le terne Pitagoriche. Concetto di similitudine. Scale d'ingrandimento e di riduzione. Le principali trasformazioni geometriche.
		Conoscenze fine classe 3 ^a
		I numeri relativi. Il calcolo letterale: monomi, polinomi, identità ed equazioni di primo grado. Proporzionalità diretta e inversa. Definizione e proprietà di circonferenza, cerchio e delle loro parti. Proprietà di poligoni inscritti e circoscritti. Formule per il calcolo dell'area del poligono regolare. Il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni Proprietà di poliedri e solidi di rotazione. Equivalenza tra figure solide. Volume, peso e peso specifico. Algoritmo per la risoluzione dei problemi. Formule dirette e inverse per il calcolo dell'area delle principali figure geometriche. 1. Le fasi di un'indagine statistica.

grafiche (ortogramma, istogramma, areogramma, diagramma cartesiano).	Algoritmo per la risoluzione dei problemi. Formule dirette e inverse per il calcolo dell'area delle principali figure geometriche. Caratteristiche delle principali rappresentazioni grafiche (ortogramma, istogramma, areogramma, diagramma cartesiano).	Eventi certi, probabili e impossibili. Eventi semplici e composti; compatibili e incompatibili. Il metodo delle coordinate: il piano cartesiano e il concetto di funzione
--	---	---

OBIETTIVI FORMATIVI DI APPRENDIMENTO FINE CLASSE TERZA

Numeri

- Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.
- Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.
- Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta.
- Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
- Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.
- Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.
- Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.

Spazio e figure

- Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).
- Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.
- Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).
- Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.
- Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.
- Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata.
- Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.
- Conoscere il numero π , e alcuni modi per approssimarlo.
- 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.
- Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano.
- Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.

-Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana.

-Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.

Relazioni e funzioni

Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.

-Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.

-Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle.

-Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado.

Dati e previsioni

-Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare 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. Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.

-In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti.

-Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.

abilità per la classe 1^a	abilità per la classe 2^a	abilità per la classe 3^a
- Leggere e scrivere numeri naturali e decimali finiti in base dieci usando la notazione polinomiale e quella scientifica - Eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali, anche utilizzando le proprietà - Eseguire semplici calcoli mentali - Individuare frazioni come operatori - Utilizzare la potenza e l'operazione inversa, usando la notazione esponenziale, anche per semplificare calcoli e notazioni - Scomporre in fattori primi un numero intero - Determinare multipli e divisori di un numero intero e multipli e divisori comuni a più numeri - Effettuare semplici sequenze di calcoli approssimati - Risolvere problemi e modellizzare situazioni in campi di esperienza diversi	- Leggere e scrivere numeri naturali e decimali finiti in base dieci usando la notazione polinomiale e quella scientifica - Determinare multipli e divisori di un numero intero e multipli e divisori comuni a più numeri - Leggere e scrivere numeri naturali e decimali finiti in base 10, usando la notazione polinomiale e quella scientifica - Individuare frazioni come rapporto e come quoziente di numeri interi - Distinguere frazioni equivalenti; spiegare il significato dei numeri razionali - Distinguere e usare scritture diverse per lo stesso numero razionale (decimale, frazionaria, percentuale ove possibile) - Confrontare numeri razionali rappresentandoli sulla retta	- Individuare il significato logico – operativo di numeri appartenenti a diversi sistemi numerici, utilizzare le diverse notazioni e saperle convertire da una all'altra. - Effettuare stime approssimate per il risultato di un'operazione, anche per controllare la plausibilità di un calcolo già fatto - Individuare il significato logico – operativo di rapporto e grandezza derivata, impostare uguaglianze di rapporti per risolvere problemi di proporzionalità e percentuale con particolare attenzione a contesti reali - Utilizzare il linguaggio algebrico per generalizzare teorie, formule e proprietà - Eseguire calcoli e risolvere problemi con equazioni di primo grado - Risolvere ed utilizzare espressioni ed equazioni

- Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, utilizzando correttamente le parentesi e le convenzioni sulla precedenza delle operazioni. - Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza gli opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro) - Conoscere definizioni e individuare le proprietà delle principali figure piane (triangoli e quadrilateri) - Utilizzare le coordinate in situazioni pratiche - Calcolare il perimetro di figure piane - Risolvere problemi usando le proprietà geometriche delle figure anche ricorrendo a modelli materiali e a opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometriadinamica, ...) - Riconoscere figure congruenti - Organizzare e rappresentare i dati in forma grafica, utilizzando anche strumenti informatici - Interpretare tabelle e grafici - Individuare e scegliere opportunamente le azioni da compiere in ragione del problema/risultato (operazioni aritmetiche, costruzioni geometriche, grafici, formalizzazioni, ...), concatenandole in modo efficace al fine di produrre la risoluzione - Formulare e giustificare ipotesi di soluzione - Riconoscere analogie di struttura fra problemi diversi - Tradurre la risoluzione di un problema in algoritmo	- Eseguire semplici calcoli con numeri razionali usando metodi e strumenti diversi (calcolo mentale, carta e matita, calcolatrici) - Effettuare semplici sequenze di calcoli approssimati - Estrarre radici ed effettuare la corrispondenza con il relativo elevamento a potenza (radice come operazione inversa dell'elevamento a potenza) - Risolvere problemi e modellizzare situazioni in campi di esperienza diversi - Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, utilizzando correttamente le parentesi e le convenzioni sulla precedenza delle operazioni. - Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza gli opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro) - Conoscere definizioni e individuare le proprietà delle principali figure piane (triangoli e quadrilateri, poligoni, cerchio) - Usare le coordinate in situazioni concrete - Risolvere problemi usando le proprietà geometriche delle figure anche ricorrendo a modelli materiali e a opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria dinamica, ...) - Riconoscere figure congruenti e descrivere le isometrie necessarie per portarle a coincidere - Riconoscere grandezze proporzionali in vari contesti	numeriche e letterali, anche in relazione a problemi - Scegliere i metodi e gli strumenti appropriati per affrontare una situazione problematica (calcolo mentale, carta e penna, calcolatrice, computer) - Conoscere ed usare le proprietà delle figure piane e solide - Usare le coordinate in situazioni concrete - Calcolare perimetri, e aree e volumi delle principali figure piane e solide - Usare la visualizzazione, il ragionamento spaziale e la modellizzazione geometrica per risolvere problemi, anche in contesti concreti - Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da una rappresentazione bidimensionale e, viceversa, rappresentare su un piano una figura solida - Risolvere problemi usando proprietà geometriche delle figure, anche ricorrendo a modelli materiali e a opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria dinamica, ...) - Riconoscere e usare le trasformazioni geometriche, isometriche e non - Conoscere ed applicare il teorema di Pitagora - Classificare dati ottenuti in modo sperimentale o da altre fonti - Verificare l'attendibilità dei dati raccolti - Organizzare e rappresentare i dati in forma grafica, utilizzando anche strumenti informatici - Interpretare tabelle e grafici - Individuare ed applicare relazioni di proporzionalità diretta e inversa
---	--	--

- Verificare l'attendibilità dei risultati ottenuti	- Riprodurre in scala - Calcolare perimetri e aree delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni, cerchio) - Organizzare e rappresentare i dati in forma grafica, utilizzando anche strumenti informatici - Interpretare tabelle e grafici - Analizzare oggetti e fenomeni scegliendo le grandezze da misurare e gli opportuni strumenti - Effettuare e stimare misure in modo diretto e indiretto - Esprimere le misure nelle unità di misura del sistema internazionale utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative - Dedurre dall'insieme dei dati una sintesi interpretativa (formule, relazioni, modelli, regolarità) - Individuare e applicare relazioni di proporzionalità diretta e inversa - Individuare situazioni problematiche in ambiti di esperienza e di studio - Rappresentare in modi diversi (verbali, iconici, simbolici) la situazione problematica, al fine di creare un ambiente di lavoro favorevole per la risoluzione del problema - Individuare la carenza di dati essenziali, integrandoli eventualmente se incompleti - Individuare in un problema dati sovrabbondanti o contraddittori - Individuare e scegliere opportunamente le azioni da compiere in ragione del problema/risultato (operazioni aritmetiche, costruzioni geometriche, grafici, formalizzazioni,	- Dedurre dall'insieme dei dati una sintesi interpretativa (formula, relazione, modello, regolarità, ecc.) - Utilizzare i modelli interpretativi per maturare un'idea personale e per assumere comportamenti corretti e responsabili - Interpretare in termini probabilistici i risultati relativi a prove multiple di eventi in contesti reali e virtuali (giochi, software) - Riconoscere eventi complementari, eventi incompatibili, eventi indipendenti - Prevedere in semplici contesti i possibili risultati di un esperimento e le loro probabilità - Usare ed interpretare misure di centralità e dispersione - Valutare criticamente le informazioni diffuse da fonti diverse - Individuare situazioni problematiche in ambiti di esperienza e di studio - Rappresentare in modi diversi (verbali, iconici, simbolici) la situazione problematica, al fine di creare un ambiente di lavoro favorevole per la risoluzione del problema - Individuare la carenza di dati essenziali, integrandoli eventualmente se incompleti - Individuare in un problema dati sovrabbondanti o contraddittori - Individuare e scegliere opportunamente le azioni da compiere in ragione del problema/risultato (operazioni aritmetiche, costruzioni geometriche, grafici, formalizzazioni, equazioni,...), concatenandole in modo efficace al fine di
---	---	---

	equazioni,...), concatenandole in modo efficace al fine di produrre la risoluzione - Formulare e giustificare ipotesi di soluzione - Riconoscere analogie di struttura fra problemi diversi - Tradurre la risoluzione di un problema in algoritmo - Verificare l'attendibilità dei risultati ottenuti	produrre la risoluzione - Formulare e giustificare ipotesi di soluzione - Riconoscere analogie di struttura fra problemi diversi - Tradurre la risoluzione di un problema in algoritmo
--	---	---

LIVELLI DI PADRONANZA	
Traguardi per la fine del biennio della scuola secondaria	Traguardi per la fine della scuola secondaria
Opera con i numeri naturali, decimali e frazionari; utilizza i numeri relativi, le potenze e le proprietà delle operazioni, con algoritmi anche approssimati in semplici contesti. Opera con figure geometriche piane e solide identificandole in contesti reali; le rappresenta nel piano e nello spazio; utilizza in autonomia strumenti di disegno geometrico e di misura adatti alle situazioni; padroneggia il calcolo di perimetri, superfici, volumi. Interpreta semplici dati statistici e utilizza il concetto di probabilità. Utilizza in modo pertinente alla situazione gli strumenti di misura convenzionali, stima misure lineari e di capacità con buona approssimazione; stima misure di superficie e di volume utilizzando il calcolo approssimato. Interpreta fenomeni della vita reale, raccogliendo e organizzando i dati in tabelle e in diagrammi in modo autonomo. Sa ricavare: frequenza, percentuale, media, moda e mediana dai fenomeni analizzati. Risolve problemi di esperienza, utilizzando le conoscenze apprese e riconoscendo i dati utili dai superflui. Sa spiegare il procedimento seguito e le strategie adottate. Utilizza il linguaggio e gli strumenti matematici appresi per spiegare fenomeni e risolvere problemi concreti.	L'alunno 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. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule,

	equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.
--	---

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE - DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.
- Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.
- Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.
- Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della sua evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.
- È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.
- Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.
- Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

Traguardi formativi		
Competenza chiave europea	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA – COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	• Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni • Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi • Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.	
Conoscenze fine classe 1 ^a		Conoscenze fine classe 2 ^a
Chimica \ Fisica Concetto di misura e sua approssimazione. Principali strumenti e tecniche di misurazione. Le proprietà della materia. I passaggi di stato. Il peso e la massa. Concetto di calore e temperatura. Biologia Caratteristiche e classificazione dei viventi. La struttura della cellula animale e vegetale. Le principali caratteristiche dei regni dei viventi. Le principali caratteristiche di piante e animali. Cenni di ecologia Cicli vitali, catene alimentari, ecosistemi. Scienze naturali \ Geologia Proprietà dell'aria, dell'acqua, del suolo. Rappresentazioni grafiche e strumentazione di laboratorio.		Chimica \ Fisica Gli elementi ed i composti. Il concetto di legame chimico. Il concetto di reazione chimici. I principali composti organici. Il concetto di forza e le sue caratteristiche. Il concetto di equilibrio. Il concetto di leva ed i vari tipi. Gli elementi caratteristici del moto. Biologia La struttura e le funzioni degli apparati vitali del corpo umano; le dipendenze nelle diverse accezioni (alcol, droghe, web...); disturbi alimentari. L'importanza igienico - sanitaria degli apparati esaminati.
		Conoscenze fine classe 3 ^a
		Geologia \ Astronomia La struttura interna della Terra. La deriva dei continenti e la tettonica a zolle. Fenomeni esogeni ed endogeni della Terra. Geografia astronomica. Biologia La struttura e le funzioni del sistema nervoso e dell'apparato riproduttore; le dipendenze nelle diverse accezioni (alcol, droghe, web...). La riproduzione, cenni di educazione alla sessualità. La genetica e la trasmissione dei caratteri. L'importanza igienico – sanitaria degli apparati esaminati. Evoluzione e adattamento. Chimica \ Fisica Le diverse forme dell'energia L'elettricità e il magnetismo Elementi di fisica: velocità, densità, concentrazione,

		forza ed energia, temperatura e calore. Elementi di astronomia: sistema solare; universo; cicli di-notte; stagioni; fenomeni astronomici: eclissi, moti degli astri e dei pianeti, fasi lunari Coordinate geografiche Elementi di geologia: fenomeni tellurici; struttura della terra e sua morfologia; rischi sismici, idrogeologici, atmosferici Relazioni uomo/ambiente nei mutamenti climatici, morfologici, idrogeologici e loro effetti Relazioni organismi-ambiente; evoluzione e adattamento Igiene e comportamenti di cura della salute Biodiversità -Impatto ambientale dell'organizzazione umana
--	--	---

OBIETTIVI FORMATIVI DI APPRENDIMENTO FINE CLASSE TERZA

Fisica e chimica

- Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio.
- Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali.

Astronomia e Scienze della Terra

- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo 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. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia.
- Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di sole e di luna.
- 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.

Biologia

- Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti osservare la variabilità in individui della stessa specie.
- 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 attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.
- Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.

abilità per la classe 1 ^a	abilità per la classe 2 ^a	abilità per la classe 3 ^a
Conoscere le fasi del metodo sperimentale Formulare ipotesi e osservare fenomeni Utilizzare strumenti di misura ed effettuare misure di grandezze Raccogliere, organizzare, analizzare, interpretare i dati raccolti Verificare le ipotesi e trarre conclusioni Fisica e chimica Descrivere le proprietà della materia e conoscerne la struttura atomica Distinguere le caratteristiche di solidi, liquidi, gas, fluidi Conoscere le relazioni tra temperatura e calore e le principali modalità di propagazione del calore Conoscere i passaggi di stato più vicini all'esperienza ed effettuare esperimenti su di essi. Rilevare la presenza dei fenomeni chimici e fisici studiati nella vita quotidiana Astronomia e scienze della Terra Conoscere le caratteristiche e la composizione dell'atmosfera Osservare i principali fenomeni meteorologici anche con l'ausilio di sussidi audiovisivi: osservare fenomeni connessi alle precipitazioni, ai venti e pervenire alla conoscenza della formazione di nubi,	Fisica e chimica Formare miscugli eterogenei e separarne le sostanze risalendo ai processi compiuti Formare soluzioni e miscele omogenee attraverso procedimenti sperimentali Effettuare esperimenti sulle più comuni reazioni chimiche e per rilevare la presenza e i comportamenti delle più comuni sostanze (ossigeno, anidride carbonica; effettuare ossidazioni, combustioni; misurare il Ph di alcuni liquidi) Effettuare esperimenti e condurre ricerche sulle nozioni elementari di chimica organica (test dell'amido; insolubilità dei grassi nell'acqua; solubilità dei grassi attraverso i saponi, ecc); Effettuare esperienze sulla fisica del moto onde rilevarne i principi: traiettoria, velocità, accelerazione, relatività del moto, corpi in caduta libera, moto rettilineo e uniforme e individuarne applicazioni pratiche nella vita quotidiana Effettuare esperienze sulle forze onde rilevarne i principi (misurazione di forze; somma di forze; baricentro; corpi in equilibrio; leve e tipi di leve) Effettuare esperienze sulla pressione per dimostrare alcuni principi fondamentali (principio di Stevin;	Fisica e chimica Condurre esperienze su elettricità e magnetismo: costruzione di pile, circuiti elettrici, elettrocalamite e individuarne le applicazioni nella vita quotidiana e nella tecnologia Condurre esperienze sulla fisica della luce: propagazione, rifrazione, riflessione; scomposizione; utilizzo di lenti, specchi, prismi, lampade, dischi di Maxwell...); individuare le applicazioni nella vita quotidiana, nella tecnologia e nel funzionamento del corpo umano (fisiologia dell'occhio); individuare le implicazioni per la salute nell'uso corretto o scorretto della luce solare Astronomia e scienze della Terra A partire dall'osservazione di fenomeni conosciuti, ricostruire nozioni e concetti legati al vulcanesimo, alla tettonica, ai fenomeni sismici, alle trasformazioni geologiche ed idrogeologiche della crosta terrestre; studiare le faglie sulle carte; simulare una faglia trascorrente; osservare forme di erosione nel territorio; analizzare il rischio sismico e i rischi di dissesto idrogeologico nel territorio di appartenenza Attraverso esperienze concrete con tellurio, eventuali visite a planetari e osservatori astronomici e il

piogge e neve, venti Conoscere il ciclo dell'acqua, effettuare esperienze e verificarne l'importanza per la vita sulla terra Conoscere la composizione dei suoli e verificarne attraverso esperienze capillarità, permeabilità, capacità di degradare sostanze organiche e inorganiche Biologia Distinguere le caratteristiche di viventi e non viventi Osservare modelli di strutture cellulari animali e vegetali e conoscerne le funzioni (parti della cellula, meccanismi di trasporto delle sostanze, divisione cellulare, specializzazione di cellule) Osservare al microscopio o con l'ausilio di documentari e software didattici organismi unicellulari procarioti (batteri) e pluricellulari eucarioti (muffe, lieviti, funghi); condurre esperienze di osservazione e coltura di muffe, lievitazione, fermentazione... Conoscere le caratteristiche dei virus Osservare organismi vegetali e il loro ciclo di vita (in particolare il processo di fotosintesi e i meccanismi di riproduzione) attraverso esperimenti, osservazioni dirette e colture Classificare piante anche attraverso la costruzione di erbari. Mettere in relazione le piante e le loro caratteristiche con il proprio ambiente di vita e diffusione Osservare organismi animali distinguendo le caratteristiche di vertebrati e invertebrati; ricostruire i cicli vitali e mettere in relazione organi e apparati	principio di Pascal; principio di Archimede e il galleggiamento) e individuarne applicazioni pratiche nella vita quotidiana e nella tecnologia Rilevare la presenza dei fenomeni chimici e fisici studiati nella vita quotidiana anche al fine di risolvere problemi e prevenire rischi Astronomia e scienze della Terra Osservare minerali e rocce, studiarne le caratteristiche e collegarle a fenomeni geologici legati alla storia della Terra, anche facendo riferimento al proprio territorio A partire dall'osservazione empirica di fenomeni geologici (vulcanesimo, terremoti, risalire alla composizione della Terra a partire dagli strati esteri fino al nucleo e alla formazione dei diversi tipi di rocce Biologia A partire dall'osservazione di biomi appartenenti all'ambiente di vita (bosco, stagno, prato...), riprendere e approfondire il concetto di ecosistema e	supporto di audiovisivi, ricostruire la composizione del sistema solare, conoscerne le teorie sulla sua origine e su quella dell'Universo e le leggi che governano il movimento degli astri; conoscere altre stelle, costellazioni e galassie e individuarne alcune ad occhio nudo o col binocolo in base alla posizione e alla forma (Orsa maggiore e Orsa minore; stella polare; Venere...) Conoscere i moti della Terra, il sistema Terra-Luna e le fasi lunari e collegarli ai cicli di-notte, alle stagioni, alle maree A partire dall'osservazione delle rocce e dai concetti appresi relativamente alla storia della Terra, dall'osservazione di fossili e di specie animali e vegetali estinte e di altre ancora presenti, ricostruire, anche con lo studio delle teorie scientifiche l'origine della Terra, della vita su di essa e l'evoluzione delle specie; costruire le relazioni tra evoluzione (o estinzione) delle specie e adattamento all'ambiente Biologia A partire dall'osservazione del proprio corpo, ricostruire l'anatomia e il funzionamento del sistema nervoso centrale e periferico; mettere in relazione il funzionamento del sistema nervoso con le capacità di reazione dell'individuo agli stimoli e la sua importanza sull'adattamento; conoscere le patologie del sistema nervoso e le implicazioni su di esso dell'uso di sostanze nervine e psicotrope e di stili di vita non
---	---	--

con le funzioni vitali e di adattamento; mettere in relazione organismi animali con l'ambiente di vita e di diffusione Attraverso l'osservazione degli organismi vegetali e animali, delle loro caratteristiche (funzioni respiratorie, nutritive, riproduttive, movimento...) e interazioni reciproche (catene alimentari; forme di mutualismo, parassitismo, ecc.) e con l'ambiente di vita, individuare le caratteristiche di un "ecosistema" Classificare piante e animali e individuare i criteri della classificazione scientifica Attraverso l'osservazione di animali appartenenti all'esperienza di vita e l'ausilio di documentari scientifici, costruire concetti etologici (comportamenti innati e appresi, linguaggio, territorialità, comportamenti competitivi e cooperativi, strategie riproduttive, cure parentali, organizzazioni sociali) e mettere in relazione le dimensioni etologiche con l'ecosistema e i meccanismi di adattamento	delle sue variabili: componenti, evoluzione, catene e reti alimentari, circolazione della materia, flussi di energia e piramidi alimentari, popolazioni e interazioni positive e negative Individuare e osservare i grandi biomi terrestri acquatici e terrestri, mettendoli in relazione con le fasce climatiche Individuare le interazioni negative e gli impatti dovuti alle attività umane negli ecosistemi e individuare praticabili comportamenti quotidiani di difesa e salvaguardia dell'ambiente A partire dalle nozioni già possedute sui viventi, sulla relazione tra organi, apparati e loro funzioni adattive, studiare il corpo umano (utilizzando anche modelli plastici e sussidi audiovisivi), mettendo in relazione organi e apparati con le funzioni da essi assolute ed esaminare le interazioni positive e negative con fattori ambientali, uso di sostanze, stili di vita: - Conoscere e classificare i tipi di tessuti (epiteliale, connettivo, muscolare, nervoso) - Analizzare fisiologia e patologia dell'apparato tegumentario: funzioni (protettiva, termo regolativa, sensoriale, respiratoria, secretiva, difensiva antimicrobica, riproduttiva); misure di preservazione della salute della pelle - Scheletro, legamenti e muscoli: funzioni, fisiologia e patologia: comportamenti di prevenzione delle patologie, di salvaguardia e prevenzione legati al movimento - Mettere in relazione l'apparato digerente, la sua fisiologia e le sue funzioni con gli alimenti, le	salubri A partire dall'osservazione e di esperienze sul proprio corpo, ricostruire l'anatomia e il funzionamento degli organi e dei recettori di senso (udito, vista, tatto, olfatto, gusto, proprioccezione); individuare le relazioni tra apparato uditivo ed equilibrio; tra gusto e olfatto A partire dall'osservazione del proprio corpo e delle sue trasformazioni e dalle domande su di sé, la propria crescita e sessualità, conoscere l'anatomia e la fisiologia della riproduzione umana (caratteri sessuali secondari e primari; organi genitali maschili e femminili; ciclo ovarico e mestruale; mitosi e meiosi, gameti, fecondazione, zigoti, formazione dell'embrione e del feto, parto); individuare le condizioni di potenziale rischio per la salute, anche del feto: malattie sessualmente trasmissibili, AIDS, malattie infettive e uso di farmaci e sostanze nocive in gravidanza; porre attenzione attraverso ricerche, approfondimenti, interventi di esperti, discussioni, alle relazioni tra sessualità, affettività, rapporti interpersonali, identità sessuale e differenze di genere A partire da fatti di cronaca (criminologia, biotecnologie, manipolazioni genetiche, ecc.) e dalla conoscenza della fisiologia della riproduzione, studiare i principali concetti di biologia molecolare (DNA, RNA, sintesi proteica, mutazioni) e di genetica (leggi di Mendel, malattie genetiche); effettuare ricerche riguardanti le scoperte della genetica moderna, delle biotecnologie e dell'ingegneria genetica (mappatura del genoma; manipolazione del
---	---	--

	diverse componenti di essi e un corretto regime alimentare; calcolare l'energia e i nutrienti forniti dagli alimenti; condurre esperienze di simulazione di reazioni chimiche collegate alla digestione (azione della saliva, della pepsina, della bile, assorbimento...) - Mettere in relazione l'apparato respiratorio, la sua fisiologia e le sue funzioni con corretti stili di vita legati al movimento, all'alimentazione, alla salubrità degli ambienti, all'evitare il fumo - Mettere in relazione l'apparato circolatorio, la sua fisiologia (sangue, cuore, ciclo cardiaco, polmoni) e le sue funzioni con corretti stili di vita legati al movimento, all'alimentazione, alla prevenzione degli infortuni; analizzare alcune caratteristiche del sangue e dell'apparato circolatorio (gruppi sanguigni, vene, arterie, capillari) e alcune patologie - Acquisire e praticare nozioni di primo soccorso in presenza di ferite, punture, morsi, emorragie Analizzare la fisiologia e la funzione escretoria (reni, intestino) per il metabolismo	DNA; OGM, clonazione); porre attenzione con ricerche, approfondimenti e discussioni ai possibili impatti delle biotecnologie sia in senso negativo che positivo e alle questioni di bioetica collegate presenti nel dibattito odierno
--	---	--

L'approccio alle scienze, che dovrebbe essere condotto quasi esclusivamente in via sperimentale, si concretizza nell'applicazione del metodo scientifico (osservare fenomeni, rilevare problemi, fare ipotesi, verificarle attraverso la rilevazione di dati e la sperimentazione, rivedere le ipotesi) a tutte le situazioni prese in considerazione e che nelle Indicazioni vengono raggruppati nelle grandi branche disciplinari (fenomeni fisici e chimici; astronomia e scienze della Terra; biologia. Nel corso del triennio, gli stessi ambiti possono riguardare i medesimi fenomeni, aumentando però la complessità dell'analisi. Es: il funzionamento del corpo, che può riguardare concetti di salute che si riprendono in tutti gli anni; le esperienze di coltivazione e allevamento che possono consentire lo studio dei viventi e degli ecosistemi nel corso degli anni in crescente complessità. Ciò spiega la sostanziale identità degli obiettivi in classi diverse. Si raccomanda tuttavia, oltre a sviluppare negli alunni la padronanza del metodo scientifico d'indagine, di prestare particolare attenzione ai concetti di struttura, sistema, energia che ritroviamo in tutti gli ambiti di indagine. Particolarmente fruttuoso è l'approccio a tali concetti attraverso l'ottica della salute e dell'igiene personale (il corpo e il suo corretto funzionamento); della sicurezza (prevenzione dei rischi) e della salvaguardia dell'ambiente (ambienti salubri; utilizzo equilibrato delle risorse idriche ed energetiche; tutela del patrimonio ambientale; rispetto della biodiversità e degli animali come esseri senzienti). Questo approccio sistemico consente di acquisire conoscenze vaste e complesse e nel contempo di sviluppare competenze scientifiche, sociali e civiche, metacognitive e metodologiche, che è poi la finalità dell'apprendimento/insegnamento

LIVELLI DI PADRONANZA

Traguardi per la fine del biennio della scuola secondaria	Traguardi per la fine della scuola secondaria
- L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, formula ipotesi e ne verifica le cause; ipotizza soluzioni ai problemi in contesti noti. - Nell'osservazione dei fenomeni, utilizza un approccio metodologico di tipo scientifico. - Utilizza in autonomia strumenti di laboratorio e tecnologici semplici per effettuare osservazioni, analisi ed esperimenti; sa organizzare i dati in semplici tabelle e opera classificazioni. - Interpreta ed utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti. - Individua le relazioni tra organismi e gli ecosistemi; ha conoscenza del proprio corpo e dei fattori che possono influenzare il suo corretto funzionamento. - Sa ricercare in autonomia informazioni pertinenti da varie fonti e utilizza alcune strategie di reperimento, organizzazione, recupero. - Sa esporre informazioni anche utilizzando ausili di supporto grafici o multimediali. - Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente, portando argomentazioni coerenti.	- L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. - Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. - Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. - Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della sua evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. - È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. - Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. - Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA - COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA - DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- L'alunno 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.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

Traguardi formativi		
Competenza chiave europea	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA – COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio; • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
Conoscenze fine classe 1 ^a	Conoscenze fine classe 2 ^a	Conoscenze fine classe 3 ^a
Disegno tecnico-geometrico Il linguaggio grafico delle linee Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie Utilizzo di materiali e strumenti per il disegno geometrico Le costruzioni geometriche piane. La misurazione: le unità e gli strumenti di misura Tecnologia della produzione Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni Il ciclo di produzione di alcuni materiali e le loro proprietà Conseguenze ambientali relative ai cicli di lavorazione dei materiali Smaltimento e riciclaggio dei materiali	Disegno tecnico-geometrico Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche Scale di proporzione Le proiezioni ortogonali Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali Tecnologia della produzione L'industria dei materiali: le caratteristiche, le proprietà e le tecniche di lavorazione dei materiali Funzioni degli alimenti Tecnologie di produzione e lavorazione degli alimenti Tecnologie di conservazione degli alimenti Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni Principali processi di trasformazione delle risorse materiali Conseguenze ambientali relative ai cicli di lavorazione dei materiali	Disegno tecnico-geometrico I solidi geometrici Rilievo in scala: strumenti e tecniche di rappresentazione Le proiezioni ortogonali e assonometriche Lo sviluppo dei solidi Schemi di impianti Tecnologia della produzione L'energia: fonti, forme e trasformazioni dell'energia e loro utilizzo Funzionamento delle centrali idroelettriche, fotovoltaiche, termosolari, geotermiche e termonucleari Le centrali elettriche: produzione, distribuzione dell'energia elettrica L'uso sostenibile dell'energia e le fonti energetiche alternative Ecotecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...) Segnali di sicurezza e i simboli di rischio

Smaltimento e riciclaggio dei materiali		
OBIETTIVI FORMATIVI DI APPRENDIMENTO FINE CLASSE TERZA		
Vedere, osservare e sperimentare Eseguire misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. 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 esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili Intervenire, trasformare e produrre Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti) Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, con buona padronanza del disegno tecnico. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.		
abilità per la classe 1ª	abilità per la classe 2ª	abilità per la classe 3ª
Rappresentare graficamente figure geometriche piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio, ellisse, ovolo e ovale, linee curve) con l'uso di riga, squadra, compasso. Analizzare la forma mediante: - Esercizi grafici - Rappresentazione grafica secondo le regole geometriche - Individuazione della struttura portante interna - Ricerca delle proprietà di composizione modulare	Rappresentare graficamente figure geometriche piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio, ellisse, ovolo e ovale, linee curve) con l'uso di riga, squadra, compasso. Riduzione e ingrandimento dei disegni Riduzione e ingrandimento dei disegni con le strutture modulari Rappresentazione di strutture portanti e modulari nel campo grafico Rappresentazione di strutture modulari deformanti Effettuare esercizi di rappresentazione grafica delle	Rappresentare graficamente figure geometriche solide (cubo, parallelepipedo, prismi retti, piramidi, cilindro, cono e tronco di cono, sfera e semisfera) Individuare la struttura portante e le proprietà di composizione modulare delle figure solide Effettuare esercizi di rappresentazione grafica secondo le regole dell'assonometria, delle proiezioni ortogonali e della prospettiva Realizzare modelli in cartoncino Analizzare e rappresentare la forma di oggetti: - individuare le figure fondamentali negli oggetti

- Realizzazione pratica di modelli in cartoncino o altri materiali di facile reperibilità e lavorabilità Individuazione delle forme analizzate in elementi naturali e manufatti Realizzare rappresentazioni grafiche di locali della scuola o di casa utilizzando le regole del disegno tecnico Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (ricerche in rete) e/o mediante visite (da progettare e organizzare) a luoghi di lavorazione e produzione su vari tipi di materiali Effettuare prove sperimentali per la verifica delle caratteristiche dei materiali oggetto di studio Mettere in relazione le informazioni sui materiali studiati con informazioni scientifiche (fisico-chimiche, biologiche, ambientali), geografiche e storico-culturali-economiche Esempi di ambiti di indagine con possibili percorsi multidisciplinari tecnologici, scientifici, geografici, economici, storici, matematici, artistici): - Legno: fasi della produzione; caratteristiche e classificazione del legno (densità, peso specifico, durezza, colore, ecc.); prodotti derivati; utilizzazione del legno e le principali lavorazioni; dalla deforestazione, al dissesto del suolo, all'effetto serra - Carta: materie prime per la fabbricazione e ciclo produttivo; i prodotti cartari; l'industria della carta; la carta riciclata; riciclo e uso oculato delle risorse - Fibre tessili di <i>origine animale</i> (ciclo di vita degli animali produttori per la seta e il bisso;	figure geometriche piane fondamentali: - in proiezione ortogonale Realizzare rappresentazioni grafiche e plastiche di luoghi, materiali, manufatti, utilizzando le regole apprese, anche in contesto di progettazione Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (ricerche in rete) e/o mediante visite (da progettare e organizzare) a luoghi di lavorazione e produzione su vari tipi di materiali Effettuare prove sperimentali per la verifica delle caratteristiche dei materiali oggetto di studio Effettuare prove di progettazione e lavorazione per la realizzazione di modelli con l'impiego dei materiali Esempi di ambiti di indagine con possibili percorsi multidisciplinari tecnologici, scientifici, geografici, economici, storici, matematici, artistici): - Vetro, ceramiche, argille, materie plastiche, gomme e adesivi: materie prime, cicli produttivi, proprietà e caratteristiche, impieghi, tempi di degradazione - Metalli: ferro, ghisa, acciaio, rame, alluminio, leghe leggere, magnesio, titanio, metalli nobili, leghe ultraleggere Sulla scorta delle informazioni acquisite sui materiali, impiegarli, ove possibile, pianificando e progettando manufatti anche per esigenze concrete (costruzione di macchine, costumi, ornamenti, ecc.) Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (ricerche in rete) e/o mediante visite (da progettare e organizzare) a luoghi di produzione	- effettuare esercizi di rappresentazione grafica strumentale e di rappresentazione con schizzi, nell'ambito del disegno meccanico e architettonico con l'osservazione delle norme relative alla quotatura Realizzare rappresentazioni grafiche e plastiche di luoghi, materiali, manufatti, utilizzando le regole apprese, anche in contesto di progettazione Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (ricerche in rete), con esperti qualificati, e/o mediante visite (da progettare e organizzare) a luoghi di lavorazione e produzione rispetto all'energia, le sue tipologie e caratteristiche, le diverse fonti e materie prime di derivazione, l'approvvigionamento, la produzione, l'utilizzo, la conservazione e distribuzione, gli impatti ambientali, il risparmio energetico Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (ricerche in rete), con esperti qualificati, e/o mediante visite (da progettare e organizzare) sui mezzi e sistemi di trasporto e sui mezzi di comunicazione, compresi Internet, i nuovi media, le trasmissioni satellitari e digitali. Progettare e realizzare strumenti e modelli Effettuare ricerche sul campo di natura ambientale, utilizzando le informazioni possedute Effettuare ricerche informative bibliografiche, informatiche, mediante visite da progettare e organizzare e con l'ausilio di testimoni qualificati sull'economia e i servizi (sistema economico, settori produttivi, mercato e lavoro, globalizzazione e suoi effetti)
--	--	---

allevamento e ciclo produttivo per la <i>lana</i> e il <i>pelo</i>) e vegetale; le fibre minerali (<i>vetro</i>, <i>carbonio</i>, <i>metallo</i>, <i>amianto</i>; materie prime, ciclo produttivo, caratteristiche, impiego, rischi da utilizzo) - Fibre chimiche: <i>fibre artificiali a base vegetale e fibre sintetiche</i> - Filati e tessuti: produzione dei filati; strumenti per la tessitura Sulla scorta delle informazioni acquisite sui materiali, impiegarli, pianificando e progettando manufatti anche per esigenze concrete (costruzione di macchine, costumi, ornamenti, ecc.)	agricola, per analizzare i cicli produttivi e le varie tecniche: irrigazione, concimazione, orticoltura e serre, biotecnologie, allevamenti zootecnici, pesca e acquacoltura Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (ricerche in rete), con testimoni esperti e/o mediante visite (da progettare e organizzare) a luoghi di produzione alimentare, centri di cottura, per analizzare le caratteristiche dei vari tipi di alimenti (nutrizione, principi nutritivi e fabbisogno energetico; qualità del prodotto alimentare; alimenti plastici, energetici, protettivi e regolatori, bevande; alimenti e tecnologie) Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (ricerche in rete), con testimoni esperti e/o mediante visite (da progettare e organizzare) a luoghi di produzione sulle tecnologie dell'abitare (organizzazione del territorio, insediamenti urbani, strutte degli edifici, tecniche costruttive, diversi tipi di edifici, materiali da costruzione; le reti degli impianti tecnologici; l'acquedotto e le reti di distribuzione) Effettuare prove sperimentali per la verifica delle caratteristiche dei materiali oggetto di studio Effettuare prove di progettazione e lavorazione per la realizzazione di modelli Mettere in relazione le informazioni sui materiali studiati con informazioni scientifiche (fisico-chimiche, biologiche, ambientali), geografiche e storico-culturali-economiche Sulla scorta delle informazioni acquisite sui materiali, sulle tecniche e sulle produzioni, realizzare esperienze pratiche pianificando e progettando	Mettere in relazione le informazioni sui materiali studiati con informazioni scientifiche (fisico-chimiche, biologiche, ambientali), geografiche e storico-culturali-economiche Realizzare esperienze di educazione stradale; redigere piani di valutazione di rischi a scuola e in casa e a scuola, con relativi comportamenti preventivi Collegare le informazioni sull'economia all'orientamento scolastico
---	--	---

	manufatti anche per esigenze concrete (costruzione di macchine, ornamenti, utensili); realizzare orti e giardini didattici; sperimentare piccoli allevamenti; realizzare pianificazioni, con esperienze pratiche, di menu equilibrati	
--	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA	
Traguardi per la fine del biennio della scuola secondaria	Traguardi per la fine della scuola secondaria
L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, formula ipotesi e ne verifica le cause; ipotizza soluzioni ai problemi in contesti noti. Nell'osservazione dei fenomeni, utilizza un approccio metodologico di tipo scientifico. Utilizza in autonomia strumenti di laboratorio e tecnologici semplici per effettuare osservazioni, analisi ed esperimenti; sa organizzare i dati in semplici tabelle e opera classificazioni. Interpreta ed utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti. Sa ricercare in autonomia informazioni pertinenti da varie fonti e utilizza alcune strategie di reperimento, organizzazione, recupero. Sa esporre informazioni anche utilizzando ausili di supporto grafici o multimediali. Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente, portando argomentazioni coerenti. Si orienta nello spazio e sulle carte utilizzando riferimenti topologici, punti	L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche. L'alunno 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. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni

cardinali, strumenti per l'orientamento. Ricava in autonomia informazioni geografiche da fonti diverse, anche multimediali e tecnologiche e ne organizza di proprie (relazioni, rapporti...). Individua le trasformazioni operate dall'uomo e gli impatti di alcune di queste sull'ambiente e sulla vita delle comunità. Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse. È in grado di prevedere le conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico. Conosce ed utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti. Sa formulare semplici progetti ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di oggetti, eventi, ecc. Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni. Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico. Sa descrivere e interpretare in modo critico alcune opportunità, ma anche impatti e limiti delle attuali tecnologie sull'ambiente e sulla vita dell'uomo.	e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.
---	--

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA - DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA
• L'alunno partecipa alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e/o vocali appartenenti a generi e culture differenti. • Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali. • È in grado realizzare, partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e/o multimediali. • Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. • Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

Traguardi formativi		
Competenza chiave europea	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	
Conoscenze fine classe 1^a	Conoscenze fine classe 2^a	Conoscenze fine classe 3^a
Elementi di base della lettura. Tecniche vocali strumentali di base. Conoscenze storiche dei popoli antichi.	Sviluppo elementi di lettura. Approfondimento tecniche vocali e strumentali. Conoscenze storiche dal medioevo al rinascimento.	Elementi costitutivi il linguaggio musicale Conoscenze storiche del 700 e dell'800
OBIETTIVI FORMATIVI DI APPRENDIMENTO FINE CLASSE TERZA		
Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e/o strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. Accedere alle risorse musicali presenti in rete.		
abilità per la classe 1^a	abilità per la classe 2^a	abilità per la classe 3^a
Conoscere e utilizzare gli elementi di base del linguaggio musicale: la notazione musicale, i simboli musicali, i simboli di durata Eseguire un ritmo elementare con la voce e con strumenti Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, semplici brani vocali/strumentali di diversi generi e stili Distinguere le qualità del suono Conoscere gli strumenti musicali e le loro caratteristiche	Conoscere e utilizzare gli elementi di base del linguaggio musicale: la notazione musicale, i simboli musicali, i simboli di durata Eseguire un ritmo semplice con la voce e con strumenti Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali/strumentali di media difficoltà, di diversi generi e stili, appartenenti a diverse epoche e provenienze Distinguere le qualità del suono Conoscere gli strumenti musicali e le loro	Conoscere e utilizzare gli elementi di base del linguaggio musicale: la notazione musicale, i simboli musicali, i simboli di durata Eseguire un ritmo di media difficoltà con la voce e con strumenti Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali/strumentali di diversi generi e stili, appartenenti a diverse epoche e provenienze. Distinguere le qualità del suono Conoscere gli strumenti musicali e le loro

Distinguere il timbro degli strumenti musicali Conoscere alcuni aspetti dell'evoluzione storica della musica: Antichità, Medio Evo Ascoltare brani musicali appartenenti alla storia della musica e a diversi generi.	caratteristiche Distinguere il timbro degli strumenti musicali Conoscere alcuni aspetti dell'evoluzione storica della musica: Rinascimento, Barocco Ascoltare brani musicali appartenenti alla storia della musica e a diversi generi.	caratteristiche Distinguere il timbro degli strumenti musicali Conoscere alcuni aspetti dell'evoluzione storica della musica: Classicismo, Romanticismo, Novecento Ascoltare brani musicali appartenenti alla storia della musica e a diversi generi e provenienze
---	---	---

LIVELLI DI PADRONANZA	
Traguardi per la fine del biennio della scuola secondaria	Traguardi per la fine della scuola secondaria
Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali Distingue gli elementi basilari del linguaggio musicale anche all'interno di brani musicali. Sa scrivere le note e leggere le note; sa utilizzare semplici spartiti per l'esecuzione vocale e strumentale. Esprime semplici giudizi estetici su brani musicali	L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e/o vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa la notazione in maniera funzionale alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare messaggi musicali, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta opere musicali riconoscendone gli elementi principali anche in relazione alla propria esperienza musicale

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE E IMMAGINE - DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando 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.
- Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
- Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.

Traguardi formativi		
Competenza chiave europea	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	
Conoscenze fine classe 1 ^a	Conoscenze fine classe 2 ^a	Conoscenze fine classe 3 ^a
Conoscenze degli strumenti e tecniche e relativi elaborati: matite, graffite, pastelli cera, pennarelli ecc. Laboratori sulla comunicazione. La grammatica di base: il punto e la linea, primi elementi compositivi, superficie, colore, spazio . I linguaggi della comunicazione (parole e immagini, illustrazione semplice, fumetto ecc..) I quadri storici dell'Arte: Preistorica, Egizia, Mesopotamica, Greca, Etrusca, Romana, Paleocristiana. Primo approccio ai Beni culturali e individuazione delle tipologie; approccio alla metodologia di lettura di un'opera d'arte o di un monumento del territorio.	Conoscenze di alcuni strumenti e tecniche e relativi elaborati con: tempere, frottage, carboncino, sanguigna, matite acquerellabili ecc. Conoscenze dei principali temi della creazione artistica e realizzazione di elaborati. Laboratori sulla comunicazione. Grammatica del linguaggio visivo: elementi compositivi, colore, spazio. Elementi della comunicazione di massa: fotografia, elementi iconici per produrre immagini, pubblicità, filmati ecc.. Lettura di opere d'arte e immagini. I quadri storici dell'Arte: Romanica Gotica, Rinascimentale; Barocca; Rococò. Lettura di un bene culturale e ambientale presente nel proprio territorio.	Conoscenze dei principali temi della creazione artistica e realizzazione di elaborati con acquerello, sbalzo, cesello, stampa, collage, graffiti ecc. Laboratori sulla comunicazione Conoscenza della Grammatica visiva: elementi compositivi, luce/ombra, equilibrio, linee di forza, colore , spazio Elementi della comunicazione di massa: fotografia, elementi iconici per produrre immagini, pubblicità, filmati ecc.. I quadri storici dell'arte: Primo settecento, Neoclassicismo, Romanticismo, Realismo, Impressionismo, Post Impressionismo, Espressionismo, Cubismo, Futurismo, Metafisica, Surrealismo, Pop Art. Beni culturali: progetti di recupero e valorizzazione di un bene e/o di un'opera d'arte sita nel proprio territorio o appartenente a contesti culturali diversi dal proprio.
OBIETTIVI FORMATIVI DI APPRENDIMENTO FINE CLASSE TERZA		
Esprimersi e comunicare Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e 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 creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.

Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.

abilità per la classe 1ª	abilità per la classe 2ª	Abilità per la classe 3ª
Osservare e descrivere con un linguaggio grafico elementi della realtà (es. natura morta, paesaggio, oggetti, animali ...) Conoscere il significato di "stereotipo" e individuarne degli esempi nelle esecuzioni prodotte; rielaborare i lavori in modo da migliorarne l'originalità Applicare correttamente le diverse tecniche esecutive proposte e utilizzare i diversi strumenti con proprietà per realizzare lavori grafico-pittorici, plastici, fotografici, audiovisivi Sviluppare le capacità immaginative ed espressive attraverso l'interpretazione personale dei soggetti proposti (copie di opere, rielaborazioni di opere con altre tecniche, copie dal vero, foto elaborate, power point, manifesti, cortometraggi ...) Conoscere i codici visivi: il linguaggio visuale e i suoi codici: punto, linea, superficie, colore, spazio (indici di profondità), simmetria e asimmetria. Conoscere il significato dei termini specifici e	Osservare e descrivere con un linguaggio grafico elementi della realtà (es. natura morta, paesaggio, oggetti, animali ...) Applicare correttamente le diverse tecniche esecutive proposte e utilizzare i diversi strumenti con proprietà per realizzare lavori grafico-pittorici, plastici, fotografici, audiovisivi Sviluppare le capacità immaginative ed espressive attraverso l'interpretazione personale dei soggetti proposti (copie di opere, rielaborazioni di opere con altre tecniche, copie dal vero, foto elaborate, power point, manifesti, cortometraggi ...) Conoscere i codici visivi: il linguaggio visuale e i suoi codici: punto, linea, superficie, colore, spazio, la rappresentazione prospettica, composizione, luce e ombra, volume, modulo, ritmo, simmetria e asimmetria. Conoscere il significato dei termini specifici e utilizzarli in modo pertinente Descrivere un periodo storico-artistico e a grandi	Osservare e descrivere con un linguaggio grafico e verbale elementi della realtà e opere d'arte (es. natura morta, paesaggio, oggetti, animali ...) Applicare correttamente le diverse tecniche esecutive proposte e utilizzare i diversi strumenti con proprietà per realizzare lavori grafico-pittorici, plastici, fotografici, audiovisivi Sviluppare le capacità immaginative ed espressive attraverso l'interpretazione personale dei soggetti proposti (copie di opere, rielaborazioni di opere con altre tecniche, copie dal vero, foto elaborate, power point, manifesti, cortometraggi ...) Saper descrivere l'elaborato prodotto nelle sue sequenze di progettazione e nei suoi contenuti espressivi Conoscere i codici visivi: il linguaggio visuale e i suoi codici: punto, linea, superficie, colore, spazio, la rappresentazione prospettica, composizione, luce e ombra, volume, modulo, ritmo, simmetria e asimmetria.

utilizzarli in modo pertinente Descrivere un periodo storico-artistico e a grandi linee un'opera d'arte: caratteristiche delle principali espressioni artistiche dell'arte preistorica, mesopotamica, egizia, cretese, micenea, greca, etrusca e romana	linee un'opera d'arte: caratteristiche delle principali espressioni artistiche dell'arte paleocristiana, bizantina, romanica, gotica, rinascimentale e barocca. Conoscere gli elementi base per la lettura di un'opera d'arte e impiegarli per descriverne e commentarne	Conoscere il significato dei termini specifici e utilizzarli in modo pertinente Descrivere un periodo storico-artistico e a grandi linee un'opera d'arte: caratteristiche delle principali espressioni artistiche dell'arte della nostra tradizione dal Settecento ad oggi; le correnti artistiche principali del Novecento
--	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA	
1– Traguardi per la fine del biennio della scuola secondaria	2– Traguardi per la fine della scuola secondaria
Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione della prospettiva ...). Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro	Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE CORPOREA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA - DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
- Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
- Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
- Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
- Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.
- È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

Traguardi formativi		
Competenza chiave europea	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ESPRESSIONE CORPOREA) – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 – Raccomandazione 22.05.2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	
Conoscenze fine classe 1 ^a		Conoscenze fine classe 2 ^a
Realizzare compiti motori semplici per ampliare la percezione del proprio corpo Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi in modo naturale Partecipare al gioco sport padroneggiando le capacità coordinative generali nel rispetto delle regole Riconoscere stili di vita sani e attivi adottando comportamenti, in sicurezza , appropriati		Realizzare compiti sportivi con variabili spazio temporali per acquisire maggiore consapevolezza di sé Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per esprimere i propri stati d'animo ed emozioni migliorando la comunicazione non verbale Partecipare alle attività sportive realizzando strategie di gioco con autocontrollo e accettando le decisioni arbitrali Praticare stili di vita sani e attivi, prevenendo situazioni di pericolo durante le attività sportive.
		Conoscenze fine classe 3 ^a
		Realizzare gesti tecnici complessi per risolvere compiti motori nuovi e imprevedibili, ampliando la percezione e la consapevolezza del sé. Utilizzare il linguaggio non verbale nella pratica sportiva, trasmettendo attraverso il proprio corpo emozioni e sentimenti Partecipare alle attività sportive gestendo un modo consapevole le situazioni competitive con fair play, individualmente o in gruppo, accettando la vittoria, la sconfitta e le decisioni di chi assume il ruolo di arbitro
OBIETTIVI FORMATIVI DI APPRENDIMENTO FINE CLASSE TERZA		

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.

Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.

Saper utilizzare le variabili spazio-temporali per la realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.

Essere in grado di rilevare i principali cambiamenti morfologici del corpo.

Mantenere un impegno motorio prolungato nel tempo.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

Saper utilizzare consapevolmente il linguaggio del corpo attraverso vari codici espressivi in forma originale e creativa

Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.

Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.

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

Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.

Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.

Conoscere e applicare correttamente le regole degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.

Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.

Praticare attività di movimento riconoscendone i benefici fisici, psicologici e sociali.

Riconoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età.

Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta.

Seguire autonomamente le regole dell'igiene personale e di un corretto stile di vita.

abilità per la classe 1^a	abilità per la classe 2^a	abilità per la classe 3^a
Utilizzare gli schemi motori statici e dinamici (strisciare, rotolare, arrampicarsi, ecc) anche con i piccoli attrezzi	Consolidare gli schemi motori statici e dinamici anche con i piccoli e grandi attrezzi Coordinare diversi schemi motori di base	Affinare gli schemi motori statici e dinamici utilizzando piccoli e grandi attrezzi in diverse situazioni di

Consolidare la lateralità Coordinare diversi schemi motori di base, statici e dinamici (camminare palleggiando e lanciando, correre e lanciare un attrezzo, ecc.) in percorsi, circuiti e situazioni di gioco-sport Eseguire: • giochi motori liberi e organizzati, individuali e collettivi, che implicano l'uso della motricità fine, dell'equilibrio dei rotolamenti intorno a gli assi, e del ritmo • Giochi sportivi semplificati, organizzati anche sotto forma di gara. Conoscere le regole dei giochi praticati e riconoscere il bisogno di rispettarle. Sviluppare concetti di lealtà, rispetto, partecipazione attiva e cooperazione. Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte	(camminare palleggiando e lanciando, correre e lanciare un attrezzo, ecc.) in situazione di sport e giochi di movimento organizzati. Eseguire: • Esercizi individuali e a coppie sulla velocità di reazione, di esecuzione e sulla frequenza dei movimenti. Gare di velocità, esercizi di destrezza e precisione. • Giochi sportivi a squadre con la palla, circuiti misti a staffetta, percorsi motori. • Giochi agonistici Partecipare attivamente ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte Utilizzare la gestualità come linguaggio comunicativo non verbale con la mimica e la drammatizzazione Conoscere le nozioni e il funzionamento inerenti gli apparati del corpo umano Conoscere i benefici che si possono conseguire praticando attività sportive e seguendo una sana e corretta alimentazione. Seguire regole di igiene personale	percorsi, circuiti e giochi di movimento. Coordinare i movimenti del corpo per eseguire lanci, esercizi di destrezza e precisione, ecc. con l'uso di piccoli e grandi attrezzi (quadro svedese, spalliere, cavallina) e a corpo libero (equilibrio, orientamento, reazione e cinestesia) Coordinare più schemi motori di base (camminare palleggiando e lanciando, correre e lanciare un attrezzo, ecc.) Conoscere i principi base dell'allenamento delle capacità coordinative e condizionali (velocità e rapidità, forza, resistenza e mobilità) Esercitare la resistenza cardiorespiratoria Partecipare attivamente e responsabilmente al gioco e allo sport nel rispetto delle regole, riconoscendo alle stesse l'utilità e l'importanza per il coinvolgimento di tutti Partecipare ai giochi e sport a squadre accettando vittorie e sconfitte Rispettare le regole per prevenire ed evitare infortuni Utilizzare il movimento come mezzo di comunicazione con la gestualità, l'interpretazione di brani musicali o di ritmi stabiliti Riconoscere i cambiamenti morfologici e del sé corporeo caratteristici dell'età e specifici del genere
--	--	--

		Conoscere Semplici elementi di primo soccorso. Conoscere le nozioni essenziali di anatomia, di fisiologia e dell'importanza di una sana alimentazione Seguire le regole di igiene del corpo Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, o di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).
--	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA	
Traguardi per la fine del biennio della scuola secondaria	Traguardi per la fine della scuola secondaria
Coordina azioni, schemi motori, gesti tecnici, con buon autocontrollo e sufficiente destrezza. Utilizza in maniera appropriata attrezzi ginnici e spazi di gioco. Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando autonomamente le regole, i compagni, le strutture. Conosce le regole essenziali di alcune discipline sportive. Gestisce i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche, né aggressive, né verbali. Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della salute e della sicurezza, proprie ed altrui.	L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprendivomarrubiu.edu.it

CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado



Triennio 2024/2027

Premessa

A partire dall'anno scolastico 2024/2025, i Curricoli di Educazione Civica delle Istituzioni scolastiche del Sistema Nazionale di Istruzione si riferiranno ai traguardi e agli obiettivi di apprendimento definiti a livello nazionale con il Decreto Ministeriale n. 183 del 7 settembre 2024 – “*Adozione delle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica*”, che sostituiscono integralmente le precedenti Linee guida ex D.M. 22 giugno 2020, n. 35.

L'Istituto Comprensivo di Marrubiu, considerato il fatto che l'insegnamento dell'Educazione Civica è trasversale e interdisciplinare e che nelle Scuole del Primo ciclo tale insegnamento è affidato, in contitolarità, a docenti della classe/del consiglio di classe, tra i quali è individuato un Coordinatore, e al fine di favorire l'unitarietà e la trasversalità del Curricolo, elaborerà gli interventi intorno ai nuclei concettuali, di cui all'articolo 3 del Decreto, con argomenti e proposte esperienziali che tutti i docenti di classe possono promuovere quotidianamente.

Al contempo, sarà sempre posto l'accento su un approccio metodologico pratico e partecipativo, volto a sviluppare, nelle bambine e nelle ragazze e nei bambini e nei ragazzi che frequentano le nostre Scuole, competenze civiche autentiche e di cittadinanza attiva, orientate a coltivare il pensiero critico, il rispetto per l'ambiente, la tutela della qualità della vita e il bene comune¹.

Riferimenti normativi

Decreto Ministeriale 7 settembre 2024, n. 183 - Adozione delle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica

Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica – Allegato del Decreto Ministeriale 7 settembre 2024, n. 183

Decreto Ministeriale 22 giugno 2020, n. 35 - Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, ai sensi dell'art. 3 della Legge 92/2019

Legge 20 agosto 2019, n. 92 - Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'Educazione Civica

Raccomandazione del Parlamento Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente²

Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018³

Decreto Ministeriale 16 novembre 2012, n. 254 - Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione

¹*Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica*, paragrafo “*Il quadro di riferimento nazionale ed internazionale*”, pp. 1-2, allegato al Decreto Ministeriale n. 183 del 7 settembre 2024: «... A seguito delle attività realizzate dalle scuole e tenendo conto delle novità normative intervenute, a partire dall'anno scolastico 2024/2025, i curricula di educazione civica si riferiscono a traguardi e obiettivi di apprendimento definiti a livello nazionale², come individuati dalle presenti Linee guida che sostituiscono le precedenti. Tra le tematiche recentemente richiamate dalla normativa nazionale si sottolinea una particolare attenzione alla tutela dell'ambiente³, alla educazione stradale⁴ e alla promozione dell'educazione finanziaria⁵. Le Linee guida si configurano come strumento di supporto e sostegno ai docenti anche di fronte ad alcune gravi emergenze educative e sociali del nostro tempo quali, ad esempio, l'aumento di atti di bullismo, di cyber bullismo e di violenza contro le donne, la dipendenza dal digitale, il drammatico incremento dell'incidentalità stradale – che impone di avviare azioni sinergiche, sistematiche e preventive in tema di educazione e sicurezza stradale – nonché di altre tematiche, quali il contrasto all'uso delle sostanze stupefacenti, l'educazione alimentare, alla salute, al benessere della persona e allo sport».

²(2018/C 189/01) - 22 maggio 2018.

³Il Documento è stato elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M. 16/11/2017, n. 910.

Nuclei tematici

COSTITUZIONE

- Conoscenza del dettato costituzionale, della sua storia, delle scelte compiute nel dibattito in Assemblea costituente.
- Conoscenza dell'ordinamento e delle funzioni dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali.
- Conoscenza delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali, prime tra tutte l'Unione Europea e le Nazioni Unite.
- Conoscenza approfondita di alcuni articoli della Costituzione, in particolare di quelli contenuti nei principi generali quali gli artt. dall'1 al 12.
- Educazione alla legalità, al rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza.
- Conoscenza dell'Inno e della Bandiera nazionale.
- Conoscenza dell'Inno e della Bandiera europei.
- Conoscenza della Bandiera della regione e dello Stemma del comune.
- Educazione contro ogni forma di discriminazione.
- Educazione contro ogni forma di bullismo.
- Contrasto ad ogni forma di criminalità e illegalità, in particolare la criminalità contro la persona, contro i beni pubblici e privati.
- Analisi della diffusione territoriale della criminalità organizzata, i fattori storici e di contesto che hanno favorito la nascita e la crescita delle mafie e i suoi effetti economici e sociali; identificazione dei comportamenti privati che possano contribuire a contrastare ogni forma di criminalità.
- Educazione stradale.
- Educazione ai diritti e ai doveri del cittadino, che conseguono alla partecipazione alla vita della comunità nazionale ed europea. Si pone l'attenzione, in particolare al lavoro, inteso non solo come diritto (articolo 4, comma 1, della Costituzione) ma anche come dovere civico (articolo 4, comma 2, della Costituzione), e valore sul quale si fonda la nostra Repubblica (articolo 1, comma 1, della Costituzione).

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

- Tutela della sicurezza, della salute, della dignità e della qualità della vita delle persone.
- Tutela della natura, anche con riguardo alle specie animali e alla biodiversità, e più in generale con la protezione dell'ambiente.
- Conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale, artistico e monumentale dell'Italia.
- Educazione al corretto rapporto tra alimentazione, attività sportiva e benessere psicofisico.
- Conoscenza dei rischi e degli effetti dannosi del consumo di ogni tipologia di droghe e contrasto alle dipendenze derivanti da droghe, fumo, alcool, doping.
- Contrasto all'uso patologico del web, al gaming e al gioco d'azzardo.
- Valorizzazione del lavoro, come principio cardine della nostra società.
- Valorizzazione dell'iniziativa economica privata.

- Diffusione della cultura di impresa.
- Educazione finanziaria e assicurativa e educazione alla pianificazione previdenziale, anche con riferimento all'utilizzo delle nuove tecnologie digitali di gestione del denaro.
- Educazione all'importanza della tutela del risparmio.
- Rispetto per i beni pubblici, a partire dalle strutture scolastiche, e tutela del decoro urbano.
- Educazione alla valorizzazione e tutela del patrimonio privato.

CITTADINANZA DIGITALE

- Educazione all'interazione, consapevole e responsabile, con gli sviluppi tecnologici in campo digitale.
- Educazione alla responsabilizzazione e alla promozione di una reale cultura della "cittadinanza digitale".
- Acquisizione di conoscenze, abilità e atteggiamenti relativi al Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini, il DigComp2.2, anche con riferimento all'intelligenza artificiale.
- Educazione alla valutazione critica di dati e notizie in rete, individuazione di fonti attendibili e educazione alle modalità di ricerca adeguate.
- Conoscenza del tema della privacy e della tutela dei propri dati e dell'identità personale.
- Prevenzione e contrasto alle attività di cyberbullismo.
- Educazione e sensibilizzazione sui rischi e sulle insidie che l'ambiente digitale comporta.
- Educazione all'uso responsabile dei dispositivi elettronici.

Indicazioni metodologiche

«... Le conoscenze e le abilità connesse all'educazione civica trovano stabilità e concretezza in modalità laboratoriale, di ricerca, in gruppi di lavoro collaborativi, nell'applicazione in compiti che trovano riscontro nell'esperienza, nella vita quotidiana, nella cronaca. Il laboratorio, la ricerca, il gruppo collaborativo, la riflessione, la discussione, il dibattito intorno a temi significativi, le testimonianze autorevoli, le visite e le uscite sul territorio, le attività di cura e di responsabilità come il service learning, i progetti orientati al servizio nella comunità, alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse, alla cura del patrimonio artistico, culturale, paesaggistico, gli approcci sperimentali nelle scienze sono tutte attività concrete, da inserire organicamente nel curriculum, che possono permettere agli studenti non solo di "applicare" conoscenze e abilità, ma anche di costruirne di nuove e di sviluppare competenze. In un ambiente di apprendimento così organizzato, anche l'utilizzo responsabile e consapevole dei dispositivi digitali riveste importanza primaria per la ricerca, l'assunzione critica, la condivisione e lo scambio di informazioni attendibili da fonti autorevoli, con l'attenzione alla sicurezza dei dati, alla riservatezza e al rispetto delle persone ...»⁴.

⁴Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, paragrafo "Indicazioni metodologiche", p. 7 allegato al Decreto Ministeriale n. 183 del 7 settembre 2024.

La contitolarità dell'insegnamento e il coordinamento delle attività

«La Legge prevede che all'insegnamento dell'educazione civica siano dedicate non meno di 33 ore per ciascun anno scolastico. Nelle scuole del primo ciclo l'insegnamento è affidato, in contitolarità, a docenti della classe/del consiglio di classe, tra i quali è individuato un coordinatore ... Nell'arco delle 33 ore annuali i docenti potranno proporre attività che sviluppino con sistematicità conoscenze, abilità e competenze relative all'educazione alla cittadinanza, all'educazione alla salute e al benessere psicofisico e al contrasto delle dipendenze, all'educazione ambientale, all'educazione finanziaria, all'educazione stradale, all'educazione digitale e all'educazione al rispetto e ai nuclei fondamentali che saranno oggetto di ulteriore approfondimento, di riflessione e ricerca in unità didattiche di singoli docenti e in unità di apprendimento e moduli interdisciplinari trasversali condivisi da più docenti. Si potranno così offrire agli allievi gli strumenti indispensabili per affrontare le questioni e i problemi in modo trasversale al curriculum, favorendo un dialogo interdisciplinare e realizzando la prospettiva educativa che rappresenta l'autentica sfida dell'insegnamento dell'educazione civica ...»⁵.

La valutazione

«... I criteri di valutazione deliberati dal Collegio dei docenti per le singole discipline e già inseriti nel PTOF dovranno essere integrati in modo da ricomprendere anche la valutazione di tale insegnamento. In sede di scrutinio il docente coordinatore dell'insegnamento, acquisendo elementi conoscitivi dai docenti del team o del Consiglio di Classe, formula la proposta di valutazione, espressa ai sensi della normativa vigente, da inserire nel documento di valutazione. La valutazione deve essere coerente con le competenze, abilità e conoscenze indicate nel curriculum dell'educazione civica e affrontate durante l'attività didattica. I docenti della classe e il consiglio di classe possono avvalersi di strumenti condivisi, quali rubriche e griglie di osservazione, finalizzati ad accertare il conseguimento da parte degli alunni delle conoscenze e abilità e del progressivo sviluppo delle competenze previste nella sezione del curriculum dedicata all'educazione civica ...»⁶.

⁵Ivi, paragrafo "La contitolarità dell'insegnamento e il coordinamento delle attività", p. 7.

⁶Ivi, paragrafo "La valutazione", p. 8.

IL CURRICOLO

Nuclei concettuali	Campi di esperienza- Discipline coinvolte
Costituzione	Tutte/i
Sviluppo economico e sostenibilità	
Cittadinanza Digitale	

L'Educazione civica per la Scuola dell'infanzia⁷

«La Legge all'articolo 2 prevede di avviare “iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza” fin dalla scuola dell'infanzia. Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali 13 possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della scoperta dell'altro da sé e della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali, così come della consapevolezza che la propria esistenza si realizza all'interno di una società ampia e plurale, basata su regole, sul dialogo e sul confronto, che si manifesta in comportamenti rispettosi degli altri, dell'ambiente e della natura. In particolare, il campo di esperienza “Il sé e l'altro” rappresenta l'ambito principale in cui i temi dei diritti e dei doveri, del confronto aperto e rispettoso verso l'altro e verso le istituzioni trovano un primo spazio per essere incontrati, approfonditi e sperimentati nella concretezza della vita quotidiana. Il campo di esperienza “Il corpo e il movimento” offre lo stimolo alla scoperta del sé corporeo, proprio e altrui, che richiede cura, attenzione, rispetto, a partire dalla corretta alimentazione e da un'adeguata igiene per arrivare all'assunzione di comportamenti a tutela della propria salute e sicurezza. Attraverso “Immagini, suoni, colori” il bambino si accosta al mondo culturale, sviluppando il gusto del bello e la consapevolezza dell'importanza della cura del patrimonio artistico e culturale e della attenzione al decoro urbano. L'approccio al multilinguismo del campo “I discorsi e le parole” è di stimolo al riconoscimento della ricchezza di un incontro con l'altro attraverso l'ascolto, la conoscenza reciproca, il dialogo. Attraverso “La conoscenza del mondo” il bambino si pone domande e cerca risposte sull'ambiente, la natura, gli animali, i fenomeni fisici e inizia a comprendere l'importanza del rispetto per il mondo naturale che lo circonda. Nel nucleo fondante del numero e dello spazio, il bambino, attraverso esperienze di gioco, sperimenta equivalenze di quantità e valori, scambi e baratti, e inizia a utilizzare unità di misura più o meno convenzionali. Particolare rilevanza per l'acquisizione delle prime competenze di cittadinanza riveste il gioco di finzione, di immaginazione e di identificazione, che consente al bambino di sperimentare una pluralità di ruoli simulando esperienze di vita adulta quali, solo a titolo d'esempio, la compravendita, la preparazione di piatti e bevande, la circolazione stradale con diversi mezzi di trasporto. Nel contesto

⁷ Ivi, paragrafo “L'Educazione civica per la scuola dell'infanzia”, pp. 8-9.

sociale della scuola, attraverso le relazioni tra pari e con gli adulti, i bambini sviluppano il senso di appartenenza ad una comunità più ampia rispetto a quella familiare: scoprono che la libertà individuale ha come limite la libertà altrui, che il rispetto delle regole garantisce la tutela degli spazi e dei diritti di tutti, che la collaborazione e la cooperazione portano al conseguimento di risultati migliori rispetto all'azione del singolo».

Per la Scuola dell'infanzia non è previsto alcun monte ore annuale. L'insegnamento dell'Educazione Civica deve essere impostato con un approccio orientante e basarsi su una metodologia che mira a stimolare nei bambini un primo senso di appartenenza, di responsabilità e di consapevolezza verso il mondo che li circonda.

L'obiettivo principale non è, infatti, quello di trasmettere concetti astratti o norme specifiche, quanto avviare un percorso di scoperta e interiorizzazione di valori fondamentali come il rispetto, la convivenza pacifica, la solidarietà e l'attenzione per l'ambiente per prepararli a comprendere i valori fondamentali della convivenza democratica e della partecipazione attiva. In tal senso l'Educazione Civica promuove lo sviluppo di valori essenziali e pone le basi per il futuro impegno civico e sociale di ogni bambino, permettendogli di crescere come cittadino consapevole, rispettoso e attivo.

Competenze di cittadinanza al termine del percorso triennale della Scuola dell'infanzia

- Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, è consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana e naturale, dell'attività motoria, dell'igiene personale per la cura della propria salute.
- È attento alla propria sicurezza e assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme, nella scuola, negli ambienti esterni, per strada (ad esempio, conosce e rispetta i colori del semaforo, utilizza in modo corretto il marciapiede e le strisce pedonali).
- Riconosce ed esprime emozioni, sentimenti e pensieri; è consapevole che anche gli altri provano emozioni, sentimenti e pensieri, cerca di capirli e rispettarli.
- Riconosce e rispetta le diversità individuali, apprezzando la ricchezza di cui ciascuna persona è portatrice.
- Inizia a riconoscere che i contesti pubblici e privati sono governati da regole e limiti che tutti sono tenuti a rispettare; collabora con gli altri al raggiungimento di uno scopo comune, accetta che gli altri abbiano punti di vista diversi dal suo e gestisce positivamente piccoli conflitti.
- Assume e porta avanti compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola, anche mettendosi al servizio degli altri.
- È capace di cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e i ruoli sociali, conosce aspetti fondamentali del proprio territorio.
- Assume comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale.
- Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita, ha una prima consapevolezza del fatto che i beni e il lavoro hanno un valore; coglie l'importanza del risparmio e compie le prime valutazioni sulle corrette modalità di gestione del denaro.
- Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.

Iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile (scuola dell'infanzia)

Percorsi/Tematiche

Costituzione - *Alla scoperta dei diritti e dei doveri*: i bambini e le bambine della Scuola dell'infanzia sperimentano il concetto di diritto e dovere attraverso stimolanti attività.

Sviluppo economico e sostenibilità - *Noi e l'ambiente*: i bambini e le bambine vengono guidati alla scoperta del concetto di biodiversità, di una sana alimentazione e di una corretta mobilità, affinché inizino a conoscere il mondo che li circonda e a comprendere l'importanza dell'ambiente nelle nostre vite.

Cittadinanza digitale - *Le mie emozioni e quelle degli altri*: i bambini e le bambine saranno accompagnati alla scoperta di tematiche quali l'autostima, l'empatia, la gestione della rabbia, dei conflitti, lo sviluppo della tolleranza ... Le attività saranno improntate alla prevenzione delle prepotenze in genere e dei fenomeni di bullismo.

L'educazione civica per il primo ciclo di istruzione: traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento⁸

«Le Linee guida individuano traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento dell'educazione civica, da perseguire progressivamente a partire dalla scuola primaria e da conseguire entro il termine del secondo ciclo di istruzione. I traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento delineano i risultati attesi in termini di competenze rispetto alle finalità e alle previsioni della Legge e sono raggruppati tenendo a riferimento i tre nuclei concettuali: Costituzione, Sviluppo economico e sostenibilità, Cittadinanza digitale. Per il primo ciclo di istruzione, gli obiettivi di apprendimento rappresentano la declinazione dei traguardi per lo sviluppo delle competenze e sono distinti per la scuola primaria e secondaria di primo grado. Per il secondo ciclo, le competenze sono declinate in obiettivi di apprendimento che possono ulteriormente essere graduati dai consigli di classe per anno di corso e possono essere realizzati attraverso una didattica per moduli, unità di apprendimento, sillabi coerenti con l'età degli studenti, il curriculum specifico del corso e la sua progressione nelle diverse annualità. Nei corsi di istruzione per gli adulti di primo e secondo livello istituiti a norma del D.P.R. 29 ottobre 2012, n. 26314, i traguardi, le competenze e gli obiettivi sono perseguiti attraverso percorsi che tengono conto delle Linee Guida di cui al D.M. 12 marzo 2015¹⁵ e dei patti formativi individuali sottoscritti con gli studenti. Gli obiettivi comprendono conoscenze e abilità ritenute funzionali allo sviluppo dei traguardi e delle competenze e concorrono a sviluppare gradualmente le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente».

⁸ Ivi, paragrafo “L'educazione civica per il primo e per il secondo ciclo di istruzione: traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento”, pp. 9-16.

SCUOLA PRIMARIA

NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 1	Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.
Obiettivi di apprendimento	
■ Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saperne individuare le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri. ■ Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli. Condividere regole comunemente accettate. Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea. ■ Rispettare ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica. ■ Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati così come le forme di vita (piante, animali) che sono state affidate alla responsabilità delle classi. ■ Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.	
Tematiche	
Classi quarte e quinte - Principi fondamentali della Costituzione - Individuazione delle implicazioni di tali principi nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri. Classi prime, seconde e terze - Concetto di regola - Le regole condivise e comunemente accettate. Classi quarte e quinte - Diritti e doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini - Appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea. Tutte le classi - Il rispetto di ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione. Classi quarte e quinte - Conoscenza e azioni contrasto delle forme di violenza e di bullismo presenti nella comunità scolastica. Tutte le classi - Cura degli ambienti scolastici - Rispetto dei beni pubblici e privati - Rispetto di tutte le forme di vita - Rispetto di beni e forme di vita che sono state affidate alla responsabilità delle classi. Tutte le classi - L'aiuto (singolarmente e in gruppo) nei confronti di coloro che presentino qualche difficoltà - La collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 2	Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.
Obiettivi di apprendimento	

■ Conoscere l'ubicazione della sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale, i principali servizi pubblici del proprio territorio e le loro funzioni essenziali. ■ Conoscere gli Organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali. ■ Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria. ■ Conoscere l'Unione Europea e l'ONU. Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.	
Tematiche	
Quarte e quinte - Ubicazione della sede comunale - Organi e servizi principali del Comune - Principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale - Principali servizi pubblici del proprio territorio e le loro funzioni essenziali. Classi quarte e quinte - Organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) - Funzioni essenziali degli Organi principali dello Stato. Classi quarte e quinte - Storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni - Valore e significato dell'appartenenza alla comunità nazionale - Significato di Patria. Classi quarte e quinte - L'Unione Europea e l'ONU - Contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia - Individuazione di alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 3	Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.
Obiettivi di apprendimento	
■ Conoscere ed applicare le regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) e partecipare alla loro eventuale definizione o revisione. Conoscere il principio di uguaglianza nella consapevolezza che le differenze possono rappresentare un valore quando non si trasformano in discriminazioni. ■ Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui e contribuire a definire comportamenti di prevenzione dei rischi. ■ Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.	
Tematiche	
Tutte le classi - Conoscenza e applicazione delle regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) - Partecipazione alla loro eventuale definizione o revisione.	

Classi quarte e quinte - Conoscenza del principio di uguaglianza - Acquisizione della consapevolezza che le differenze rappresentano un valore - Concetto di non discriminazione.	
Quarte e quinte - Principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico - Adozione di comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui - Contributo personale nel definire comportamenti di prevenzione dei rischi.	
Tutte le classi - Conoscenza e applicazione delle principali norme di circolazione stradale.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 4	Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.
Obiettivi di apprendimento	
■ Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale. Conoscere i rischi e gli effetti dannosi delle droghe.	
Tematiche	
Tutte le classi - Conoscenza e attuazione delle principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola e nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale.	
Classi quarte e quinte - Conoscenza dei rischi e degli effetti dannosi delle droghe.	

NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 5	Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.
Obiettivi di apprendimento	
■ Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà. Individuare, con riferimento alla propria esperienza, ruoli, funzioni e aspetti essenziali che riguardano il lavoro delle persone con cui si entra in relazione, nella comunità scolastica e nella vita privata. Riconoscere il valore del lavoro. Conoscere, attraverso semplici ricerche, alcuni elementi dello sviluppo economico in Italia ed in Europa. ■ Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo; mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano. ■ Individuare nel proprio territorio le strutture che tutelano i beni artistici, culturali e ambientali e proteggono gli animali, e conoscerne i principali servizi.	

■ Analizzare, attraverso l'esplorazione e la ricerca all'interno del proprio comune, la qualità degli spazi verdi, e dei trasporti, il ciclo dei rifiuti, la salubrità dei luoghi pubblici.	
Tematiche	
Classi quarte e quinte - Conoscenza delle condizioni della crescita economica - Miglioramento della qualità della vita e lotta alla povertà - Individuazione, con riferimento alla propria esperienza, di ruoli, funzioni e aspetti essenziali che riguardano il lavoro delle persone con cui si entra in relazione, nella comunità scolastica e nella vita privata - Valore del lavoro - Conoscere, attraverso semplici ricerche, di alcuni elementi dello sviluppo economico in Italia ed in Europa. Classi quarte e quinte - Individuazione, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, delle trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo - Adozione di comportamenti personali che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano. Classi quarte e quinte - Individuazione, nel proprio territorio, delle strutture che tutelano i beni artistici, culturali e ambientali e proteggono gli animali, e servizi principali ad esse collegati. Classi prime, seconde e terze - Analisi del ciclo dei rifiuti. Classi quarte e quinte - Analisi, all'interno del proprio Comune, della qualità degli spazi verdi e dei trasporti, del ciclo dei rifiuti, della salubrità dei luoghi pubblici.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 6	Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.
Obiettivi di apprendimento	
■ Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile. ■ Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.	
Tematiche	
Tutte le classi - Conoscenza e adozione di comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile. Classi quarte e quinte - Individuazione di alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.	
Traguardo per lo sviluppo delle	Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.

competenze n. 7	
Obiettivi di apprendimento	
■ Identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali, ipotizzando semplici azioni per la salvaguardia e la valorizzazione. ■ Riconoscere, con riferimento all'esperienza, che alcune risorse naturali (acqua, alimenti...) sono limitate e ipotizzare comportamenti di uso responsabile, mettendo in atto quelli alla propria portata.	
Tematiche	
Classi quarte e quinte - Identificazione nel proprio ambiente di vita degli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali - Ipotesi di semplici azioni per la salvaguardia e la valorizzazione. Tutte le classi - Riconoscimento, facendo riferimento all'esperienza, che alcune risorse naturali (acqua, alimenti...) sono limitate - Formulazione di ipotesi su comportamenti di uso responsabile delle risorse e messa in atto degli stessi.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 8	Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.
Obiettivi di apprendimento	
■ Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento. Individuare e applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio. ■ Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro.	
Tematiche	
Tutte le classi - Conoscenza del valore, della funzione del denaro nella vita quotidiana - Semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Classi quarte e quinte - Esperienze di gestione di piccole disponibilità economiche - Ideazione di semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento - Individuazione e applicazione nell'esperienza e in contesti quotidiani, dei concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio. Tutte le classi – Esperienze per riconoscere l'importanza e la funzione del denaro.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 9	Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.
Obiettivi di apprendimento	
■ Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole che ogni comunità si dà per garantire la convivenza. ■ Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto.	

■ Conoscere il valore della legalità.
Tematiche
Classi quarte e quinte - Conoscenza delle varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole che ogni comunità si dà per garantire la convivenza - Conoscenza della storia dei vari fenomeni mafiosi e riflessione sulle misure di contrasto - Valore della legalità.

NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 10	Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.
Obiettivi di apprendimento	
■ Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi. ■ Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. ■ Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	
Tematiche	
Classi quarte e quinte - Ricerca in rete di semplici informazioni, distinguendo i dati veri da quelli falsi. Classi quarte e quinte - Utilizzo delle tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. Tutte le classi - Individuazione di semplici fonti di informazioni digitali.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 11	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.
Obiettivi di apprendimento	
■ Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. ■ Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. ■ Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.	
Tematiche	
Tutte le classi - Esperienze per interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Tutte le classi - Conoscenza e applicazione di semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	

Classi quarte e quinte - Conoscenza e applicazione delle principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 12	Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.
Obiettivi di apprendimento	
■ Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano. ■ Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale. ■ Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	
Tematiche	
Classi quarte e quinte - Conoscenza del significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano. Classi quarte e quinte - Conoscenza dei rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale. Classi quarte e quinte - Conoscenza di semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali - Riconoscimento delle varie forme di bullismo e cyberbullismo per evitarle e contrastarle.	

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 1	Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.
Obiettivi di apprendimento	
■ Conoscere la struttura della Costituzione, gli articoli maggiormente connessi con l'esercizio dei diritti/doveri, i rapporti sociali ed economici più direttamente implicati nell'esperienza personale e individuare nei comportamenti, nei fatti della vita quotidiana, nei fatti di cronaca le connessioni con il contenuto della Costituzione. ■ Identificare nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare: i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà e responsabilità, la consapevolezza della appartenenza ad una comunità locale, nazionale, europea. Partecipare alla formulazione delle regole della classe e della scuola. ■ Sviluppare una cultura del rispetto verso ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione, educare a corrette relazioni per contrastare ogni forma di violenza e discriminazione. Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica. ■ Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e quelli privati così come le forme di vita affidate alla responsabilità delle classi; partecipare alle rappresentanze studentesche a livello di classe, scuola, territorio (es. Consiglio Comunale dei Ragazzi). ■ Aiutare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, per incrementare la collaborazione e l'inclusione di tutti (es. nei gruppi di lavoro, in attività di tutoraggio, in iniziative di solidarietà nella scuola e nella comunità). Sostenere e supportare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, sia all'interno della scuola, sia nella comunità (gruppi di lavoro, tutoraggio, supporto ad altri, iniziative di volontariato).	
Tematiche	
Struttura della Costituzione - Articoli maggiormente connessi con l'esercizio dei diritti/doveri - Rapporti sociali ed economici più direttamente implicati nell'esperienza personale - Individuazione nei comportamenti, nei fatti della vita quotidiana, nei fatti di cronaca delle connessioni con il contenuto della Costituzione. Identificazione nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare i principi di eguaglianza, di solidarietà, di libertà e di responsabilità - Esperienze per sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea - Partecipazione alla formulazione delle regole della classe e della scuola.	

Esperienze per sviluppare una cultura del rispetto verso ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione - Esperienze per educare a corrette relazioni per contrastare ogni forma di violenza e discriminazione - Esperienze per riconoscere, evitare e contrastare le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale - Esperienze per riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.

Cura degli ambienti - Rispetto dei beni pubblici e di quelli privati - Rispetto delle forme di vita affidate alla responsabilità delle classi - Partecipazione alle rappresentanze studentesche a livello di classe, scuola, territorio.

Esperienze di aiuto, singolarmente e in gruppo, a persone in difficoltà - La collaborazione e l'inclusione - Esperienze per sostenere e supportare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, sia all'interno della scuola, sia nella comunità.

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 2

Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.

Obiettivi di apprendimento

- Conoscere gli Organi e le funzioni del Comune, degli Enti locali e della Regione. Conoscere i servizi pubblici presenti nel territorio, le loro funzioni e da chi sono erogati. Saperli illustrare in modo generale, anche con esempi riferiti all'esperienza.
- Conoscere il valore e il significato della appartenenza alla comunità locale e a quella nazionale e sapere spiegare in modo essenziale la suddivisione dei poteri dello Stato, gli Organi che la presiedono, le loro funzioni, la composizione del Parlamento. Sperimentare le regole di democrazia diretta e rappresentativa.
- Conoscere la storia e il significato della bandiera italiana, della bandiera della regione, della bandiera dell'Unione europea e dello stemma comunale; conoscere l'inno nazionale e la sua origine; conoscere l'inno europeo e la sua origine. Approfondire la storia della comunità locale. Approfondire la storia della comunità nazionale. Approfondire il significato di Patria e le relative fonti costituzionali (articolo 52).
- Conoscere la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea ("Costituzione europea"). Conoscere il processo di formazione dell'Unione europea lo spirito del Trattato di Roma, la composizione dell'Unione, le Istituzioni europee e le loro funzioni. Individuare nella Costituzione gli articoli che regolano i rapporti internazionali. Conoscere i principali Organismi internazionali, con particolare riguardo all'ONU e il contenuto delle Dichiarazioni internazionali dei diritti umani e dei diritti dell'infanzia e rintracciarne la coerenza con i principi della Costituzione; individuarne l'applicazione o la violazione nell'esperienza o in circostanze note o studiate.

Tematiche

Organi e funzioni del Comune, degli Enti locali e della Regione - I servizi pubblici presenti nel territorio, le loro funzioni e loro erogazione.
 Valore e significato della appartenenza alla comunità locale e a quella nazionale - Suddivisione dei poteri dello Stato, gli Organi che la presiedono, le loro funzioni, la composizione del Parlamento - Regole di democrazia diretta e rappresentativa.
 Storia e significato della bandiera italiana, della bandiera della regione, della bandiera dell'Unione europea e dello stemma comunale - Inno nazionale e sua origine - Inno europeo e sua origine - Storia della comunità locale - Storia della comunità nazionale - Significato di Patria e relative fonti costituzionali.

Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea - Processo di formazione dell'Unione europea - Trattato di Roma - Composizione dell'Unione - Istituzioni europee e le loro funzioni - Articoli che regolano i rapporti internazionali nella Costituzione - Principali Organismi internazionali e contenuto delle Dichiarazioni internazionali dei diritti umani e dei diritti dell'infanzia e loro coerenza con i principi della Costituzione - Individuazione e corretta applicazione o violazione nell'esperienza o in circostanze note o studiate.

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 3

Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.

Obiettivi di apprendimento

- Conoscere ed applicare i Regolamenti scolastici nelle parti che regolano la convivenza a scuola, i diritti e i doveri degli alunni e osservarne le disposizioni, partecipando alla loro eventuale definizione o revisione attraverso le forme previste dall'Istituzione. Conoscere i principi costituzionali di uguaglianza, solidarietà e libertà per favorire il pieno rispetto e la piena valorizzazione della persona umana.
- Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui, contribuire a individuare i rischi e a definire comportamenti di prevenzione in tutti i contesti.
- Conoscere e applicare le norme di circolazione stradale, adottando comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza per sé e per gli altri.

Tematiche

Regolamenti scolastici - Diritti e i doveri degli alunni - Osservazione delle disposizioni e eventuale definizione o revisione delle stesse - Principi costituzionali di uguaglianza, solidarietà e libertà.

Principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico - Adozione di comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui - Esperienze per individuare i rischi e definire comportamenti di prevenzione in tutti i contesti.

Le norme di circolazione stradale - Adozione di comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza per sé e per gli altri.

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 4

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.

Obiettivi di apprendimento

- Conoscere i rischi e gli effetti dannosi del consumo delle varie tipologie di droghe, comprese le droghe sintetiche, e di altre sostanze psicoattive, nonché dei rischi derivanti dalla loro dipendenza, anche attraverso l'informazione delle evidenze scientifiche circa i loro effetti per la salute e per le gravi interferenze nella crescita sana e nell'armonico sviluppo psico-fisico sociale e affettivo.

Tematiche

Rischi e effetti dannosi del consumo delle varie tipologie di droghe e di altre sostanze - Rischi derivanti dalla loro dipendenza e i loro effetti per la salute e per le gravi interferenze nella crescita sana e nell'armonico sviluppo psico-fisico sociale e affettivo - Principi e comportamenti individuali e collettivi per la salute, la sicurezza, il benessere psicofisico delle persone - Salutare stile di vitae corretto regime alimentare.

NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 5	Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.
Obiettivi di apprendimento	
■ Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà. Conoscere il valore costituzionale del lavoro, i settori economici e le principali attività lavorative connesse, individuandone forme e organizzazioni nel proprio territorio. Conoscere l'esistenza di alcune norme e regole fondamentali che disciplinano il lavoro e alcune produzioni, in particolare a tutela dei lavoratori, della comunità, dell'ambiente e saperne spiegare le finalità in modo generale. Conoscere, attraverso lo studio e la ricerca, le cause dello sviluppo economico e delle arretratezze sociali ed economiche in Italia ed in Europa. ■ Conoscere l'impatto del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori per ipotizzare soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e dei diversi ecosistemi come richiamato dall'articolo 9, comma 3, della Costituzione: risparmio energetico, smaltimento e riuso dei rifiuti, forme di economia circolare. Individuare e mettere in atto, per ciò che è alla propria portata, azioni e comportamenti per ridurre o contenere l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, per salvaguardare il benessere umano, animale e per tutelare gli ambienti e il loro decoro. Analizzare e conoscere il funzionamento degli strumenti predisposti dallo Stato e dalle Istituzioni per tutelare salute, sicurezza e benessere collettivo, ed individuarne il significato in relazione ai principi costituzionali di responsabilità, solidarietà e sicurezza. ■ Conoscere i sistemi regolatori che tutelano i beni artistici, culturali ed ambientali, nonché quelli che contrastano il maltrattamento degli animali, al fine di promuovere la loro protezione e il loro benessere. ■ Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale.	
Tematiche	
Le condizioni della crescita economica - Qualità della vita e lotta alla povertà - Valore costituzionale del lavoro - Settori economici e principali attività lavorative connesse - Forme e organizzazioni nel proprio territorio - Norme e regole fondamentali che disciplinano il lavoro e alcune produzioni, in particolare a tutela dei lavoratori, della comunità, dell'ambiente - Cause dello sviluppo economico e delle arretratezze sociali ed economiche in Italia ed in Europa. Impatto del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori - Formulazione di soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e dei diversi ecosistemi: risparmio energetico, smaltimento e riuso dei rifiuti, forme di economia circolare - Messa in atto di azioni e comportamenti per ridurre o contenere l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, per salvaguardare il benessere umano, animale e per tutelare gli ambienti e il loro decoro - Conoscenza e analisi del funzionamento degli strumenti predisposti dallo Stato e dalle Istituzioni per tutelare salute, sicurezza e benessere collettivo e individuazione del loro significato in relazione ai principi costituzionali di responsabilità, solidarietà e sicurezza. Sistemi regolatori che tutelano i beni artistici, culturali ed ambientali - Sistemi a contrasto dei maltrattamenti sugli animali per promuovere la loro	

protezione e il loro benessere. Relazione tra stili di vita delle persone e delle comunità e loro impatto sociale, economico ed ambientale.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 6	Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.
Obiettivi di apprendimento	
■ Riconoscere situazioni di pericolo ambientale, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita, prevedendo collaborazioni con la Protezione civile e con organizzazioni del terzo settore. ■ Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.	
Tematiche	
Situazioni di pericolo ambientale e assunzione di comportamenti corretti nei diversi contesti di vita - Collaborazione con la Protezione civile e con organizzazioni del terzo settore. Cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 7	Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.
Obiettivi di apprendimento	
■ Identificare gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale e le specificità turistiche e agroalimentari, ipotizzando e sperimentando azioni di tutela e di valorizzazione, anche con la propria partecipazione attiva. ■ Conoscere e confrontare temi e problemi di tutela di ambienti e paesaggi italiani, europei e mondiali nella consapevolezza della finitezza delle risorse e della importanza di un loro uso responsabile, individuando allo scopo coerenti comportamenti personali e mettendo in atto quelli alla propria portata.	
Tematiche	
Gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale e le specificità turistiche e agroalimentari -Partecipazione attiva alle azioni di tutela e di valorizzazione. Temi e problematiche inerenti alla tutela di ambienti e paesaggi italiani, europei e mondiali - La finitezza delle risorse e l'importanza di un loro uso responsabile - Comportamenti personali e messa in atto di quelli alla propria portata.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 8	Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.
Obiettivi di apprendimento	

■ Pianificare l'utilizzo delle proprie disponibilità economiche, progettare semplici piani e preventivi di spesa, conoscere le funzioni principali degli istituti bancari e assicurativi; conoscere e applicare forme di risparmio, gestire acquisti effettuando semplici forme di comparazione tra prodotti e individuando diversi tipi di pagamento. Applicare nell'esperienza concreta, nella gestione delle proprie risorse, i concetti di guadagno/ricavo, spesa, risparmio, investimento. Conoscere il valore della proprietà privata. ■ Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro, riflettendo sulle scelte individuali in situazioni pratiche e di diretta esperienza.	
Tematiche	
L'utilizzo delle proprie disponibilità economiche - Progettazione di semplici piani e preventivi di spesa - Le funzioni principali degli istituti bancari e assicurativi - Forme di risparmio, di gestione di acquisti - Forme di comparazione tra prodotti - Diversi tipi di pagamento - La gestione delle proprie risorse nell'esperienza concreta _ Concetti di guadagno/ricavo, spesa, risparmio, investimento - Valore della proprietà privata. Funzione del denaro e riflessioni sulle scelte individuali in situazioni pratiche e di diretta esperienza.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 9	Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.
Obiettivi di apprendimento	
■ Individuare le possibili cause e comportamenti che potrebbero favorire o contrastare la criminalità nelle sue varie forme: contro la vita, l'incolumità e la salute personale, la libertà individuale, i beni pubblici e la proprietà privata, la pubblica amministrazione e l'economia pubblica e privata, e agire in modo coerente con la legalità. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Riconoscere il principio che i beni pubblici sono beni di tutti.	
Tematiche	
Cause e comportamenti che potrebbero favorire o contrastare la criminalità nelle sue varie forme - Comportamenti per agire in modo coerente con la legalità Storia dei vari fenomeni mafiosi e misure di contrasto - Beni pubblici come beni di tutti.	

NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 10	Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.
Obiettivi di apprendimento	
■ Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza. ■ Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale. ■ Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.	

Tematiche	
Ricerca, analisi e valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza. Le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale. Le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 11	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.
Obiettivi di apprendimento	
■ Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto. ■ Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. ■ Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore.	
Tematiche	
Principali tecnologie digitali e loro adattamento alla comunicazione e allo specifico contesto. Regole per un corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Le classi virtuali, i forum di discussione a scopo di studio e di ricerca e rispetto delle regole.	
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 12	Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.
Obiettivi di apprendimento	
■ Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy. ■ Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui. ■ Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.	
Tematiche	
Creazione e gestione della propria identità digitale - Controllo della circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy. I propri dati in rete: valutazione dei criteri di rispetto delle identità, dei dati e della reputazione altrui. Rischi per la salute e minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali - Le dipendenze connesse alla rete e al gaming - Bullismo e cyberbullismo - Atti di violenza online, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.	

**Monte ore previsto per anno di corso per l'insegnamento
trasversale di educazione civica**

Scuola primaria				Scuola Secondaria	
Classi Prime e Seconde		Classi Terze, Quarte e Quinte		Classi Prime, Seconde e Terze	
Italiano	8	Italiano	8	Italiano	5
Matematica	8	Matematica	7	Matematica	3
Storia	3	Storia	3	Storia	3
Geografia	3	Geografia	3	Geografia	3
Scienze	2	Scienze	2	Scienze	3
Tecnologia	2	Tecnologia	2	Tecnologia	4
Arte e Immagine	1	Arte e Immagine	1	Arte e Immagine	2
Musica	1	Musica	1	Musica	2
Educazione fisica	2	Educazione fisica	2	Educazione fisica	2
Lingua Straniera Inglese	1	Lingua Straniera Inglese	2	Inglese	2
/		/		Francese	2
Religione Cattolica	2	Religione Cattolica	2	Religione Cattolica	2
TOTALE 33		TOTALE 33		TOTALE 33	

**Deliberato dal Collegio dei Docenti in data 30.01.2025;
Deliberato dal Consiglio di Istituto in data 14.02.2025.**



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it



CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA DELL'INFANZIA

Con riferimento alle competenze chiave europee 2018 e alle Indicazioni Nazionali 2012

Anno scolastico 2019/2020

Competenze chiave per l'apprendimento permanente	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	1) Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e formazione, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
Competenza in materia di cittadinanza	Traguardi in uscita: anni 5
Acquisire e interpretare l'informazione Acquisire e interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi. - Valutarne l'attendibilità e l'utilità. - Distinguere fatti e opinioni. Individuare collegamenti e relazioni Individuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti. - Rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. - Raggiungere la consapevolezza del proprio percorso di apprendimento.	• Esplora il contesto e i materiali a disposizione utilizzando diversi canali e mediatori didattici; • Pone domande sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente, sui valori, sulle diversità culturali, sulle relazioni; • Sperimenta il piacere, il divertimento, la frustrazione; • Comprende il significato di simboli presenti nel contesto di riferimento; • Rispetta le routines giornaliere; • Utilizza oggetti e strumenti in modo pertinentemente rispetto alle consegne/attività proposte; • Partecipa con contributi personali e coerenti alle conversazioni; • Chiede spiegazioni; • Riconosce e confronta punti di vista/abitudini/valori e impara discutendo; • Formula aspettative di risultato rispetto alle proprie capacità.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	2) Partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa in classe risolvendo conflitti ove ciò sia necessario. 3) Apprezzare le diversità, rispettando gli altri e superando pregiudizi. 4) Identificarsi con la cultura di appartenenza e assumere un atteggiamento aperto verso le diversità dell'espressione culturale rispettandola.
Competenza in materia di cittadinanza	Traguardi in uscita: anni 5
Collaborare e partecipare Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista. - Contribuire all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive. - Rispettare i diritti altrui. - Gestire la conflittualità. - Agire in modo autonomo e responsabile Inserirsi in modo attivo e consapevole nella vita sociale. - Riconoscere bisogni e diritti propri e altrui, opportunità comuni, limiti, responsabilità, regole.	• Gioca, collabora e organizza in modo costruttivo e creativo con gli altri; • Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e li esprime in modo coerente; • Si mostra indipendente dalla famiglia; • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto agli altri e alle regole condivise; • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e

		del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
Competenza imprenditoriale	1) Pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi. 2) Maturare la consapevolezza del contesto in cui si opera (casa, scuola, società) 3) Sviluppare la capacità di cogliere le opportunità che vengono offerte.	
Competenza in materia di cittadinanza		Traguardi in uscita: anni 5
Progettare Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro. - Utilizzare le conoscenze apprese per stabilire obiettivi realistici, priorità, strategie di azione. -Verificare i risultati raggiunti. – Attivare percorsi di autovalutazione di sé. Risolvere problemi Costruire e verificare ipotesi, individuare fonti e risorse adeguate, raccogliere e valutare dati, proporre soluzioni. - Proporre soluzioni contestualizzando contenuti e metodi delle diverse discipline.		• Spiega e sostiene le proprie ragioni di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco, ipotizzando possibili soluzioni; • Argomenta e si confronta con adulti e bambini anche per sostenere le proprie idee; • Prende decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività e giustifica la decisione presa; • Esprime valutazioni sul lavoro svolto e suggerisce modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante; • Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti; • Si adatta ai cambiamenti e alle situazioni nuove; • Assume e porta a termine un incarico assegnato.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it



CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA PRIMARIA

Con riferimento alle competenze chiave europee 2018 e alle Indicazioni Nazionali 2012

Anno scolastico 2019/2020

Competenze chiave per l'apprendimento permanente	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	1) Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e formazione, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
Competenza in materia di cittadinanza	Traguardi in uscita: classe V
Acquisire e interpretare l'informazione Acquisire e interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi. - Valutarne l'attendibilità e l'utilità. - Distinguere fatti e opinioni. Individuare collegamenti e relazioni Individuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti. - Rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. - Raggiungere la consapevolezza del proprio percorso di apprendimento.	• Sceglie e utilizza più fonti per organizzare autonomamente il proprio apprendimento. • Individua semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. • Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza anche generalizzando in contesti diversi. • Applica strategie di studio (dividere testi in sequenze, sottolineare, sintetizzare ...) • Organizza le informazioni in semplici tabelle. • Lavora rispettando i tempi a disposizione. • Utilizza con efficienza il diario scolastico. • Mostra coinvolgimento e interessamento verso le attività proposte.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	2) Partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa in classe resolvendo conflitti ove ciò sia necessario. 3) Apprezzare le diversità, rispettando gli altri e superando pregiudizi. 4) Identificarsi con la cultura di appartenenza e assumere un atteggiamento aperto verso le diversità dell'espressione culturale rispettandola.
Competenza in materia di cittadinanza	Traguardi in uscita: classe V
Collaborare e partecipare Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista. - Contribuire all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive. - Rispettare i diritti altrui. - Gestire la conflittualità. Agire in modo autonomo e responsabile Inserirsi in modo attivo e consapevole nella vita sociale. - Riconoscere bisogni e diritti propri e altrui, opportunità comuni, limiti, responsabilità, regole.	• Interagisce nel gruppo in modo spontaneo, consapevole e attivo. • Accetta il proprio ruolo e le regole comunitarie. • Autovaluta il proprio comportamento in base a criteri dati. • Riconosce i bisogni dell'altro, è disponibile ad aiutare i compagni in difficoltà e a lasciarsi aiutare. • Assume comportamenti adeguati agli ambienti e alle circostanze secondo le varie situazioni. • Assume gli impegni e li porta a termine. • Contribuisce alla realizzazione di attività collettive apportando il proprio contributo anche su argomenti che conosce. • Riconosce i diritti fondamentali propri e altrui. • Manifesta curiosità e interesse per le diverse tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco.
Competenza imprenditoriale	1) Pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi. 2) Maturare la consapevolezza del contesto in cui si opera (casa, scuola, società) 3) Sviluppare la capacità di cogliere le opportunità che vengono offerte.

Competenza in materia di cittadinanza	Traguardi in uscita: classe V
Progettare Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro. - Utilizzare le conoscenze apprese per stabilire obiettivi realistici, priorità, strategie di azione. -Verificare i risultati raggiunti. – Attivare percorsi di autovalutazione di sé Risolvere problemi Costruire e verificare ipotesi, individuare fonti e risorse adeguate, raccogliere e valutare dati, proporre soluzioni. - Proporre soluzioni contestualizzando contenuti e metodi delle diverse discipline.	• Riconosce i punti deboli legati alla propria personalità e le proprie capacità riferite a situazioni di vita scolastica. • Organizza e porta a termine con autonomia e responsabilità il proprio lavoro e gli impegni presi. • Elabora semplici progetti per pianificare le attività di studio. • Propone e progetta in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto o attività da organizzare in classe. • Acquisisce capacità di iniziativa, di scelta, di decisione e di valutazione. • Affronta e risolve situazioni problematiche utilizzando strategie diverse, formulando ipotesi ed estendendo tali modalità a contesti diversi.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado

VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)

TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766

Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07

E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it

Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it



CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA SECONDARIA

Con riferimento alle competenze chiave europee 2018 e alle Indicazioni Nazionali 2012

Anno scolastico 2019/2020

Competenze chiave per l'apprendimento permanente	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	1) Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e formazione, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
Competenza in materia di cittadinanza	Traguardi in uscita: classe III
Acquisire e interpretare l'informazione Acquisire e interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi. – Valutarne l'attendibilità e l'utilità. - Distinguere fatti e opinioni. Individuare collegamenti e relazioni Individuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti. - Rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. – Raggiungere la consapevolezza del proprio percorso di apprendimento.	• Valuta, usa e seleziona in modo consapevole informazioni da più fonti. • Collega concetti e conoscenze anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari • Rielabora e organizza autonomamente argomenti, informazioni e concetti utilizzando riassunti, schemi, tabelle, mappe, grafici... • Individua e applica strategie di organizzazione del proprio lavoro in relazione alle priorità al tempo alle risorse. • Acquisisce una maggior consapevolezza dei propri stili e strategie d'apprendimento.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	2) Partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa in classe risolvendo conflitti ove ciò sia necessario. 3) Apprezzare le diversità, rispettando gli altri e superando pregiudizi. 4) Identificarsi con la cultura di appartenenza e assumere un atteggiamento aperto verso le diversità dell'espressione culturale rispettandola.
Competenza in materia di cittadinanza	Traguardi in uscita: classe III
Collaborare e partecipare Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista. - Contribuire all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive. – Rispettare i diritti altrui. - Gestire la conflittualità. Agire in modo autonomo e responsabile Inserirsi in modo attivo e consapevole nella vita sociale. - Riconoscere bisogni e diritti propri e altrui, opportunità comuni, limiti, responsabilità, regole.	• Acquisisce comportamenti responsabili nei confronti di sé, degli altri dell'ambiente. • Coopera nelle attività per il raggiungimento di obiettivi comuni, rispettando gli impegni presi e stimolando anche gli altri a farlo. • Collabora costruttivamente con adulti e compagni, assume iniziative personali, presta aiuto a chi ne ha bisogno, mette in atto comportamenti di accoglienza. • Motiva la necessità di • Rispettare regole e norme e di spiegare le conseguenze di comportamenti difformi. • Adotta la situazione negoziata nel risolvere conflitti e valuta criticamente le proprie prestazioni. • Acquisisce una maggiore consapevolezza delle problematiche sociali.
Competenza imprenditoriale	1) Pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi. 2) Maturare la consapevolezza del contesto in cui si opera (casa, scuola, società) 3) Sviluppare la capacità di cogliere le opportunità che vengono offerte.
Competenza in materia di cittadinanza	Traguardi in uscita: classe III
Progettare	• Riconosce e potenzia interessi, capacità e

Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro. - Utilizzare le conoscenze apprese per stabilire obiettivi realistici, priorità, strategie di azione. -Verificare i risultati raggiunti. – Attivare percorsi di autovalutazione di sé.

Risolvere problemi

Costruire e verificare ipotesi, individuare fonti e risorse adeguate, raccogliere e valutare dati, proporre soluzioni - Proporre soluzioni contestualizzando contenuti e metodi delle diverse discipline.

attitudini.

- Riflette sul proprio rapporto con lo studio, si orienta nella scelta di percorsi adeguati alle proprie capacità anche in vista della prosecuzione degli studi.
- Prende iniziative singolarmente e/o condivise da un gruppo.
- Attua soluzioni a problemi di esperienza, ne valuta gli esiti e ipotizza correttivi anche con il supporto dei compagni.
- Opera scelte consapevoli motivandole in base a necessità, valori, preferenze.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado
VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)
TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766
Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07
E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it
Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado



Triennio 2025/2028

Premessa

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e 2018 inseriscono la competenza digitale¹ tra le otto competenze chiave per l'apprendimento. Il PNRR², che promuove l'acquisizione di competenze digitali, utilizzando i quadri di riferimento europei DigComp 2.2 (aggiornamento del DigComp) per i cittadini e DigCompEdu per i docenti e il personale scolastico, per supportare la transizione digitale e l'integrazione dell'intelligenza artificiale nella didattica e nelle organizzazioni, indica l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni Nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee Guida per l'istruzione di secondo grado, in relazione alle competenze digitali.

Il DigComp 2.2 riveste un'importanza notevole nel contesto educativo e formativo³ e il DigCompEdu⁴ si pone, quale obiettivo principale, quello di definire e promuovere le competenze digitali necessarie agli insegnanti e ai formatori per integrare efficacemente le tecnologie digitali nella didattica, migliorando i processi di insegnamento/ apprendimento e sviluppando le competenze digitali degli studenti.

Il Curricolo delle competenze digitali dell'Istituto Comprensivo di Marrubiu è stato progettato in coerenza con il nuovo quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2⁵ e si caratterizza per i forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità, tenuto conto delle più recenti tecnologie per l'apprendimento (DigCompEdu).

Esso si pone come obiettivo fondamentale:

- il coinvolgimento dei docenti come attori del cambiamento attraverso l'innovazione didattica;
- la formazione di studenti e studentesse come utilizzatori consapevoli e critici delle tecnologie per creare, comunicare e risolvere problemi, ma anche per essere cittadini digitali consapevoli e responsabili.

Lavorare sulle competenze digitali significa, quindi, porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo ad acquisire abilità per imparare a progettare, a creare, a risolvere problemi, a documentare processi, ad analizzare dati e a sintetizzarli, a proporre strategie e soluzioni comunicative e operative, a pensare e realizzare contenuti digitali.

Quadro di riferimento

- **DigComp (Digital Competence Framework) 2.2:** è il quadro di riferimento europeo che definisce le competenze digitali in cinque aree: 1. Informazione e alfabetizzazione su dati, 2. Comunicazione e collaborazione, 3. Creazione di contenuti digitali, 4. Sicurezza e 5. Risoluzione di problemi.
- **Parlamento europeo e del Consiglio (2018):** sottolinea l'importanza della competenza digitale tra le competenze chiave per l'apprendimento permanente.

¹«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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico».

²Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza.

³Il DigComp 2.2 fornisce un quadro generale delle competenze digitali per i cittadini, mentre il DigComp EDU si concentra sulle esigenze degli insegnanti e dei professionisti dell'educazione, supportandoli nell'integrazione efficace delle tecnologie digitali nella didattica.

⁴Si tratta di un quadro di riferimento europeo che fornisce un modello omogeneo per l'auto-valutazione e lo sviluppo professionale dei docenti nell'uso delle tecnologie digitali.

⁵Il Framework DigComp 2.2 è promosso dalla Commissione Europea nell'ambito del suo Piano d'azione per l'Istruzione digitale 2021-2027, che ha istituito l'EDSC (European Digital Skills Certificate).

- **Raccomandazione Italia Digitale - Competenze Digitali di Base:** è il documento che offre una traduzione e un adattamento delle aree di competenza di DigComp nel contesto italiano, fornendo una base per la strutturazione del curriculum.
- **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) 4.0:** promuove l'estensione del pensiero computazionale a tutta la scuola e sostiene l'aggiornamento del curriculum di tecnologia.
- **Certificazione delle competenze** al termine della scuola Primaria⁶ e del primo ciclo⁷, D.M. 7 ottobre 2017, n.724: prevede di valutare la competenza digitale dello studente.
- **Indicazioni Nazionali (2012) e Indicazioni Nazionali e nuovi scenari (2018):** pongono l'accento sull'importanza delle competenze digitali per gli studenti.
- **Legge 29 dicembre 2021, n. 233** è la legge di conversione del Decreto-Legge 6 novembre 2021, n. 152, che contiene disposizioni urgenti per l'attuazione del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR). Questa legge modifica il decreto-legge introducendo il concorso di progettazione di scuole innovative.
- **Indicazioni Nazionali 2025:** propongono un maggiore focus sulla formazione integrale dello studente, che include le dimensioni digitali, integrando così la necessità di approcci interdisciplinari e l'uso delle tecnologie digitali.

Modello concettuale di riferimento

Il **DigComp 2.2.** introduce quasi 300 nuovi esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti che supportano i cittadini nell'interazione agevole, critica e sicura con le tecnologie digitali, con l'intelligenza artificiale, il lavoro da remoto e l'accessibilità.

L'aggiornamento non ha modificato i descrittori del modello concettuale di riferimento previsto dal **DigComp**, che tiene conto degli elementi fondamentali per definire la competenza digitale.

Le cinque Macro-aree che raggruppano le Competenze digitali⁸

Macro-area	Competenze
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	➔ 1.1 Navigare, Ricercare e Filtrare dati, informazioni e contenuti digitali ➔ 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali ➔ 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	➔ 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie ➔ 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali ➔ 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali ➔ 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali ➔ 2.5. Netiquette ➔ 2.6. Gestire l'identità digitale

⁶D.M. 7 ottobre 2017 n.724 - allegato A), in riferimento alla competenza digitale, viene richiesto ai docenti di valutare il raggiungimento del seguente livello: «L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici».

⁷D.M. 7 ottobre 2017 n.724 - allegato B), il raggiungimento della competenza digitale presuppone che: «L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi».

⁸Modello concettuale del DigiComp, DigComp 2.2 - Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini, p.4.

3. Creazione di contenuti digitali

- ➔ 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- ➔ 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- ➔ 3.3 Copyright e licenze
- ➔ 3.4 Programmazione

4. Sicurezza

- ➔ 4.1 Proteggere i dispositivi
- ➔ 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- ➔ 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- ➔ 4.4 Proteggere l'ambiente

5. Risolvere problemi

- ➔ 5.1 Risolvere problemi tecnici
- ➔ 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- ➔ 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- ➔ 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Indicazioni metodologiche

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, le competenze digitali si inseriscono in modo trasversale, coinvolgono tutte le discipline e i Campi di Esperienza e tutti gli ordini e gradi di scuola. Le competenze digitali sono, infatti, trasversali perché si intrecciano con tutte le altre competenze e con le soft skills⁹, sono molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, alfabetizzazione mediatica, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Si tratta non soltanto di saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche di comprenderne i meccanismi, di riflettere sul loro impatto nella vita e nello svolgimento della professione, nel rispetto dei propri dati personali.

L'approccio trasversale e interdisciplinare per lo sviluppo delle competenze digitali richiede, pertanto, la strutturazione di ambienti di apprendimento flessibili e interconnessi, l'utilizzo di metodologie inclusive e laboratoriali (STEM¹⁰ - STEAM¹¹) e la promozione di esperienze autentiche e di compiti di realtà.

Verifica e valutazione

La verifica e la valutazione seguiranno i criteri e la scansione degli altri percorsi disciplinari.

⁹Insieme delle capacità relazionali e comportamentali di ciascun individuo.

¹⁰L'acronimo STEM deriva dall'insieme delle discipline scientifiche Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica.

¹¹L'acronimo STEAM fa riferimento alle discipline Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica.

II CURRICOLO

Il Curricolo dell'Istituto Comprensivo di Marrubiu è disposto all'interno di una versione tabellare sinottica che propone una visione in parallelo di obiettivi, concetti e attività ad essi collegati, e, infine, alcune risorse per l'organizzazione della didattica trasversale veicolata dalle competenze digitali previsti per i tre ordini di scuola.

1)Scuola dell'infanzia12

Macroarea: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori	➔ 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	➔ 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	➔ 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
Obiettivi	Attività
Riconoscere e interpretare simboli, immagini e contenuti visivi presenti in ambienti digitali, associando segni e significati.	L'alunno visiona documentari, immagini, video riprodotti in forma digitale.
Esplorare in modo guidato contenuti multimediali digitali, distinguendo tra elementi familiari e nuovi attraverso l'osservazione e il confronto.	L'alunno ascolta canzoni, storie, istruzioni riprodotte in forma digitale.
Utilizzare, con l'aiuto dell'insegnante, semplici procedure di ricerca di informazioni.	L'alunno si orienta tra gli elementi principali dello strumento tecnologico ed esegue giochi ed esercizi .

Macroarea: 2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori	➔ 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
	➔ 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	➔ 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	➔ 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	➔ 2.5. Netiquette
	➔ 2.6. Gestire l'identità digitale
Obiettivi	Attività
Utilizzare strumenti digitali per comunicare emozioni, pensieri o richieste in modo semplice.	L'alunno crea disegni e storie digitali per raccontare il proprio stato d'animo ed esperienze;
Utilizzare le tecnologie digitali per l'interazione e la collaborazione all'interno di ambienti protetti, rispettando i turni e le regole di interazione.	L'alunno partecipa alla realizzazione di Puzzle collaborativi, ad attività di coding, ad attività di pixel-art;
Rispettare semplici regole di comportamento durante l'uso condiviso degli strumenti digitali.	L'alunno utilizza la piattaforma Google Workspace for Education.

Macroarea: 3. Creazione di contenuti digitali	
Descrittori	➔ 3.1 Sviluppare contenuti digitali ➔ 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali ➔ 3.3 Copyright e licenze ➔ 3.4 Programmazione
Obiettivi	Attività
Utilizzare strumenti digitali per realizzare semplici disegni, tracciati o composizioni grafiche, esprimendo idee, emozioni o esperienze personali.	L'alunno utilizza applicazioni di supporto al disegno.
Creare semplici contenuti multimediali che raccontano storie ed esperienze vissute.	L'alunno realizza foto o brevi filmati utilizzando strumenti digitali.
Modificare contenuti digitali (colori, forme e dimensioni), sperimentando possibilità creative.	L'alunno registra la propria voce mentre racconta una storia illustrata con disegni digitali.
Riconoscere elementi base di programmazione, svolgendo compiti su un insieme limitato di comandi ed eseguendo semplici istruzioni.	L'alunno partecipa alla creazione di un prodotto digitale collettivo con foto, disegni e anche sonoro.
	L'alunno effettua percorsi e realizza immagini seguendo semplici istruzioni digitali.

Macroarea: 4. Sicurezza	
Descrittori	➔ 4.1 Proteggere i dispositivi ➔ 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy ➔ 4.3 Proteggere la salute e il benessere ➔ 4.4 Proteggere l'ambiente
Obiettivi	Attività
Utilizzare gli strumenti digitali in modo consapevole, comprendendo le eventuali situazioni di rischio.	L'alunno osserva immagini o brevi video che rappresentano situazioni digitali e, con l'aiuto dell'insegnante, individua i comportamenti a rischio.
Trattare con cura gli strumenti tecnologici, dimostrando atteggiamenti responsabili;	L'alunno partecipa a una routine di cura del dispositivo: lo pulisce, lo ripone con attenzione e lo usa con rispetto, sviluppando atteggiamenti responsabili.
Rispettare il tempo stabilito per l'uso dei dispositivi digitali, comprendendo l'importanza dell'equilibrio tra digitale e realtà.	L'alunno partecipa a esperienze e giochi rispettando i tempi di esposizione allo strumento digitale.

Macroarea: 5. Risolvere problemi	
Descrittori	➔ 5.1 Risolvere problemi tecnici ➔ 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche ➔ 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali ➔ 5.4 Individuare i divari di competenze digitali
Obiettivi	Attività
Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche, con	L'alunno esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico attraverso supporti

operazioni e comandi base per l'uso dei dispositivi digitali.	digitali.
Utilizzare strumenti digitali per esprimere la propria creatività, inventando storie, giochi o immagini originali, anche combinando elementi diversi (foto, disegni, suoni).	L'alunno si muove nello spazio seguendo le indicazioni o le sequenze date; individua indicazioni o sequenze per progettare percorsi e azioni. L'alunno si muove fisicamente nello spazio seguendo indicazioni digitali (es. frecce su schermo o comandi vocali), sviluppando orientamento e comprensione delle sequenze;

2) Scuola primaria

Macroarea: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
➔ 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali Descrittori ➔ 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali ➔ 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	
Obiettivi	Attività
Trovare dati, informazioni e immagini attraverso una semplice ricerca guidata offline e online.	L'alunno seleziona le informazioni pertinenti e utili in linea con le indicazioni fornite dall'insegnante, effettua ricerche e raccoglie informazioni in base a criteri stabiliti e condivisi.
Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera per la navigazione e l'utilizzo di app.	L'alunno collabora con il gruppo classe nella realizzazione di prodotti digitali.
Riconoscere e distinguere file, cartelle e i principali programmi/applicazioni didattiche.	L'alunno organizza i contenuti digitali attraverso la creazione di cartelle di archiviazione.
Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni raccolte.	L'alunno esegue semplici attività di programmazione sfruttando programmi predisposti per la didattica.

Macroarea: 2. Comunicazione e collaborazione	
➔ 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie ➔ 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali ➔ 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali ➔ 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali ➔ 2.5. Netiquette ➔ 2.6. Gestire l'identità digitale	
Obiettivi	Attività
Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	L'alunno collabora con gli altri utilizzando dispositivi digitali.
Conoscere e utilizzare diversi software (scrittura, immagini, editing...) per comunicare e condividere informazioni.	L'alunno utilizza diversi software/app per comunicare e condividere informazioni e prodotti.
Conoscere e saper utilizzare mezzi di comunicazione digitale.	L'alunno scarica e condivide contenuti digitali.
Cooperare in giochi educativi (app)	L'alunno coopera e collabora in rete

Riconoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete.	utilizzando comportamenti corretti.
--	-------------------------------------

Macroarea: 3. Creazione di contenuti digitali	
Descrittori	➔ 3.1 Sviluppare contenuti digitali ➔ 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali ➔ 3.3 Copyright e licenze ➔ 3.4 Programmazione
Obiettivi	Attività
Individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici. Riconoscere sequenze di azioni e ordinarle in modo logico. Utilizzare semplici ambienti di programmazione visiva per creare brevi sequenze di comandi. Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme nel rispetto del Copyright.	L'alunno utilizza software/app per realizzare contenuti digitali differenti. L'alunno sfrutta i dati precedentemente selezionati per creare documenti digitali, seguendo le indicazioni dell'insegnante. L'alunno utilizza semplici programmi con ambienti di coding a blocchi. L'alunno si muove sul web nel rispetto di Copyright e licenze.

Macroarea: 4. Sicurezza	
Descrittori	➔ 4.1 Proteggere i dispositivi ➔ 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy ➔ 4.3 Proteggere la salute e il benessere ➔ 4.4 Proteggere l'ambiente
Obiettivi	Attività
Riconoscere comportamenti corretti per prendersi cura di tablet, computer e altri dispositivi digitali. Condividere le regole per l'utilizzo e la cura dei dispositivi elettronici: tempi di utilizzo, postura, luminosità del monitor e distanza dallo schermo, protezione del dispositivo. Condividere le regole e i comportamenti corretti e responsabili per interagire in ambienti digitali. Riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	L'alunno utilizza le tecnologie digitali prevedendo i rischi associati a un utilizzo improprio, inclusi quelli legati all'ambiente e alla privacy. L'alunno mantiene con cura i dispositivi digitali a disposizione. L'alunno rispetta le regole e adotta comportamenti corretti e responsabili per interagire in ambienti digitali.

Macroarea: 5. Risolvere problemi	
Descrittori	➔ 5.1 Risolvere problemi tecnici ➔ 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche ➔ 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali ➔ 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Obiettivi	Attività
Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche nell'uso dei dispositivi digitali.	L'alunno crea soluzioni per affrontare piccoli inconvenienti nell'utilizzo delle tecnologie digitali. L'alunno esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico attraverso supporti digitali.
Utilizzare strumenti digitali per esprimere la propria creatività, inventando storie, giochi o immagini originali, anche combinando elementi diversi (foto, disegni, suoni).	L'alunno si muove nello spazio seguendo le indicazioni o le sequenze date e individua indicazioni o sequenze per progettare percorsi e azioni. L'alunno potenzia il pensiero logico e algoritmico mediante semplici attività di coding.

3) Scuola secondaria di I grado

Macroarea: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori	➔ 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali ➔ 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali ➔ 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
Obiettivi	Attività
Individuare consapevolmente le proprie esigenze informative e di ricerca: analizzare il contesto, definire obiettivi specifici e selezionare strategie adeguate per reperire dati, fonti e contenuti pertinenti.	L'alunno sfrutta la Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) o la Digital Board come supporto all'apprendimento.
Organizzare e condurre una ricerca in modo autonomo, utilizzando consapevolmente le principali funzionalità del browser (barra degli indirizzi, motori di ricerca, gestione delle schede, cronologia, segnalibri).	L'alunno utilizza dizionari digitali. L'alunno effettua ricerche e seleziona dati, informazioni, immagini e video online.
Selezionare tra le informazioni reperite quelle pertinenti e affidabili.	L'alunno utilizza strategie per identificare fonti poco attendibili e distingue informazioni affidabili dalle fake news.
Riconoscere e distinguere i principali componenti hardware e software di un sistema informatico, comprendendo le funzioni essenziali e il ruolo nel funzionamento complessivo del computer, al fine di sviluppare una alfabetizzazione digitale di base.	L'alunno organizza i contenuti digitali, inclusi dati, informazioni, immagini e documenti, mediante diversi metodi di archiviazione.

Macroarea: 2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori	➔ 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie ➔ 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali ➔ 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali ➔ 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali ➔ 2.5. Netiquette ➔ 2.6. Gestire l'identità digitale

Obiettivi	Attività
Comprendere e utilizzare in modo consapevole le diverse opzioni di condivisione disponibili nei principali ambienti digitali (documenti, contenuti multimediali, link, file), riconoscendo le implicazioni legate alla privacy, alla sicurezza e all'accessibilità delle informazioni trasmesse Organizzare e comunicare in modo chiaro, coerente e pertinente i risultati di una ricerca, utilizzando strumenti digitali e strategie espositive adeguate al contesto, al pubblico e agli obiettivi comunicativi. Collaborare attivamente alla costruzione di risorse e compiti attraverso l'uso consapevole di strumenti digitali. Utilizzare in modo consapevole le tecnologie digitali, sia in presenza che in ambienti virtuali, riconoscendo il valore dell'ascolto, del rispetto reciproco e della comunicazione efficace.	L'alunno utilizza strumenti e piattaforme digitali per comunicare e collaborare. L'alunno scarica e condivide contenuti digitali attraverso strumenti e piattaforme digitali. L'alunno cita le fonti digitali e sa redigere una sitografia. L'alunno compila test, questionari e giochi didattici in formato digitale. L'alunno utilizza documenti digitali come supporto alle presentazioni orali. L'alunno svolge una ricerca guidata su un argomento, utilizzando diverse funzionalità del browser e documentando il processo. L'alunno condivide documenti, link, file e contenuti multimediali in modo sicuro. L'alunno collabora in gruppo alla creazione di un diario digitale delle relazioni (raccolta di esperienze individuali o in condivisione con un piccolo gruppo).

Macroarea: 3. Creazione di contenuti digitali	
Descrittori ➔ 3.1 Sviluppare contenuti digitali ➔ 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali ➔ 3.3 Copyright e licenze ➔ 3.4 Programmazione	
Obiettivi	Attività
Progettare e realizzare prodotti multimediali di diversa tipologia (presentazioni, video, podcast, infografiche), sia in forma individuale che collaborativa, utilizzando strumenti digitali in modo creativo, consapevole e funzionale alla comunicazione di contenuti, esperienze e conoscenze. Formulare istruzioni operative basate su codifiche condivise (simboli, linguaggi formali, comandi digitali), sviluppando precisione comunicativa, capacità logico-sequenziale e competenze di collaborazione all'interno di attività strutturate e ambienti digitali. Riconoscere il significato e il valore dei diritti d'autore, comprendendo le regole che tutelano le opere dell'ingegno (testi, immagini, video, musica, software) e adottando comportamenti responsabili nell'uso, nella condivisione e nella produzione di contenuti digitali.	L'alunno realizza testi mediante l'utilizzo di programmi di videoscrittura come Word, Pages, ecc. L'alunno produce fogli di lavoro per il calcolo utilizzando Excel, creando tabelle e schemi per la raccolta e la gestione di dati tramite gli strumenti digitali. L'alunno sfrutta programmi di grafica o di supporto al disegno come Paint, Illustrator, ecc. L'alunno elabora documenti digitali per la presentazione di resoconti o ricerche, integrando testo, immagini, audio e video.

Macroarea: 4. Sicurezza	
Descrittori	➔ 4.1 Proteggere i dispositivi ➔ 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy ➔ 4.3 Proteggere la salute e il benessere ➔ 4.4 Proteggere l'ambiente
Obiettivi	Attività
Adottare comportamenti consapevoli e responsabili per la tutela della propria privacy e dei dati personali nell'ambiente digitale, riconoscendo i rischi legati alla condivisione di contenuti online (immagini, video, informazioni sensibili) e applicando semplici strategie di protezione per navigare in rete in modo sicuro e rispettoso.	L'alunno comprende i rischi associati all'utilizzo delle tecnologie digitali, quali radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.
Utilizzare con cura i dispositivi elettronici personali e condivisi.	L'alunno mantiene con cura i dispositivi digitali a disposizione.
Comprendere i rischi legati all'uso quotidiano della tecnologia e adottare comportamenti responsabili per prevenire accessi non autorizzati, perdite di dati e violazioni della privacy.	L'alunno è in grado di tutelare i propri dati mediante l'impiego di password.
Conoscere i potenziali rischi per la salute psicologica e fisica derivanti dall'uso eccessivo o scorretto delle tecnologie digitali, promuovendo comportamenti equilibrati, responsabili e orientati al benessere personale.	L'alunno identifica l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

Macroarea: 5. Risolvere problemi	
Descrittori	➔ 5.1 Risolvere problemi tecnici ➔ 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche ➔ 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali ➔ 5.4 Individuare i divari di competenze digitali
Obiettivi	Attività
Riconoscere e affrontare in modo autonomo i problemi tecnici più comuni legati all'uso di dispositivi digitali.	L'alunno utilizza materiali e programmi digitali per migliorare l'apprendimento.
Analizzare le proprie esigenze personali, scolastiche e relazionali e scegliere consapevolmente gli strumenti digitali più adeguati a rispondere a tali bisogni, in modo efficace, sicuro e responsabile.	L'alunno opera sul pensiero logico e algoritmico, integrando l'apprendimento del coding.
Utilizzare consapevolmente strumenti e tecnologie digitali per ideare, realizzare e adattare soluzioni che facilitino l'apprendimento personale e collaborativo.	L'alunno affronta problemi di accesso a piattaforme (password dimenticata, errore di login, autenticazione a due fattori) e impara a gestire il recupero delle credenziali e la sicurezza.
Riconoscere la necessità di migliorare progressivamente le proprie abilità tecnologiche per affrontare in modo critico, sicuro e responsabile le sfide del mondo digitale.	L'alunno crea un manuale collaborativo con soluzioni pratiche ai problemi più comuni, illustrando passaggi e strategie operative.

Risorse

Scuola dell'infanzia e primaria

Tux Paint – Disegno digitale con interfaccia semplificata

Draw & Tell – Disegni narrati con registrazione vocale

Toontastic 3D – Creazione di storie animate

Book Creator – Realizzazione di libri digitali con testo, immagini e audio

Epic! – Libreria digitale con migliaia di libri illustrati

StoryWeaver – Storie multilingue gratuite

Khan Kids – Storie, giochi e attività educative

La Biblioteca di Nati per Leggere – Raccolta digitale di letture per la prima infanzia

Thinkrolls – Giochi di logica e problem solving

Logic Land – Attività per il pensiero logico

Code Karts – Introduzione al coding attraverso corse di macchine

Lightbot Jr – Coding visuale per bambini

Scratch Jr – Programmazione visuale per creare storie e giochi

Voice Recorder – app semplice per registrare messaggi vocali dei bambini

Clips (Apple) – per creare video brevi con effetti, testi e musica

Mentimeter Kids – per votazioni digitali semplici con immagini e simboli

YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età

TumbleBooks – Libri animati e interattivi

Zoom Kids / Meet for Schools – per videoletture, saluti e interazioni protette tra sezioni o con famiglie

Canva Kids – per creare cartoline, poster e presentazioni digitali con grafica semplificata

Toca Boca – app per giochi di ruolo e simulazioni sociali che favoriscono l'interazione

Emojiland – per esplorare emozioni e comunicare stati d'animo attraverso emoji

My Story Book Maker – per creare racconti digitali con audio e immagini

Scratch Jr – per costruire storie animate e collaborare nella programmazione visuale

Google Slides (semplificato)

Internet Safety for Kids – App educativa con giochi e quiz per insegnare ai bambini le regole base della sicurezza online.

Interland by Google (Be Internet Awesome) – Gioco interattivo che insegna sicurezza, gentilezza online e protezione dei dati.

Time Timer – Timer visivo per aiutare i bambini a rispettare il tempo stabilito per l'uso dei dispositivi.

Pause – App semplice per guidare momenti di rilassamento e consapevolezza dopo l'attività digitale.

Interland: avventure digitali

Avatar Maker: app per realizzare avatar.

Educaplay: piattaforma di attività e giochi.

Scuola primaria e secondaria

Google Workspace
Digiface by La
Digitale
Pixton
Animated Drawings
CodyColor,
CodyRoby

Pixlart
Fantavolando
Quick Draw
Digitools
Codeweek
CodyFeet,
Canva

Code.org
Learningapps
Quizizz
Panquiz
ZaplyCode
Powtoon
TinyTap

Book Creator
StoryJumper
BoomWriter
Genially
Escape room maker
Thinglink
Wakelet

Risorse (organizzate per specifici utilizzi)

Creazione di contenuti didattici (alcuni esempi)

Canva for Education – Per creare presentazioni, infografiche, schede didattiche, poster e materiale visivo.

Genially – Strumento per realizzare infografiche, presentazioni, giochi, escape rooms e contenuti interattivi.

Prezi – Alternativa dinamica a PowerPoint per presentazioni coinvolgenti.

Book Creator – App per creare libri digitali interattivi.

StoryJumper – Creazione di storie digitali illustrate.

Kahoot! – Creazione di quiz gamificati per rendere l'apprendimento più coinvolgente.

Quizizz – Strumento per quiz interattivi con feedback immediato.

Edpuzzle – Creazione di video didattici interattivi con domande integrate.

PanQuiz – Creazione di quiz personalizzati con elementi interattivi, ideale per verifiche e apprendimento ludico.

Wordwall – Piattaforma per creare attività interattive come quiz, cruciverba, memory, anagrammi e molto altro.

LearningApps – Creazione di esercizi interattivi personalizzati, come puzzle, giochi di associazione e quiz.

Classroomscreen – Lavagna online che permette di visualizzare timer, semafori, strumenti per il lavoro di gruppo e altre funzioni utili per gestire la classe in modo interattivo.

Bouncy Balls – Strumento online che rileva il livello di rumore nella classe attraverso il microfono e lo rappresenta con palline colorate che si muovono in base al volume. Perfetto per aiutare gli studenti, in particolare quelli della scuola dell'Infanzia e Primaria, a regolare il tono della voce. **Scratch** - Codificare storie, giochi e animazioni interattive.

Code.org - Promuovere l'educazione informatica attraverso strumenti e risorse gratuite.

Padlet - Creare bacheche virtuali dov'è possibile condividere contenuti.

Strumenti per collaborare (alcuni esempi)

We School - creare, gestire corsi interagire con altri utenti e monitorare i risultati degli studenti.

La Digitale - fornisce agli insegnanti strumenti digitali gratuiti liberi e responsabili per l'educazione.

Pixton - creare fumetti e foto digitali con Avatar.

Cody Roby /Feet - costruire percorsi a tessere quadrate che rappresentano in modo intuitivo le istruzioni necessarie a percorrerli.

Strumenti per proteggere la salute e il benessere dei nostri alunni (alcuni esempi)

Interland: gioco on line gratuito che ha lo scopo di educare i bambini alla sicurezza in modo divertente.

Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi on line.

Strumenti che utilizzano l'intelligenza artificiale (alcuni esempi)

Magic School - Consente di creare contenuti didattici altamente coinvolgenti, lezioni interattive e valutazioni personalizzate.

Perplexity AI - Un assistente digitale basato sull'intelligenza artificiale che combina le capacità di un motore di ricerca avanzato con strumenti di automazione.

Gamma - Consente di creare presentazioni di base da suggerimenti.

Napkin - Per trasformare semplici testi in immagini, diagrammi e schemi visivi.

Algor Education - Web app che permette di creare mappe concettuali a partire da libri e/o documenti.

Sutori - Piattaforma che consente di creare digital storytelling con immagini, video e suoni.

Chalkie - Applicazione progettata per aiutare gli insegnanti a creare lezioni interattive e coinvolgenti in modo rapido ed efficiente.

Minerva AI - la prima piattaforma di intelligenza artificiale per la scuola creata esclusivamente per gli insegnanti italiani dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

SubMagic/ CapCut - software di editing video per creatori di contenuti e aziende.

Midjourney/ Ideogram - strumenti potenti per la generazione di immagini AI. Entrambi utilizzano modelli di machine learning avanzati per interpretare i prompt e creare contenuti visivi di alta qualità.

Hootsuite/ Buffer - può essere usato per creare, programmare e pubblicare post sui feed di Instagram, caroselli e Reels.

Deliberato dal Collegio dei Docenti in data 6 novembre 2025;

Deliberato dal Consiglio di Istituto in data 27 novembre 2025.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Marina ENNA

Documento firmato digitalmente ai sensi del CAD e s.m.i.

MARINA ENNA
03.01.2026
11:30:44 CET