



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G.PASCOLI" di VALLATA

SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA DI I GRADO
con sedi staccate in Scampitella – Trevico - Vallesaccarda

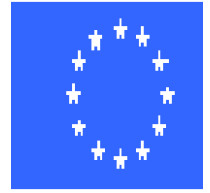
Via S. Giorgio di Sopra – 83059 VALLATA (AV) - Tel./fax 0827/90038

e-mail: avic87400q@istruzione.it - Cod. Fisc. 90014680640 - C.MECC: AVIC87400Q

PEC: avic87400q@pec.istruzione.it - Web site: www.icpascolivallata.it

Codice Univoco Ufficio: UFMSZT

Codice IPA: istsc_avic87400Q



CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO ORGANIZZATO PER COMPETENZE



“È necessario sviluppare l’attitudine naturale della mente umana a situare tutte le informazioni in un contesto e in un insieme. È necessario insegnare i metodi che permettano di cogliere le mutue relazioni e le influenze reciproche tra le parti e il tutto in un mondo complesso.”

Edgar Morin - I sette saperi
necessari all’educazione del futuro

SOMMARIO

PREMESSA	PAG. 3
SCUOLA DELL'INFANZIA:	Pag. 4
Il sé e l'altro	Pag. 5
Il corpo e il movimento	Pag. 7
Immagini, suoni, colori	Pag. 10
I discorsi e le parole	Pag. 12
La conoscenza del mondo	Pag. 15
SCUOLA PRIMARIA:	Pag. 18
Italiano	Pag. 19
Inglese	Pag. 25
Storia	Pag. 29
Geografia	Pag. 32
Matematica	Pag. 36
Scienze	Pag. 43
Musica	Pag. 46
Arte e immagine	Pag. 50
Educazione fisica	Pag. 53
Tecnologia	Pag. 57
Religione Cattolica	Pag. 60
Competenze trasversali	Pag. 61
SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO:	Pag. 69
Italiano	Pag. 70
Inglese	Pag. 73
Francese	Pag. 76
Storia	Pag. 81
Geografia	Pag. 85
Matematica	Pag. 89
Scienze	Pag. 94
Musica	Pag. 98
Strumento musicale	Pag. 99
Arte e immagine	Pag. 101
Educazione fisica	Pag. 104
Tecnologia	Pag. 108
Religione Cattolica	Pag. 111
Competenze trasversali	Pag. 112

PREMESSA

Il Curricolo verticale di Istituto costituisce la più alta espressione della libertà di insegnamento e dell'autonomia dell'Istituzione Scolastica, si ispira principalmente alle **“Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione”** del 2012, ai traguardi previsti dalle **Competenze Chiave Europee**, alle **Competenze di Cittadinanza**, declinate dal **Decreto n. 139 del 2007**.

Esso rappresenta un elemento fondamentale all'interno del Piano Triennale dell'Offerta Formativa e definisce, a partire dalla Scuola dell'Infanzia, attraverso la Scuola Primaria, fino alla Scuola Secondaria di 1°grado, un iter formativo unitario, graduale e coerente, continuo e progressivo, delle tappe e delle scansioni di apprendimento dell'alunno.

Il documento esplicita le scelte scolastiche e l'identità dell'Istituto che, attraverso la sua realizzazione, sviluppa e organizza la ricerca e l'innovazione educativa. Esso struttura e descrive l'intero percorso formativo che l'alunno compie e nel quale si fondono i processi relazionali e cognitivi.

Per i docenti rappresenta un punto di riferimento imprescindibile per la progettazione didattica e La valutazione degli alunni.

Il Curricolo verticale si sviluppa a partire dai campi di esperienza della scuola dell'infanzia, attraverso la scuola primaria, per arrivare alle discipline della scuola secondaria di 1°grado. Per ogni campo di esperienze e/o disciplina esso prevede: Traguardi per lo sviluppo delle competenze alla fine dell'ordine di scuola di riferimento; Competenze; Abilità; Conoscenze; Compiti significativi; Evidenze; Raccomandazioni per la continuità nel successivo ordine di scuola.

Il Curricolo verticale dell'I.C. “G. Pascoli” di Vallata rappresenta un rifacimento del precedente documento e nasce dall'esigenza di una opportuna integrazione tra la didattica degli obiettivi e la didattica delle competenze, onde consentire la realizzazione di una scuola che permetta all'allievo il “sape fare” e il “saper essere”, oltre al “sapere”.

Il Curricolo verticale strutturato per competenze si propone i seguenti obiettivi:

- Favorire una comunicazione efficace tra i diversi ordini di scuola dell'Istituto
- Assicurare un percorso graduale di crescita globale;
- Consentire l'acquisizione di competenze, abilità, conoscenze e quadri concettuali adeguati alle potenzialità di ciascun alunno;
- Realizzare le finalità dell'uomo e del cittadino;
- Orientare e favorire la realizzazione del proprio progetto di vita.

CURRICOLO DI ISTITUTO ORGANIZZATO PER COMPETENZE



SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CIVICHE ; COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E DI APPRENDIMENTO; COMPETENZE IMPRENDITORIALI; COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Traguardi per lo sviluppo della competenza

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.

IL SÉ E L'ALTRO SCUOLA DELL'INFANZIA 1° ANNO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Giocare con gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> Gioca in piccolo gruppo condividendo il materiale. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco 	<ul style="list-style-type: none"> Attività che prevedono la collaborazione tra bambini Attività per dare valore alla collaborazione Drammatizzazione di storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo Individuazione delle regole necessarie a "star bene" in sezione Predisposizione di strumenti per misurare e incentivare l'adesione alle regole condivise Realizzazione ed utilizzo di simboli per l'espressione e il riconoscimento delle proprie e altrui emozioni Allestimento del mercatino delle buone azioni (ogni bambino dona in beneficenza un proprio gioco)
Sviluppare il senso dell'identità personale.	<ul style="list-style-type: none"> Nomina, indica le parti del corpo e individuare le diversità di genere. Scopre e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. 	<ul style="list-style-type: none"> Il corpo e le differenze di genere. 	
Comprendere di avere una storia personale.	<ul style="list-style-type: none"> Manifesta il senso di appartenenza: riconosce i membri della propria famiglia, i ruoli, i compagni, le maestre, gli spazi, i contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> L'identità personale L'appartenenza al gruppo familiare e sociale 	
Partecipare alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.	<ul style="list-style-type: none"> Collabora con gli altri Partecipa attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Attività che prevedono la collaborazione tra bambini Ascolto di brani e canti 	
Accettare le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce nei diversi contesti la figura a cui fare riferimento e l'autorità educativa. Scopre che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti e momenti della giornata. 	<ul style="list-style-type: none"> Le regole. 	
Conoscere le prime regole di comportamento.	<ul style="list-style-type: none"> Individua le regole necessarie per "star bene" in sezione Scopre ,accetta e gradualmente rispetta le regole nei giochi organizzati e liberi 	<ul style="list-style-type: none"> Le regole. 	

EVIDENZE

<ul style="list-style-type: none"> Accetta di stare a scuola senza i genitori Si lascia coinvolgere in relazioni serene e accoglienti Si riconosce come identità diversa dagli altri Si rende conto di appartenere ad un gruppo familiare 	<ul style="list-style-type: none"> Si riconosce parte di un gruppo Accetta le figure delle insegnanti e dei compagni ed instaura con essi relazioni Parla, gioca e lavora con gli altri bambini
---	--

• Comprende di avere una storia personale	• Riconosce la differenza tra maschio e femmina
---	---

IL SÉ E L'ALTRO SCUOLA DELL'INFANZIA 2° ANNO			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> Gioca in gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi creativi 	<ul style="list-style-type: none"> Attività che prevedono la collaborazione tra bambini Attività per dare valore alla collaborazione Drammatizzazione di storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo Individuazione delle regole necessarie a "star bene" in sezione Predisposizione di strumenti per misurare e incentivare l'adesione alle regole condivisione Realizzazione ed utilizzo di simboli per l'espressione e il riconoscimento delle proprie e altrui emozioni Allestimento del mercatino delle buone azioni (ogni bambino dona in beneficenza un proprio gioco)
Sviluppare l'identità personale	<ul style="list-style-type: none"> Nomina, indica e rappresenta le parti del corpo. Riconosce il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale 	<ul style="list-style-type: none"> Il corpo e le differenze di genere 	
Conoscere la storia personale e si riconosce di far parte di un gruppo.	<ul style="list-style-type: none"> Si riconosce nel gruppo dei pari 	<ul style="list-style-type: none"> La propria storia 	
Esprimere sentimenti, stati d'animo, bisogni ed esigenze in modo pertinente e corretto.	<ul style="list-style-type: none"> Comunica sentimenti ed emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> Sentimenti ed emozioni 	
Rispettare le regole di comportamento e le vive con responsabilità	<ul style="list-style-type: none"> È consapevole che il confronto con gli altri necessita di regole 	<ul style="list-style-type: none"> Regole Giochi di squadra 	

EVIDENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce l'importanza dello stare con gli altri Condivide con gli altri i propri sentimenti Si riconosce parte di un gruppo Si relaziona con le insegnanti e i compagni in maniera positiva Si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini 	<ul style="list-style-type: none"> È consapevole delle caratteristiche fisiche, sessuali ... Ascolta gli altri e dà spiegazioni sul proprio comportamento Dialoga, discute, gioca e lavora in modo costruttivo con gli altri Aiuta i compagni

IL SÉ E L'ALTRO SCUOLA DELL'INFANZIA 3° ANNO			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, saper argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	<ul style="list-style-type: none"> Gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri Gioca e lavora in autonomia Ha fiducia in sé e rispetto per gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> Autonomia e rispetto reciproco 	<ul style="list-style-type: none"> Attività che prevedono la collaborazione tra bambini Attività per dare valore alla collaborazione Drammatizzazione di storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo Individuazione delle regole necessarie a "star bene" in sezione Predisposizione di strumenti per misurare e
Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, saperli esprimere in modo sempre più adeguato.	<ul style="list-style-type: none"> Porta a termine compiti e attività in autonomia Assume comportamenti socialmente accettabili 	<ul style="list-style-type: none"> Identità personale 	
Sapere di avere una storia personale e familiare, conoscere le tradizioni della famiglia, della comunità e metterle a confronto con altre.	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppa la propria identità personale individuando le relazioni parentali Consolida il senso di appartenenza al gruppo familiare 	<ul style="list-style-type: none"> Identità personale Appartenenza al gruppo familiare e sociale Tradizioni 	

	<ul style="list-style-type: none"> Stabilisce rapporti di fiducia con i pari e gli adulti Conosce eventi e tradizioni significative di contesti e ambienti diversi. 		<p>incentivare l'adesione alle regole condivisione</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizzazione ed utilizzo di simboli per l'espressione e il riconoscimento delle proprie e altrui emozioni Allestimento del mercatino delle buone azioni (ogni bambino dona in beneficenza un proprio gioco)
Riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	<ul style="list-style-type: none"> Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascolta, presta aiuto, interagisce nella comunicazione. Rispetta le emozioni degli altri 	<ul style="list-style-type: none"> I ruoli 	
Avere consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.	<ul style="list-style-type: none"> Condivide ed applica le fondamentali regole del gruppo di appartenenza Rispetta semplici regole stradali ed ecologiche 	<ul style="list-style-type: none"> Regole Confronto Giochi di squadra Regole per la sicurezza nell'ambiente e instrada 	

EVIDENZE	
<ul style="list-style-type: none"> Sviluppa il senso dell'identità personale Sa esprimere e controllare in modo adeguato le proprie esigenze e i propri sentimenti Si orienta nei tempi e negli spazi della vita scolastica Dimostra atteggiamenti di rispetto verso gli altri Si relaziona nel gruppo di appartenenza 	<ul style="list-style-type: none"> Riflette sulle diversità culturali e su ciò che è bene o male Riflette, si confronta, discute con adulti e bambini Riconosce ed accetta positivamente le diversità e sa averne rispetto Accetta opinioni diverse dalle proprie Sa rispettare regole di comportamento e assumersi responsabilità

PUNTI DI ATTENZIONE PER LA CONTINUITÀ TRA SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA	
Indicazioni concordate con i docenti della Scuola Primaria	
<ul style="list-style-type: none"> Ha acquisito una buona autonomia E' sicuro di sé E' disponibile verso coetanei e adulti Mostra interesse per le esperienze proposte 	<ul style="list-style-type: none"> Contribuisce personalmente nelle esperienze Partecipa alla cura dell'ambiente Rispetta le cose proprie e quelle degli altri

IL CORPO E IL MOVIMENTO			
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE; COMPETENZE CIVICHE; COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E DI APPRENDIMENTO, COMPETENZE IMPRENDITORIALI.			
<p>Traguardi per lo sviluppo della competenza</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>			
IL CORPO E IL MOVIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA 1° ANNO			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Percepire globalmente il proprio corpo	<ul style="list-style-type: none"> Esegue giochi di simulazione relativi alla cura e al funzionamento del corpo umano 	<ul style="list-style-type: none"> Il proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> Esperienze pratiche relative alla cura di sé nelle routine scolastiche
Indicare le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce le parti del corpo su di sé e sugli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di esplorazione senso percettive e 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi per la sperimentazione degli schemi motori di base Giochi individuali e a coppie

		riconoscimento di parti del corpo	finalizzati all'uso di singoli segmenti corporei <ul style="list-style-type: none"> • Giochi per la conoscenza reciproca supportati da filastrocche • Giochi motori finalizzati alla sperimentazione corporea delle relazioni spaziali • Invenzione di gesti per accompagnare una canzone o una filastrocca • Drammatizzazione di un racconto • Gioco del mimo • Creazione di ritmi con singole parti del corpo (mani, piedi, bocca, ecc.) • Giochi a squadre
Osservare in autonomia le pratiche di routine, sollecitato dall'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue attività di routine quotidiane e personali 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di routine 	
Controllare alcuni schemi motori di base	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta gli schemi motori statici e dinamici di base: camminare, correre, saltare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori di base 	
Seguire semplici ritmi attraverso il movimento.	<ul style="list-style-type: none"> • Percepisce e produce semplici ritmi con il proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Ritmo del corpo 	
Rappresentare il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente la figura umana 	<ul style="list-style-type: none"> • Il proprio corpo 	

EVIDENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Provvede alla cura della propria persona con l'aiuto dell'adulto • Conosce le corrette abitudini igieniche • Percepisce globalmente il proprio corpo • Acquisisce fiducia nelle proprie capacità motorie di base 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina i movimenti in relazione allo spazio • Sviluppa la coordinazione oculo-manuale • Assume diverse posizioni del corpo nello spazio

IL CORPO E IL MOVIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA 2° ANNO			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Vivere e percepire pienamente la propria corporeità e denominare le parti del corpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il proprio corpo • Distingue, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannosi alla salute • Osserva le pratiche di igiene e cura di sé. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Corpo vissuto • Alimentazione • Regole di igiene del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze pratiche relative alla cura di sé nelle routine scolastiche • Giochi per la sperimentazione degli schemi motori di base • Giochi individuali e a coppie finalizzati all'uso di singoli segmenti corporei • Giochi per la conoscenza reciproca supportati da filastrocche • Giochi motori finalizzati alla sperimentazione corporea delle relazioni spaziali • Invenzione di gesti per accompagnare una canzone o una filastrocca • Drammatizzazione di un racconto • Gioco del mimo • Creazione di ritmi con singole parti del corpo (mani, piedi, bocca, ecc.) • Giochi a squadre
Indicare e nominare le parti del proprio corpo e riferirne le funzioni principali.	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli organi interni del corpo • Esplora l'ambiente attraverso i sensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Corpo e le sue funzioni • I sensi 	
Osservare in autonomia le pratiche di routine.	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue in autonomia pratiche di routine 	<ul style="list-style-type: none"> • Pratiche di routine 	
Controllare schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare e strisciare.	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue schemi motori di base statici e dinamici. • Eseguire percorsi su indicazioni verbali 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori di base • Percorsi 	
Varia il movimento in relazione al ritmo e alla musica.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina i movimenti in attività che implicano l'ascolto di musica il seguire un ritmo • Discrimina suono-silenzio-ritmo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ritmo del corpo 	
Riconoscere e rappresentare in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive e rappresenta il corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Corpo rappresentato 	

EVIDENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Provvede alla cura della propria persona eventualmente chiedendo aiuto • Rispetta le regole di igiene • Percepisce, riconosce e denomina le parti del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Si muove a ritmo di musica • Collabora nei giochi di squadra individuando le relazioni di causa-effetto sul piano motorio. • Mette in atto la successione degli schemi motori di base

IL CORPO E IL MOVIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA 3 ° ANNO			
MACRO COMPETENZE	ABILITA'E COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Vivere pienamente la propria corporeità, percepirne il potenziale comunicativo ed espressivo.	Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo	Il corpo vissuto Il linguaggio mimico-gestuale	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze pratiche relative alla cura di sé nelle routine scolastiche • Giochi per la sperimentazione degli schemi motori di base • Giochi individuali e a coppie finalizzati all'uso di singoli segmenti corporei • Giochi per la conoscenza reciproca supportati da filastrocche • Giochi motori finalizzati alla sperimentazione corporea delle relazioni spaziali • Invenzione di gesti per accompagnare una canzone o una filastrocca • Drammatizzazione di un racconto • Gioco del mimo • Creazione di ritmi con singole parti del corpo (mani, piedi, bocca, ecc.) • Giochi a squadre
Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	Utilizzare in autonomia le pratiche routinarie di igiene personale. Prendere consapevolezza dei cambiamenti avvenuti nel proprio corpo.	Igiene Alimentazione	
Maturare condotte che una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.	Acquisire maggiore autonomia nelle pratiche routinarie della giornata scolastica.	Gestione del corpo Autonomia	
Sperimentare schemi posturali e motori, applicarli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed essere in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.	Padroneggiare schemi motori di base Realizzare prassie più complesse, coordinando vari schemi motori. Effettuare percorsi sempre più complessi con o senza ostacoli.	Il corpo in movimento Schemi motori Percorsi	
Controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	Affinare maggiormente la motricità fine (tagliare, piegare, puntinare, colorare). Vivere con il corpo situazioni emotivo relazionali individuate in racconti, in esperienze	Consolidare la coordinazione oculo-manuale e dinamica generale in attività grafiche e motorie Affinare	
Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresentare il corpo fermo e in movimento.	Descrivere, rappresentare il corpo in situazioni di staticità e di movimento	Il corpo statico e dinamico	

EVIDENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Provvede autonomamente alla cura della propria persona • Classifica i prodotti e gli oggetti per l'igiene e la cura di sé • Individua su di sé e sugli altri i principali segmenti corporei • Varia, organizza e controlla gli spostamenti in relazione ai cambi di direzione • Comunica una situazione e un'espressione mediante l'espressività corporea 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i ritmi fisiologici del proprio corpo • Sviluppa un corretto spirito competitivo nel rispetto delle regole del gioco • Mantiene l'equilibrio corporeo in situazioni statiche e dinamiche • Finalizza la simultaneità degli schemi motori al conseguimento di un obiettivo comune

PUNTI DI ATTENZIONE PER LA CONTINUITÀ TRA SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA

Indicazioni concordate con i docenti della Scuola Primaria
<ul style="list-style-type: none"> • Possiede un buon livello di coordinazione dinamica • Controlla il proprio corpo sia nelle attività libere che in quelle guidate • Ha maturato una adeguata strutturazione dello schema corporeo • Si muove correttamente nello spazio grafico, seguendo le indicazioni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Traguardi per lo sviluppo della competenza
 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.

IMMAGINI, SUONI, COLORI SCUOLA DELL'INFANZIA 1° ANNO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale 	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco simbolico 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di simboli forma/colore con materiali diversi per rappresentarsi e giocare • Costruzione iconica di un cartellone condiviso sulla ricorsività del tempo • Costruzione di oggetti sonori per rappresentare i suoni stagionali • Scelta e riproduzione di immagini per rappresentare il suono, rumore, silenzio • Creazione di libri da sfogliare e da ascoltare • Creazione di oggetti-dono e decorazioni • Costruzione creativa di giocattoli con materiali di recupero e di scarto • Realizzazione di biglietti augurali policromatici con tecniche diverse • Sperimentazioni tecniche di coloritura per realizzare soggetti legati alle festività
Partecipare con interesse a racconti di storie e alla loro drammatizzazione.	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, comprendere e drammatizzare storie ed eventi 	<ul style="list-style-type: none"> • Storie 	
Seguire spettacoli mantenendo l'attenzione per brevi periodi.	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa capacità attentive 	<ul style="list-style-type: none"> • Spettacoli 	
Eseguire scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Disegna intenzionalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegni liberi 	
Colorare su aree estese di foglio.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa diverse tecniche espressive 	<ul style="list-style-type: none"> • Pittura 	
Riprodurre i suoni dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e riproduce i suoni dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • I suoni dell'ambiente 	

EVIDENZE

<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta con immagini la ricorsività delle routine • Rileva gli aspetti sonori prodotti da materiali di vario tipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza creativamente materiali riciclati • Crea intenzionalmente tinte e nuance di colore
--	--

IMMAGINI, SUONI, COLORI SCUOLA DELL'INFANZIA 2° ANNO

MACRO COMPETENZE	ABILITA'E COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Esprime emozioni attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.	<ul style="list-style-type: none"> Rappresenta situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale Drammatizza situazioni, storie Vive esperienze reali, racconti, utilizzando contemporaneamente i linguaggi corporei, sonori, visuali. 	<ul style="list-style-type: none"> Gioco simbolico 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione di simboli forma/colore con materiali diversi per rappresentarsi e giocare Costruzione iconica di un cartellone condiviso sulla ricorsività del tempo Costruzione di oggetti sonori per rappresentare i suoni stagionali Scelta e riproduzione di immagini per rappresentare il suono, rumore, silenzio Creazione di libri da sfogliare e da ascoltare Creazione di oggetti-dono e decorazioni Costruzione creativa di giocattoli con materiali di recupero e di scarto Realizzazione di biglietti augurali policromatici con tecniche diverse Sperimentazioni tecniche di coloritura per realizzare soggetti legati alle festività
Raccontare avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici.	<ul style="list-style-type: none"> Assume ruoli diversi nelle situazioni ludico-simboliche Memorizza poesie. 	<ul style="list-style-type: none"> Gioco simbolico Storie 	
Seguire con attenzione spettacoli di vario tipo	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta suoni e musiche di vario genere Accresce la capacità di attenzione e concentrazione 	<ul style="list-style-type: none"> Spettacoli Musica 	
Esprimersi attraverso il disegno e le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza	<ul style="list-style-type: none"> Associa il giusto colore alla realtà Produce semplici messaggi iconici, utilizzando tecniche diverse Dà un significato al proprio prodotto grafico-pittorico 	<ul style="list-style-type: none"> Colori primari e secondari 	
Rispettare i contorni definiti nella colorazione	<ul style="list-style-type: none"> Colora rispettando i margini 	<ul style="list-style-type: none"> Pittura 	
Riconoscere ed associare i suoni all'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Produce suoni, sia con il corpo, che con materiali occasionali Riconosce suoni e rumori dell'ambiente Esegue collettivamente un canto 	<ul style="list-style-type: none"> Suoni Rumori 	

EVIDENZE

<ul style="list-style-type: none"> Rappresenta graficamente i propri vissuti Riconosce e associa suoni ad ambienti Rappresenta oggetti ed eventi monocromatici 	<ul style="list-style-type: none"> Mette in relazione i materiali riutilizzabili con le loro possibili trasformazioni ludiche Rappresenta la realtà stagionale cogliendo le relazioni di combinazione tra colori Rappresenta con il linguaggio cromatico fenomeni naturali
---	---

IMMAGINI, SUONI, COLORI SCUOLA DELL'INFANZIA 3° ANNO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	<ul style="list-style-type: none"> Vive esperienze reali, racconti, esprime emozioni e sentimenti utilizzando il linguaggio del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> Corpo : linguaggi ed emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione di simboli forma/colore con materiali diversi per rappresentarsi e giocare Costruzione iconica di un cartellone condiviso sulla ricorsività del tempo Costruzione di oggetti sonori per rappresentare i suoni stagionali Scelta e riproduzione di immagini per rappresentare il suono, rumore, silenzio Creazione di libri da sfogliare e da ascoltare Creazione di oggetti-dono e decorazioni
Esprimere storie attraverso la drammatizzazione, e riprodurre la realtà attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.	<ul style="list-style-type: none"> Disegna la realtà che lo circonda Sviluppa la memoria visiva e uditiva Manipola vari materiali 	<ul style="list-style-type: none"> Espressioni grafiche, pittoriche, plastiche, corporee 	
Seguire con curiosità e attenzione spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppare interesse per l'ascolto della musica .	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta suoni e musiche di vario genere Accresce la capacità di attenzione e concentrazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Spettacoli Musica 	

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	<ul style="list-style-type: none"> • Discrimina suono – silenzio – ritmo. • Utilizza il corpo e la voce per riprodurre suoni e ritmi. • Associa un ritmo al movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Musica • Canto 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione creativa di giocattoli con materiali di recupero e di scarto • Realizzazione di biglietti augurali policromatici con tecniche diverse • Sperimentazioni tecniche di coloritura per realizzare soggetti legati alle festività
---	---	---	--

EVIDENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta il proprio vissuto attraverso forme e colori • Misura durate temporali attraverso la sonorità • Rappresenta eventi sonori 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizza oggetti decorativi • Seleziona materiali da utilizzare a scopo creativo • Interpreta storie con tecniche teatrali

PUNTI DI ATTENZIONE PER LA CONTINUITÀ TRA SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA
Indicazioni concordate con i docenti della Scuola Primaria
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza vari strumenti, materiali e tecniche • Si esprime attraverso vari linguaggi

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI

Traguardi per lo sviluppo della competenza
 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.

I DISCORSI E LE PAROLE SCUOLA DELL'INFANZIA 1° ANNO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Esprimersi attraverso enunciati minimi comprensibili.	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime i propri bisogni 	<ul style="list-style-type: none"> • I propri bisogni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di un personaggio fantastico per supportare la comunicazione orale • Completamento di una filastrocca in rima • Mediazione simbolica per stabilire quali sono l'inizio e la fine di un racconto • Analisi e rielaborazione di fiabe ascoltate in base agli indicatori temporali prima/dopo/alla fine • Riordino e verbalizzazione delle sequenze illustrate di una fiaba ascoltata • Giochi linguistici per la "fabbrica" delle rime • Realizzazione di una recita • Ascolto di racconti legati alla festività. • Ascolto di brevi letture e realizzazione di fanta-illustrazioni
Raccontare i propri vissuti con domande –stimolo dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta e racconta ai compagni il proprio vissuto 	<ul style="list-style-type: none"> • Il vissuto personale 	
Sperimentare filastrocche e drammatizzazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizza filastrocche, poesie e canti • Drammatizza il contenuto delle storie ascoltate e delle filastrocche, poesie e canti 	<ul style="list-style-type: none"> • Filastrocche e drammatizzazioni 	

Ascoltare e comprende narrazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende storie narrate • Legge immagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di immagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Rielaborazione di un testo poetico con gesti e mimica a supporto di parole/espressioni
-----------------------------------	--	---	--

EVIDENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Si presenta e si racconta ai compagni • Racconta una storia attraverso le immagini • Distingue il codice orale da quello scritto 	<ul style="list-style-type: none"> • Coglie le caratteristiche fondamentali dei personaggi di un racconto ascoltato • Interpreta gestualmente brevi poesie in rima • Condivide oralmente emozioni vissute

I DISCORSI E LE PAROLE SCUOLA DELL'INFANZIA 2° ANNO			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Esprimersi attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Formula frasi di senso compiuto • Pronuncia correttamente i fonemi • Usa un repertorio linguistico appropriato con • corretto utilizzo di nomi 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Completamento di una filastrocca in rima • Mediazione simbolica per stabilire quali sono l'inizio e la fine di un racconto • Analisi e rielaborazione di fiabe ascoltate in base agli indicatori temporali prima/dopo/alla fine • Riordino e verbalizzazione delle sequenze illustrate di una fiaba ascoltata • Giochi linguistici per la "fabbrica" delle rime • Realizzazione di una recita • Ascolto di racconti legati alla festività. • Ascolto di brevi letture e realizzazione di fanta-illustrazioni • Rielaborazione di un testo poetico con gesti e mimica a supporto di parole/espressioni • Giochi linguistico-motori e sonori per la simbolizzazione della composizione sillabica delle parole • Giochi linguistici sulla trasformazione delle parole in base al genere, al numero, all'alterazione
Esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti, attraverso il linguaggio verbale.	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime bisogni, sentimenti, emozioni • Condivide oralmente emozioni vissute 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione 	
Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Individua parole per somiglianze • Memorizza canti, poesie, filastrocche 	<ul style="list-style-type: none"> • Rime filastrocche, drammatizzazioni (produzione orale e comunicazione) 	
Ascoltare e comprende narrazioni, raccontare storie, chiedere spiegazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta i tempi di attenzione • Ascolta • Comprende • Racconta • Leggere immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Storie • La lingua (fruizione, comunicazione) 	
Avvicinarsi alla lingua scritta distinguere i simboli delle lettere dai numeri Copiare il proprio nome.	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue pregrafismi • Riproduce il proprio nome • Distingue simboli numerici dalle lettere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pregrafismo • Simbolo numerico • Segni grafici 	

EVIDENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Inventare nuove forme di saluto • Stabilire la successione temporale delle sequenze di 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le caratteristiche dei personaggi di un testo ascoltato • Riprodurre il ritmo di una poesia in rima

<ul style="list-style-type: none"> una narrazione ascoltata • Completare parole facendo la rima • Ideare e produrre oralmente frasi in rima 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione immagini e parole • Comunicare graficamente un evento
--	---

I DISCORSI E LE PAROLE SCUOLA DELL'INFANZIA 3° ANNO			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Usare la lingua italiana, arricchire e precisare il proprio lessico, comprendere parole e discorsi.	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa e arricchisce il codice linguistico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione orale • Comprensione 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di un personaggio fantastico per supportare la comunicazione orale • Completamento di una filastrocca in rima • Mediazione simbolica per stabilire quali sono l'inizio e la fine di un racconto • Analisi e rielaborazione di fiabe ascoltate in base agli indicatori temporali prima/dopo/alla fine • Riordino e verbalizzazione delle sequenze illustrate di una fiaba ascoltata • Giochi linguistici per la "fabbrica" delle rime • Realizzazione di una recita • Ascolto di racconti legati alla festività. • Ascolto di brevi letture e realizzazione di fanta-illustrazioni • Rielaborazione di un testo poetico con gesti e mimica a supporto di parole/espressioni • Giochi linguistico-motori e sonori per la simbolizzazione della composizione sillabica delle parole • Giochi linguistici sulla trasformazione delle parole in base al genere, al numero, all'alterazione
Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza la conversazione con finalità comunicative • Giustifica la propria opinione ricorrendo a motivazioni logiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione orale : per riferire, per ascoltare, per confrontare esperienze. 	
Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni; cercare somiglianze tra i suoni e i significati.	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizza ed espone oralmente in maniera corretta canti e poesie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di rime, filastrocche • Drammatizzazioni • Creatività 	
Ascoltare e comprendere narrazioni, raccontare storie, chiedere spiegazioni, usare il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta gli altri cercando di comprenderli. • Leggere immagini • Risponde adeguatamente ai quesiti posti dall'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto • Comprensione • Produzione orale 	
Avvicinarsi alla lingua scritta, esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	<ul style="list-style-type: none"> • Riproduce correttamente i grafemi che compongono il proprio nome. • Scrive e legge semplici parole in stampato maiuscolo • Familiarizza con le sillabe allo scopo di scoprire parole 	<ul style="list-style-type: none"> • Prescrittura • Scrittura • Prelettura 	

EVIDENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Condividere il racconto di esperienze • Raccontare una storia ascoltata seguendone la successione temporale • Trovare parole con significato opposto • Sperimentare le prime forme di comunicazione scritta 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare i personaggi delle storie sulla base del criterio: buoni o cattivi • Rappresentare la struttura ritmica delle parole • Attribuire significati alle trasformazioni di parole • Sperimentare una varietà di situazioni comunicative anche attraverso il codice scritto

PUNTI DI ATTENZIONE PER LA CONTINUITÀ TRA SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA	
Indicazioni concordate con i docenti della Scuola Primaria	
<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di memorizzare • Ascolta e comprende il contenuto di domande, messaggi, narrazioni, storie 	<ul style="list-style-type: none"> • Interviene in modo pertinente e comprensibile in una conversazione • Riutilizza i nuovi vocaboli acquisiti dalle esperienze proposte • Adegua il linguaggio alle nuove conoscenze

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Traguardi per lo sviluppo della competenza

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.

LA CONOSCENZA DEL MONDO SCUOLA DELL'INFANZIA 1° ANNO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi.	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppa e ordina oggetti secondo un criterio dato 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppamenti e classificazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'edificio scolastico Rappresentazione in forma di mappa di brevi percorsi del territorio Realizzazione di cartelloni per la registrazione dei dati meteo rilevati Classificazione di materiali analizzati in base alla proprietà individuata Progettazione e realizzazione di strumenti per contare rappresentazioni grafico-simboliche Esperienza di semina e di cura di una piccola pianta personale Esperienze di coltivazione e relativa registrazione dei processi di crescita Preparazione di pietanze culinarie- rielaborazione grafica Riproduzione con materiali di recupero di habitat conosciuti Giochi per la sperimentazione delle relazioni dentro/fuori, sopra/sotto
Eseguire in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente	<ul style="list-style-type: none"> Colloca le azioni giornaliere nel tempo 	<ul style="list-style-type: none"> Azioni giornaliere 	
Riferire azioni della propria esperienza passata.	<ul style="list-style-type: none"> Racconta le proprie esperienze evidenziando il prima e il dopo 	<ul style="list-style-type: none"> Eventi del passato recente 	
Osservare la natura e i suoi cambiamenti.	<ul style="list-style-type: none"> Osserva e riconosce i cambiamenti della natura 	<ul style="list-style-type: none"> Concetti temporali 	
Confrontare e valutare quantità (pochi-tanti, pieno-vuoto, uno-tanti)	<ul style="list-style-type: none"> Opera attraverso gli oggetti per definire semplici quantità 	<ul style="list-style-type: none"> Le quantità 	
Eseguire percorsi noti e collocare correttamente oggetti negli spazi adeguati.	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nell'ambiente scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> I concetti topologici 	

EVIDENZE

<ul style="list-style-type: none"> Conosce gli spazi all'interno dell'aula Simbolizza il tempo meteorologico Individuare le caratteristiche percettive di materiali esperiti Percepisce e riconosce quantità <i>pochi, tanti, uno.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce le caratteristiche più importanti degli animali Descrive l'ambiente circostante utilizzando i sensi Cura e rispetta le "cose" della natura Conosce il comportamento animale in relazione al tipo di riparo Distingue e riconosce spazi e direzioni
--	--

LA CONOSCENZA DEL MONDO SCUOLA DELL'INFANZIA 2° ANNO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificarne alcune proprietà, confrontare e valutare quantità.	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppa secondo caratteristiche. Ordina il materiale raccolto e registra le quantità. Confronta e valuta approssimativamente quantità di oggetti: molti/pochi ,uno/tanti, Conosce le forme geometriche fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppamenti Quantità Le figure geometriche 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'edificio scolastico Rappresentazione in forma di mappa di brevi percorsi del territorio Realizzazione di cartelloni per la registrazione dei dati meteo rilevati Classificazione di materiali analizzati in base alla proprietà individuata Progettazione e realizzazione di strumenti per contare rappresentazioni grafico-simboliche Esperienza di semina e di cura di una pianta personale Esperienze di coltivazione e relativa registrazione dei processi di crescita Preparazione di pietanze culinarie-rielaborazione grafica Riproduzione con materiali di recupero di habitat conosciuti Giochi per la sperimentazione delle relazioni dentro/fuori, sopra/sotto
Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.	<ul style="list-style-type: none"> Colloca eventi nel tempo Coglie l'aspetto ciclico della giornata, settimana. 	<ul style="list-style-type: none"> Concetti temporali Tempo cronologico (successione,ciclicità,) 	
Riferire correttamente eventi del passato recente.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende le nozioni temporali prima-dopo; Scandisce un'esperienza personale in sequenza 	<ul style="list-style-type: none"> Concetti temporali 	
Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	<ul style="list-style-type: none"> Stabilisce la relazione esistente tra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). 	<ul style="list-style-type: none"> I cambiamenti del corpo. I fenomeni naturali. I cambiamenti della natura. 	
Familiarizzare con le strategie del contare e con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze e pesi.	<ul style="list-style-type: none"> Conta in senso progressivo Confronta due lunghezze e due grandezze diverse (lungo-corto;grande-piccolo) Individua equivalenze o non equivalenze di pesi, quantità, lunghezze, grandezze. 	<ul style="list-style-type: none"> Conte Misurazioni arbitrarie di lunghezze e grandezze Pesi 	
Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	<ul style="list-style-type: none"> Effettua spostamenti nello spazio seguendo le indicazioni verbali di un'altra persona o "leggendo" le indicazioni grafiche Individua la posizione di oggetti e persone nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> Percorsi Concetti topologici 	

EVIDENZE

<ul style="list-style-type: none"> Individua posizioni di oggetti e persone nello spazio e rappresentarli Raggruppa e confrontare secondo criteri dati Raggruppa e ordina secondo criteri diversi Conta con l'uso della mano, abbinando il gesto alla parola 	<ul style="list-style-type: none"> Descrive le caratteristiche salienti degli animali Riconosce le caratteristiche più evidenti delle piante Formula previsioni e semplici ipotesi Confronta e rappresenta graficamente alcuni percorsi effettuati
--	--

LA CONOSCENZA DEL MONDO SCUOLA DELL'INFANZIA 3° ANNO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificarne alcune proprietà, confrontare	<ul style="list-style-type: none"> Costruisce raggruppamenti Quantifica Confronta quantità Riconosce ,riproduce le figure 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppamenti Quantità Le figure geometriche 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'edificio scolastico Rappresentazione in

e valutare quantità; utilizzare simboli	<ul style="list-style-type: none"> geometriche • Interpreta e produce simboli. 	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli 	<ul style="list-style-type: none"> forma di mappa di brevi percorsi del territorio
Collocare le azioni nel tempo.	<ul style="list-style-type: none"> • Colloca fatti e si orienta nella dimensione temporale giorno/notte, scansione attività della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempo cronologico (successione, ciclicità,) 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di cartelloni per la registrazione dei dati meteo rilevati • Classificazione di materiali analizzati in base alla proprietà individuata
Riferire correttamente eventi del passato recente; dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordina in successione azioni utilizzando gli indicatori temporali adeguati 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione e realizzazione di strumenti per contare rappresentazioni grafico-simboliche
Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	<ul style="list-style-type: none"> • Ha acquisito il concetto di trasformazione • Riconosce, descrive fenomeni e aspetti delle quattro stagioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciclo vitale degli esseri viventi • Trasformazioni • Stagioni • Fenomeni naturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienza di semina e di cura di una piccola pianta personale
Familiarizza 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	<ul style="list-style-type: none"> • Conta in maniera progressiva e regressiva (entro il 10) • Usa unità di misura arbitrarie • Confronta due lunghezze e due grandezze diverse • Individua equivalenza o non equivalenza di lunghezze, grandezze, pesi, quantità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conte. • Misurazioni arbitrarie di lunghezze e grandezze • Pesì 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze di coltivazione e relativa registrazione dei processi di crescita • Preparazione di pietanze culinarie-rielaborazione grafica
Individuare e rappresentare le posizioni di oggetti e persone nello spazio	<ul style="list-style-type: none"> • Effettua spostamenti nello spazio seguendo le indicazioni orali di un'altra persona o "leggendo" le indicazioni grafiche. • Riproduce graficamente un'immagine rispettando le relazioni spaziali tra gli oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi • Concetti topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riproduzione con materiali di recupero di habitat conosciuti • Giochi per la sperimentazione delle relazioni dentro/fuori, sopra/sotto

EVIDENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Organizza e ricostruisce simbolicamente percorsi effettuati • Registra e confronta le quantità • Mette in relazione, ordina e fa corrispondenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Valuta e rappresenta quantità utilizzando semplici simboli e strumenti • Individua e riconosce caratteristiche, scopre somiglianze e differenze • Colloca situazioni ed eventi nel tempo

PUNTI DI ATTENZIONE PER LA CONTINUITÀ TRA SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA
<p>Indicazioni concordate con i docenti della Scuola Primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispone in sequenza logico – temporale, le fasi di una esperienza o di un racconto • Osserva, confronta, mette in relazione, formula ipotesi e cerca di verificarle • Classifica, seria, quantifica entro il 10 • Conosce le forme geometriche, le rappresenta e ne coglie uguaglianze e differenze.

ITALIANO

COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine 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 nell'ortografia, 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.

SCUOLA PRIMARIA ITALIANO CLASSE PRIMA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare e comprendere testi di vario genere, orali e scritti.	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta e comprende una narrazione o una lettura cogliendone il senso globale e individuandone gli elementi essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> Tecniche di ricostruzione di storie reali e fantastiche attraverso immagini e sequenze. Conoscenza delle regole dell'ascolto. 	Effettuare comunicazioni verbali in contesti significativi scolastici, ad esempio: eseguire istruzioni altrui; narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, ecc. ...)
Esprimere e comunicare varie esperienze, sentimenti, opinioni, contenuti e testi orali adeguati all'argomento, allo scopo e al destinatario.	<ul style="list-style-type: none"> Interagisce in una conversazione formulando domande e dando risposte adeguate. Racconta oralmente una semplice storia personale, fantastica secondo l'ordine cronologico. 	<ul style="list-style-type: none"> Conversazioni guidate Giochi e attività collettive e/o di gruppo finalizzate 	
Leggere, comprendere e interpretare immagini e testi di vario genere.	<ul style="list-style-type: none"> Acquisisce la tecnica della lettura di semplici testi. Legge semplici testi e ne comprende il significato globale. 	<ul style="list-style-type: none"> Lettura di narrazioni, filastrocche, dialoghi. Ricostruzione dei momenti significativi di un breve testo. Applicazione delle principali regole di lettura. 	Produrre testi anche collettivamente per diversi scopi comunicativi col supporto dell'insegnante: brevi narrazioni, poesie, presentazioni, elenchi di istruzioni, regolamenti di giochi, della classe e della scuola.
Produrre testi scritti di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.	<ul style="list-style-type: none"> Comunica per iscritto con frasi semplici e compiute che rispettino le prime convenzioni ortografiche. Esprime autonomamente per iscritto vissuti personali con frasi semplici o strutturate. Realizza giochi linguistici 	<ul style="list-style-type: none"> Riproduzione e produzione di: fonemi e grafemi, parole bisillabe e trisillabe, semplici e brevi frasi. Giochi linguistici e semplici dettati. Didascalie esplicative. Costruzione di parole e brevi frasi. 	

	manipolando i significati e i suoni delle parole.		
Acquisire ed espandere il lessico ricettivo e produttivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce ed amplia gradualmente la conoscenza e l'uso di nuovi vocaboli. • Legge semplici testi e ne comprende il significato globale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di narrazioni, filastrocche, dialoghi, ... • Ricostruzione dei Momenti significativi di un breve testo. • Giochi linguistici e logici. 	
Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende una narrazione o una lettura cogliendone il senso globale e individuandone gli elementi essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Approccio alla conoscenza dei principali elementi costitutivi della frase. 	

EVIDENZE

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari
- Legge testi narrativi e descrittivi esprimendo giudizi e ricavandone informazioni
- Scrive frasi semplici e compiute che rispettano le principali regole ortografiche
- Scrive brevi testi (narrativi e descrittivi) adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario

SCUOLA PRIMARIA ITALIANO CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare e comprendere testi di vario genere, orali e scritti.	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende testi di vario genere e ne sa riferire il contenuto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di costruzione e ricostruzione di brevi testi narrativo -descrittivi. 	Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni; spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; moderare un lavoro di gruppo;
Esprimere e comunicare varie esperienze, sentimenti, opinioni, contenuti e testi orali adeguati all'argomento, allo scopo e al destinatario.	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa a scambi linguistici con compagni e docenti nel corso di differenti situazioni. • Comunica attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni e riflessioni guidate. • Formulazione di domande e risposte pertinenti agli argomenti trattati e ai vissuti. 	dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani ...)
Leggere, comprendere e interpretare immagini e testi di vario genere.	<ul style="list-style-type: none"> • Legge semplici testi e ne comprende il significato globale. • Legge semplici testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di immagini, storie. • Lettura di testi narrativi, descrittivi, poesie e filastrocche. 	Produrre testi per diversi scopi comunicativi col supporto dell'insegnante: narrazioni di genere diverso, poesie, presentazioni, elenchi di istruzioni di semplici manufatti costruiti, regolamenti di giochi, della classe e della scuola.
Produrre testi scritti di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive rispettando le principali convenzioni ortografiche. • Produce semplici testi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dettati di brevi brani. • Produzione e manipolazione di semplici testi (completamento, sostituzione delle parti del 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Completa e manipola semplici testi, anche con l'aiuto di immagini. 	testo...).	
Acquisire ed espandere il lessico ricettivo e produttivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Occasioni di scrittura che la scuola offre. • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto un lessico ricco. 	
Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Costruisce correttamente enunciati per arricchire e trasformare la frase minima. • Riconosce e usa correttamente le principali convenzioni ortografiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali convenzioni ortografiche. • Individuazione dei principali elementi costitutivi della frase. • Classificazione di parole. 	

EVIDENZE

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari
- Legge testi narrativi e descrittivi esprimendo giudizi e ricavandone informazioni
- Scrive brevi testi (narrativi e descrittivi) adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario

SCUOLA PRIMARIA ITALIANO CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare e comprendere testi di vario genere, orali e scritti.	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende testi di vario genere e sa riferirne informazioni e caratteristiche principali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruzione in ordine cronologico dei contenuti di vari tipi di testo 	<p>Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni; spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; moderare un lavoro di gruppo;</p> <p>dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani ...)</p> <p>Produrre testi per diversi scopi comunicativi col supporto dell'insegnante: narrazioni di genere diverso, poesie, presentazioni, istruzioni di semplici manufatti costruiti, regolamenti di giochi, della classe e della scuola.</p>
Esprimere e comunicare varie esperienze, sentimenti, opinioni, contenuti e testi orali adeguati all'argomento, allo scopo e al destinatario.	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa a una conversazione su argomenti noti o studiati. • Segue e riferisce la narrazione di semplici testi ascoltati o letti cogliendone il senso globale e rispettando l'ordine cronologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni e riflessioni guidate. • Formulazione di domande e risposte pertinenti agli argomenti trattati e alle esperienze vissute. 	
Leggere, comprendere e interpretare immagini e testi di vario genere.	<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende testi di diverso tipo cogliendone l'argomento centrale, le informazioni essenziali. • Legge testi di vario genere utilizzando diverse strategie di lettura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura individuale di testi di vario genere. • Lettura, analisi e comprensione di racconti di vario genere. • Struttura del testo poetico: individuazione di rime, versi e strofe. 	
Produrre testi scritti di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive rispettando le principali convenzioni ortografiche. • Produce e rielabora testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere). 	<ul style="list-style-type: none"> • Completamento individuale di schede strutturate. • Produzione, guidata e non, di semplici testi narrativi e descrittivi. • Rielaborazione di semplici testi seguendo indicazioni date (schema, 	

		domande- guida, ...)	
Acquisire ed espandere il lessico ricettivo e produttivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre il significato di parole nuove a partire dal contesto in cui sono inserite. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il vocabolario come strumento di arricchimento lessicale. • Parole polisemiche. 	
Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue l'analisi grammaticale di semplici frasi. • Conosce le principali parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le convenzioni ortografiche • Elementi basilari della frase: soggetto, predicato, espansione. • Le principali parti variabili del discorso. 	

EVIDENZE

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari
- Legge testi narrativi e descrittivi esprimendo giudizi e ricavandone informazioni
- Scrive testi di tipo diverso (narrativi e descrittivi) adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario
- Produce testi narrativi e descrittivi
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base

SCUOLA PRIMARIA ITALIANO CLASSE QUARTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare e comprendere testi di vario genere, orali e scritti.	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende testi di vario genere riferendone le informazioni principali e secondarie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e comprensione di testi di vario tipo individuandone senso, informazioni e scopo. 	<p>Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici, ad esempio: spiegazioni effettuate in classe, esposizioni; organizzare un lavoro di gruppo;</p> <p>dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani ...)</p> <p>Produrre testi per diversi scopi comunicativi col supporto dell'insegnante: narrazioni di genere diverso, poesie, presentazioni, istruzioni di semplici manufatti costruiti, regolamenti di giochi, della classe e della scuola.</p>
Esprimere e comunicare varie esperienze, sentimenti, opinioni, contenuti e testi orali adeguati all'argomento, allo scopo e al destinatario.	<ul style="list-style-type: none"> • Prende la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni d'intervento, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti. • Riferisce su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, • rispettando l'ordine cronologico e/o inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni e discussioni su argomenti di interesse generale e di studio. • Esposizione orale di storie e informazioni. 	
Leggere, comprendere e interpretare immagini e testi di vario genere.	<ul style="list-style-type: none"> • Legge con adeguate strategie di lettura in vista di scopi funzionali. • Legge, comprende e analizza testi di vario genere riconoscendone l'argomento, le caratteristiche formali e le informazioni esplicite e implicite. • Legge e confronta informazioni di varie fonti 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura individuale di testi di vario genere. • Lettura, analisi e comprensione di racconti di vario genere. • Individuazione nei testi poetici della struttura e delle principali figure. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Raccoglie le idee, le organizza per punti, pianifica la traccia di un racconto o di un'esperienza, guidato dall'insegnante. • Produce testi per scopi diversi, 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di testi, coerenti e coesi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare). • Sintesi di testi. 	

Produce testi scritti di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.	<p>coerenti e corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rielabora testi (riscrive apportando cambiamenti di caratteristiche, sostituzioni di personaggi e punti di vista). 		
Acquisire ed espandere il lessico ricettivo e produttivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il dizionario come strumento di consultazione per trovare una risposta ai propri dubbi linguistici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza ed utilizzo del dizionario come strumento di studio. • Ampliamento lessicale. 	
Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina le parti principali del discorso (variabili e invariabili) apprese. • Individua predicato, soggetto ed espansione. • Individua e usa in modo consapevole il modo indicativo. Si avvia alla conoscenza e all'uso di altri modi. • Riconosce in un testo i principali connettivi. • Conosce i principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali parti del discorso. • Organizzazione sintattica della frase. • Utilizzo dei connettivi logici. • Parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi. 	

EVIDENZE

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari
- Ascolta, legge e comprende testi di vario tipo riferendone il significato
- Scrive testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario
- Produce testi di vario tipo
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base

SCUOLA PRIMARIA ITALIANO CLASSE QUINTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare e comprendere testi di vario genere, orali e scritti.	Ascolta e comprende testi di vario genere e riferisce le informazioni esplicite ed implicite di un testo.	Ascolto e comprensione di vari tipi di testo: riflessioni personali su vari tipi di testo, individuazione della struttura del testo.	Comunicare verbalmente e per iscritto in contesti significativi scolastici, ad esempio:
Esprimere e comunicare varie esperienze, sentimenti, opinioni, contenuti e testi orali adeguati all'argomento, allo scopo e al destinatario.	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa a scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro adeguato alla situazione. • Riferisce su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, • rispettando l'ordine cronologico e/o inserendo elementi descrittivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizione orale di argomenti trattati utilizzando un linguaggio disciplinare specifico. • Interpretazione personale di fatti e testi letti o ascoltati (opinioni, punti di vista.). 	interviste a persone; spiegazioni effettuate in classe, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un'esperienza, ecc.; organizzare un lavoro di gruppo; dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui;
Leggere, comprendere e interpretare immagini e testi di vario genere.	<ul style="list-style-type: none"> • Legge con adeguate strategie di lettura in vista di scopi funzionali. • Legge, comprende e analizza testi di vario genere cogliendone le informazioni esplicite ed implicite e 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura individuale di testi di vario genere. • Lettura, analisi e comprensione e rielaborazione di testi di vario 	narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani ...)

	confronta informazioni di varie fonti per la rielaborazione di un dato argomento.	<p>genere.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuazione nei testi poetici della struttura e delle figure retoriche. • Avvio alla parafrasi di un testo poetico, con l'aiuto dell'insegnante. 	<p>Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi continui e non continui e organizzarli in sintesi.</p>
Produce testi scritti di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.	<ul style="list-style-type: none"> • Raccoglie le idee, le organizza per punti, pianifica la traccia di un racconto o di un'esperienza. • Produce testi per scopi diversi, coerenti e corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale. • Rielabora testi (sintetizza un racconto, riscrive apportando cambiamenti di caratteristiche, sostituzioni di personaggi e punti di vista). 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di testi coerenti e coesi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare). • Sintesi di testi. • Parafrasi e produzione di testi poetici guidata dall'insegnante. 	<p>Produce testi per diversi scopi comunicativi:</p> <p>narrazioni di genere diverso, poesie, presentazioni, istruzioni di semplici manufatti costruiti, regolamenti di giochi, della classe e della scuola.</p>
Acquisire ed espandere il lessico ricettivo e produttivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il dizionario come strumento di consultazione per trovare una risposta ai propri dubbi linguistici. • Acquisisce i primi elementi dell'etimologia delle parole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza ed utilizzo del dizionario per scopi funzionali. • Ampliamento lessicale. 	
Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina le parti principali del discorso e gli elementi basilari di una frase (predicato, soggetto, complementi diretti e indiretti). • Individua e usa in modo consapevole modi e tempi dei verbi. • Riconosce in un testo i principali connettivi (temporali, spaziali, logici). • Conosce i principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del discorso. • Organizzazione sintattica della frase. • Utilizzo dei connettivi logici. • Parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi, ... 	

EVIDENZE

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari
- Ascolta, legge e comprende testi di vario tipo riferendone il significato
- Scrive testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario
- Produce testi di vario tipo
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità)
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia e alla sintassi

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Regole della comunicazione • Caratteristiche di varie tipologie testuali 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi, orali • E scritti, di vario tipo (descrittivi, narrativi, regolativi, espositivi) • Comprendere lo scopo di un testo orale e/o scritto

<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di supporto alla comprensione testuale orale e scritta • Varie strategie di lettura (silenziosa) • Principali elementi della morfologia e dell'ortografia • Elementi della frase semplice ed espansioni dirette ed indirette 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare attraverso messaggi semplici e chiari • Esprimere opinioni su fatti quotidiani e argomenti di studio • Presentare esperienze di vario tipo esprimendo opinioni nel rispetto di quelle altrui • Scrivere in modo leggibile, spazialmente ordinato e scorrevole, pur lasciando spazio alla personalizzazione • Usare lessico semplice, ma corretto
--	---

INGLESE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria per la lingua inglese

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

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.

SCUOLA PRIMARIA INGLESE CLASSE PRIMA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.	<p>Comprensione orale "LISTENING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scopre e familiarizza con i suoni della lingua inglese • Identifica e memorizza vocaboli • Capisce ed esegue semplici comandi • Ascolta e comprende semplici storie illustrate • Ascolta, capisce e mima canzoni • Memorizza semplici canzoncine e filastrocche <p>Comprensione scritta "READING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce alcune parole scritte • Legge parole e le abbina alle immagini <p>Produzione e interazione orale "SPEAKING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ripete parole e frasi in coro o da solo con la corretta pronuncia • Identifica e nomina oggetti • Ripete semplici frasi, dialoghi, canzoncine e filastrocche <p>Produzione scritta "WRITING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Copia semplici parole. • Produce semplici frasi 	<p>Funzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione • Domande sul nome altrui • Domande sui colori • Identificazione di alcuni animali domestici • Identificazione delle parti del corpo • Identificazione di alcuni oggetti scolastici • Identificazione di alcuni giocattoli • Ordini e istruzioni • Numerazione fino a 10 • Identificazione di alcuni capi di abbigliamento. • Identificazione delle principali festività. <p>Lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saluti, colori, numeri fino a 10, alcuni oggetti scolastici, alcune parti del viso e del corpo, alcuni animali domestici, alcuni giocattoli, espressioni di augurio 	<p>In contesti ludici interagire con coetanei simulando brevi conversazioni.</p> <p>Riprodurre comunicazioni e canzoni in lingua straniera.</p> <p>Comprendere semplici consegne.</p> <p>Comprendere semplici messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p>

EVIDENZE

Comprende brevi messaggi orali relativi alle consegne dell'insegnante e al proprio vissuto

È in grado di comprendere brevi frasi, anche nel gioco, purché l'interlocutore parli lentamente e chiaramente

SCUOLA PRIMARIA INGLESE CLASSE SECONDA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.	<p>Comprensione orale "LISTENING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepisce i suoni come elementi comunicativi. • Ascolta e comprende parole e frasi di uso quotidiano, semplici dialoghi e storie illustrate. • Capisce ed esegue semplici comandi. • Ascolta, capisce, memorizza e mima canzoni e filastrocche. <p>Comprensione scritta "READING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepisce la differenza tra codice orale e scritto. • Riconosce e comprende il significato di alcune parole scritte e semplici frasi. • Legge parole e le abbina alle immagini. <p>Legge semplici fumetti.</p> <p>Produzione e interazione orale "SPEAKING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ripete parole e frasi. • Identifica e nomina oggetti • Risponde a semplici domande. • Ripete semplici frasi, dialoghi, canzoni e filastrocche. <p>Produzione scritta "WRITING"</p> <p>Copia semplici parole e frasi Produce semplici frasi.</p>	<p>Funzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Domande su: il cognome; l'età; il nome di animali. • Identificazione delle parti del corpo. • Identificazione degli oggetti scolastici. • Identificazione di giocattoli. • Identificazione di vestiti, cibi. • Utilizzo delle principali preposizioni. • Numerazione fino a 20. • Ordini e istruzioni. • Identificazione dei pasti principali. • Identificazione delle principali festività. <p>Lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alcuni cibi e vestiti, numeri fino a 20 e preposizioni. • Ampliamento vocaboli inerenti a: oggetti scolastici, parti del viso, del corpo, animali domestici, giocattoli, espressioni di augurio. • London on the map. • FLAG. 	<p>In contesti ludici interagire con coetanei simulando brevi conversazioni.</p> <p>Comprendere ed eseguire semplici consegne.</p> <p>Ascoltare e memorizzare canzoni e filastrocche in lingua straniera.</p>

<p>EVIDENZE</p> <p>Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto È in grado di interagire in modo semplice, anche nel gioco, purché l'interlocutore parli lentamente e chiaramente</p>

SCUOLA PRIMARIA INGLESE CLASSE TERZA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.	<p>Comprensione orale "LISTENING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta parole con diversi suoni fonetici e le pronuncia. • Ascolta e capisce semplici frasi, brevi storie illustrate, espressioni augurali, canzoni e filastrocche. • Comprende e risponde con azioni a semplici comandi, istruzioni di uso 	<p>Funzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione • Preferenze e gusti • Possesso • Stati d'animo 	<p>In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la</p>

	<p>comune</p> <p>Comprensione scritta "READING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende parole, frasi, brevi storie illustrate, dialoghi e consegne di lavoro. <p>Produzione e interazione orale "SPEAKING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ripete parole e frasi da solo o coralmamente rispettandone la pronuncia e l'intonazione. • Utilizza la lingua per semplici descrizioni e richieste. • Comunica messaggi significativi. <p>Produzione scritta "WRITING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Copia e scrive parole e semplici frasi. • Completa parole e frasi. • Scrive frasi attinenti alle attività svolte in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Indicazioni di posizione • Comandi e divieti • Istruzioni <p>Lessico</p> <p>Saluti informali, alfabeto, numeri fino a 50, colori, animali, giocattoli, oggetti scolastici, parti del corpo, cibi, parti della casa, abbigliamento, termini familiari, preposizioni (<i>in, on, under</i>) pronomi personali, aggettivi per descrivere persone (<i>tall, short, old, young, ecc.</i>).</p> <p>Il Regno Unito. Nazioni e nazionalità</p> <p>Strutture</p> <p>Pronomi personali.</p> <p><i>Verb to be</i> (uso della terza persona singolare).</p> <p><i>Verb to have got</i> (forma affermativa e negativa).</p>	<p>famiglia, dare e seguire semplici istruzioni. Fare una semplice descrizione di sé.</p> <p>Scrivere semplici didascalie e completare schede.</p> <p>Ascoltare comunicazioni e canzoni in lingua straniera.</p> <p>Comprendere e conoscere i costumi e le tradizioni dei paesi di lingua inglese.</p>
--	---	--	--

<p>EVIDENZE</p> <p>Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto È in grado di interagire in modo semplice, anche nel gioco, purché l'interlocutore parli lentamente e chiaramente</p>

SCUOLA PRIMARIA INGLESE CLASSE QUARTA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.</p>	<p>Comprensione orale "LISTENING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, identifica e comprende parole, brevi storie e descrizioni accompagnate da supporto visivo o non. • Risponde con azioni a più comandi o istruzioni. • Comprende ed esegue procedure riguardanti compiti assegnati. <p>Comprensione scritta "READING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce, legge e comprende il significato di parole, messaggi e racconti, sapendone individuare i personaggi, con o senza supporto visivo. <p>Produzione e interazione orale "SPEAKING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ripete parole e frasi rispettandone la pronuncia e l'intonazione. • Utilizza la lingua per brevi descrizioni, richieste e semplici comunicazioni. <p>Produzione scritta "WRITING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrive autonomamente parole, frasi, messaggi e brevi descrizioni riguardanti argomenti appresi. • Completa semplici frasi, testi o 	<p>Funzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chiedere dove si vive. • Chiedere e dire l'ora. • Descrivere la routine quotidiana. • Chiedere e indicare la data. • Chiedere e indicare le condizioni atmosferiche. • Chiedere e dire azioni che si stanno facendo. <p>Lessico</p> <p>I giorni della settimana, i mesi e le stagioni.</p> <p>Parti del giorno, orario, frasi idiomatiche, negozi, numeri fino a 100, numeri ordinali, festività, cibi, termini della parentela, parti del corpo, capi di abbigliamento, condizioni atmosferiche.</p> <p>Le festività.</p> <p>The United Kingdom.</p> <p>Strutture</p> <p><i>Verb to be. Like/don't like. Can / can't.</i></p> <p><i>Verb to do.</i></p>	<p>In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni. Fare una semplice descrizione di sé.</p> <p>Scrivere semplici didascalie e brevi schede.</p> <p>Ascoltare comunicazioni e canzoni in lingua straniera.</p> <p>Recitare testi in lingua straniera (poesie e filastrocche).</p>

<ul style="list-style-type: none"> • dialoghi. • Ordina parole per scrivere frasi. • Identifica istruzioni e consegne scritte. • Riflette sulla lingua. 	Principali preposizioni (<i>in, on, under, ecc.</i>) <i>Verb to have got</i> <i>(I verbi solo al Simple Present.)</i>
---	---

EVIDENZE Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto È in grado di interagire in modo semplice, anche nel gioco, purché l'interlocutore parli lentamente e chiaramente Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza.

SCUOLA PRIMARIA INGLESE CLASSE QUINTA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.	<p>Comprensione orale "LISTENING" Ascolta, comprende e identifica parole, istruzioni, comandi, divieti, espressioni, frasi di uso quotidiano e il significato globale di messaggi, testi, descrizioni e storie. Discrimina i particolari di descrizioni, dialoghi e racconti. Comprende ed esegue istruzioni sui compiti assegnati.</p> <p>Comprensione scritta "READING"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende parole, messaggi e storielle. • Legge ed attua procedimenti relativi a compiti assegnati. <p>Legge e comprende strutture note all'interno di un testo.</p> <p>Produzione e interazione orale "SPEAKING" Ripete parole e frasi rispettandone la pronuncia. Utilizza la lingua per semplici descrizioni, richieste o semplici comunicazioni. Interagisce con un compagno utilizzando espressioni/frasi apprese. Drammatizza semplici storie.</p> <p>Produzione scritta "WRITING" Scrive autonomamente parole, frasi, messaggi e brevi descrizioni utilizzando vocaboli, strutture e frasi conosciute. Completa frasi, testi e dialoghi. Ordina parole per scrivere frasi.</p> <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</p>	<p>Funzioni Preferenze e gusti. Possesso. Chiedere orario. Chiedere e dire la provenienza. Descrivere il vestiario. Tempo atmosferico. Chiedere quantità. Comandi/ divieti/ istruzioni. Saper chiedere lo spelling Descrivere la routine quotidiana. Chiedere il prezzo.</p> <p>Lessico Saluti formali, numeri fino a 100, routine quotidiana, mestieri, tempo atmosferico, giorni della settimana, mesi dell'anno, stagioni, luoghi della città, oggetti della casa, bevande, ampliamento nomi cibi e vestiti, nomi di alcuni Paesi europei. U.K., U.S.A., Australia.</p> <p>Strutture <i>Verb to have got e to be.</i> Plurali dei nomi regolari e irregolari. Present Simple (forma affermativa, negativa e interrogativa) Present Continuous (forma affermativa e interrogativa) Aggettivi possessivi Aggettivi dimostrativi Aggettivi qualificativi Il passato del verbo essere e avere.</p>	<p>In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni. Fare una semplice descrizione di sé.</p> <p>Scrivere semplici didascalie e brevi schede.</p> <p>Ascoltare comunicazioni e canzoni in lingua straniera.</p> <p>Recitare, in contesti pubblici, testi in lingua straniera (poesie e filastrocche).</p> <p>Interagire nello scambio dialogico.</p>

EVIDENZE Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto È in grado di interagire in modo semplice, anche nel gioco, purché l'interlocutore parli lentamente e chiaramente Legge e comprende
--

comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza.

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria
Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado
L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
Descrive oralmente, in modo semplice, elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce e comunica in situazione di gioco.
Conosce alcuni elementi culturali e è consapevole di alcune differenze tra le forme linguistiche e usi della lingua straniera e la lingua madre.
È in grado di interagire in modo semplice, purché l'interlocutore parli lentamente e chiaramente.

STORIA
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine 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.

SCUOLA PRIMARIA STORIA CLASSE PRIMA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Interpretare i sistemi simbolici e culturali della società' utilizzando gli strumenti di conoscenza acquisiti.	<ul style="list-style-type: none">• Individua le tracce e le usar per ricavare conoscenze sul passato.• Utilizza gli indicatori temporali (prima, dopo, poi, infine).	<ul style="list-style-type: none">• Relazioni temporali di successione, contemporaneità e ciclicità.• Concetti di "prima", "dopo", "poi", "infine", "mentre".• Trasformazioni e cambiamenti nel tempo (parti della giornata, giorni della settimana, mesi e stagioni).	Raccontare al termine dell'anno scolastico la propria esperienza nella scuola primaria ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia. Costruire manufatti (ad es. cartelloni con le linee del tempo) sulle trasformazioni e sui cambiamenti avvenuti nel tempo dalla nascita fino al momento attuale.
Esprimere e comunicare i saperi acquisiti attraverso codici comunicativi adeguati.	<ul style="list-style-type: none">• Riordina in successione cronologica 2 o 3 sequenze narrative, riferite a semplici storie ascoltate.	<ul style="list-style-type: none">• Rappresentazioni grafiche di fatti in successione temporale.	

EVIDENZE
Utilizza correttamente le parole del tempo e gli indicatori temporali Sa riordinare sequenze narrative in ordine cronologico

Racconta la propria esperienza scolastica facendo ricorso alle parole del tempo

SCUOLA PRIMARIA STORIA CLASSE SECONDA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Interpretare i sistemi simbolici e culturali della società' utilizzando gli strumenti di conoscenza acquisiti.	<ul style="list-style-type: none"> • Individua le tracce e usarle per ricavare conoscenze sul passato. • Utilizza gli indicatori temporali (mentre, nello stesso tempo, prima, dopo, poi, infine). • Riconosce le parti del giorno, i giorni della settimana, i mesi e le stagioni. • Utilizza l'orologio nelle sue funzioni. • Riconosce le fonti storiche (orali, materiali, iconografiche e scritte). 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazioni temporali di successione, contemporaneità e ciclicità. • Concetti di "prima", "dopo", "poi", "infine", "intanto", • "mentre", "nello stesso tempo". • La durata del tempo: l'orologio. • Trasformazioni e cambiamenti nel tempo (parti della giornata, giorni della settimana, mesi e stagioni). • Il concetto di fonte e le fonti storiche. 	<p>Raccontare al termine dell'anno scolastico la propria esperienza nella scuola primaria a bambini o adulti che appartengono al proprio ambiente di vita.</p> <p>Costruire manufatti ((ad es. cartelloni con le linee del tempo) sulle trasformazioni e sui cambiamenti avvenuti nel tempo.</p>
Esprimere e comunicare i saperi acquisiti attraverso codici comunicativi adeguati.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i cambiamenti operati dal trascorrere del tempo su se stessi e su alcuni oggetti conosciuti (giocattoli e vestiti). 	<ul style="list-style-type: none"> • La causa e gli effetti del trascorrere del tempo su se stessi e su alcuni oggetti di uso comune. 	

EVIDENZE
<p>Utilizza correttamente le parole del tempo e gli indicatori temporali Sa riordinare sequenze narrative in ordine cronologico</p> <p>Racconta la propria esperienza scolastica o di vita facendo ricorso alle parole del tempo</p>

SCUOLA PRIMARIA STORIA CLASSE TERZA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Interpretare i sistemi simbolici e culturali della società' utilizzando gli strumenti di conoscenza acquisiti.	<ul style="list-style-type: none"> • Individua le tracce e le usa per ricavare conoscenze sul passato. • Utilizza gli indicatori temporali (mentre, nello stesso tempo, prima, dopo, poi, infine). • Conosce i tratti distintivi del lavoro dello storico e degli studiosi del passato. • Ordina cronologicamente le Ere Geologiche. • Sa definire la differenza tra Preistoria e Storia. • Sa verbalizzare i principali aspetti di vita dell'uomo primitivo. • Usa la linea del tempo per periodizzare eventi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazioni temporali di successione, contemporaneità e ciclicità. • Concetti di "prima", "dopo", "poi", "infine", "intanto", • "mentre", "nello stesso tempo". • Il lavoro dello storico. • La storia della Terra. • La vita sulla Terra. • L'evoluzione dell'uomo. • La Preistoria. • Il Paleolitico. • Il Neolitico. • L'età dei metalli. • La linea del tempo. 	<p>Raccontare al termine dell'anno scolastico la propria esperienza nella scuola primaria a bambini o adulti che appartengono al proprio ambiente di vita.</p> <p>Costruire linee del tempo sui cambiamenti avvenuti nel tempo.</p> <p>Ricostruire manufatti (ad es. strumenti di caccia o pesca) scientifici e tecnologici del passato.</p>
Esprimere e comunicare i saperi acquisiti attraverso codici comunicativi	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i cambiamenti operati dal trascorrere del tempo su se stessi e su alcuni oggetti conosciuti (giocattoli e 	<p>La causa e gli effetti del trascorrere del tempo su se stessi e sugli altri.</p>	

adeguati.	vestiti).		
	<ul style="list-style-type: none"> • Individua in una relazione l'evento causale (causa- effetto). 		

EVIDENZE

Utilizza correttamente le parole del tempo e gli indicatori temporali Sa riordinare sequenze narrative in ordine cronologico

Racconta la propria esperienza scolastica facendo ricorso alle parole del tempo Riconosce le principali fonti storiche (orali, materiali, iconografiche e scritte) Usa la linea del tempo per periodizzare eventi

Sa descrivere le principali attività compiute dagli uomini primitivi facendo ricorso a più fonti storiche

SCUOLA PRIMARIA STORIA CLASSE QUARTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Interpretare i sistemi simbolici e culturali della società' utilizzando gli strumenti di conoscenza acquisiti.	<ul style="list-style-type: none"> • Individua le tracce e le usa per ricavare conoscenze sul passato. • Conosce gli strumenti dello storico. • Organizza le informazioni relative ad una civiltà in base a specifici indicatori. • Usa la linea del tempo per collocare i periodi di sviluppo di una civiltà calcolandone la durata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazioni temporali di successione, contemporaneità e ciclicità. • Gli strumenti dello storico. • L'evoluzione dell'uomo. • Il concetto di "Civiltà". <ul style="list-style-type: none"> • La datazione storica. • I Sumeri. • Gli Egizi. • Gli Assiri. • I Babilonesi. • Gli Ebrei. • I Fenici. • Le civiltà dell'estremo oriente. • I Cretesi. • I Micenei. • La civiltà greca. • La Magna Grecia. 	<p>Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato.</p> <p>Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, mappe concettuali elaborazioni grafiche e/o multimediali, scenari relativi alle civiltà studiate; analizzarli attraverso lo studio di caso e il gioco dei ruoli.</p> <p>Saper spiegare le scelte operate.</p>
Esprimere e comunicare i saperi acquisiti attraverso codici comunicativi adeguati.	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire oralmente le conoscenze acquisite utilizzando codici comunicativi adeguati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico specifico della disciplina. • Disegni. • Schemi. • Tabelle. • Mappe. 	

EVIDENZE

Utilizza correttamente le parole del tempo e gli indicatori temporali Sa riordinare sequenze narrative in ordine cronologico

Riconosce le principali fonti storiche (orali, materiali, iconografiche e scritte) Usa la linea del tempo per collocare i periodi di sviluppo di una civiltà

Sa descrivere le principali civiltà del passato in base a specifici indicatori.

SCUOLA PRIMARIA STORIA CLASSE QUINTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Interpretare i sistemi simbolici e culturali della società utilizzando gli strumenti di conoscenza acquisiti.	<ul style="list-style-type: none"> • Individua le tracce e le usa per ricavare conoscenze sul passato. • Conosce gli strumenti dello storico. • Organizza le informazioni relative ad una civiltà in base a specifici indicatori. • Confronta gli aspetti fondamentali delle civiltà antiche. • Ricava informazioni da fonti diverse utili alla comprensione di un fenomeno storico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazioni temporali di successione, contemporaneità e ciclicità. • L'evoluzione dell'uomo. • Le popolazioniitaliche. • La civiltà villanoviana. • Gli Etruschi. • La civiltà romana. • Gesù di Nazareth e il Cristianesimo. • La persecuzione dei cristiani. • L'Editto di Costantino. • L'Editto di Teodosio. 	<p>Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato. Saper motivare le scelte operate.</p> <p>Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi delle principali civiltà della storia.</p> <p>Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, mappe, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate; Analizzarli attraverso interviste immaginarie a uomini vissuti all'epoca delle civiltà studiate.</p> <p>Saper spiegare le scelte operate.</p>
Orientarsi nello spazio e nel tempo in modo autonomo, consapevole delle proprie capacità e dei propri limiti nel rispetto di sé, degli altri e della convivenza civile.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa la linea del tempo per collocare i periodi di sviluppo di una civiltà calcolandone la durata. • Riconosce cause, concause e conseguenze di fatti ed eventi storici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Linea del tempo. • Cause, concause e conseguenze di fatti ed eventi storici relativi alle civiltà studiate. 	
Esprimere e comunicare i saperi acquisiti attraverso codici comunicativi adeguati.	Riferisce oralmente le conoscenze acquisite utilizzando codici comunicativi adeguati.	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico specifico della disciplina. • Disegni. • Schemi. • Tabelle. • Mappe. 	

EVIDENZE

Utilizza correttamente le parole del tempo e gli indicatori temporali Sa riordinare sequenze narrative in ordine cronologico

Riconosce le principali fonti storiche (orali, materiali, iconografiche e scritte) Usa la linea del tempo per collocare i periodi di sviluppo di una civiltà

Sa descrivere e confrontare le principali civiltà del passato

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

ABILITÀ

- Ricavare informazioni da fonti e documenti su fatti e personaggi storici
- Usare cronologie e carte storico- geografiche per collocare fatti ed eventi storici
- Riconoscere le relazioni temporali, causa-effetto, spazio- tempo e per ricostruire quadri di civiltà
- Esporre conoscenze e concetti appresi, facendo uso del linguaggio disciplinare
- Rielaborare le conoscenze in testi scritti, facendo ricerche

CONOSCENZE

- Concetto di fonte e di ricerca storica
- Concetti di causa e conseguenza
- Avvenimenti, fatti e fenomeni salienti delle società e civiltà dal paleolitico fino alla caduta dell'impero romano
- Termini ed espressioni del linguaggio base disciplinare
- Tracce storiche del patrimonio artistico e culturale presenti sul territorio

GEOGRAFIA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine 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.

SCUOLA PRIMARIA GEOGRAFIA CLASSE PRIMA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Riconoscere lo spazio geografico come un insieme di ambienti fisici e antropici.	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora l'ambiente circostante. • Individua la funzione degli ambienti vissuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli organizzatori topologici (alto/basso, sopra/sotto, vicino/lontano) • Destra e sinistra. • I punti di riferimento. • Ambienti noti e non. 	Esecuzione di giochi di movimento in palestra per sollecitare in situazione reale gli indicatori topologici.
Orientarsi consapevolmente nello spazio vissuto e geografico utilizzando opportunamente gli indicatori spaziali.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto utilizzando i principali indicatori spaziali. • Realizza, descrivere e rappresentare semplici percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione dello spazio e del movimento. • I percorsi. 	Realizzare e descrivere il percorso aula/palestra e viceversa. Consolidare "destra" e "sinistra" attraverso giochi di posizione, canzoncine e semplici mosse ritmiche.
Esprimere e comunicare i saperi acquisiti attraverso codici comunicativi adeguati.	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente ambienti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica di ambienti noti e non. 	

EVIDENZE

Utilizza i principali indicatori topologici

Discrimina correttamente destra e sinistra

Realizza, descrive e rappresenta semplici percorsi

SCUOLA PRIMARIA GEOGRAFIA CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Riconoscere lo spazio geografico come un insieme di ambienti fisici e antropici.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i diversi tipi di paesaggio. • Individua gli elementi naturali ed antropici dei diversi paesaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • I diversi tipi di paesaggio. • Elementi naturali e antropici dei diversi paesaggi. 	Esecuzione di giochi di movimento in palestra per sollecitare in situazione reale gli indicatori topologici.

Orientarsi consapevolmente nello spazio vissuto e geografico utilizzando opportunamente gli indicatori spaziali.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto e rappresentato rispetto a diversi punti di riferimento. • Osserva, descrivere, rappresentare gli spostamenti negli spazi conosciuti e non. • Individua la regione esterna ed interna in ambienti di vita quotidiana ed in immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli organizzatori topologici. • I confini e le regioni. • I punti di riferimento. • I percorsi. • Le mappe. • I reticoli. 	<p>Realizzare e descrivere un percorso conosciuto.</p> <p>Padroneggiare i comandi destra e sinistra in giochi di posizione, canzoncine e semplici mosse ritmiche.</p> <p>Osservare e descrivere uno spazio interno o esterno da vari punti di vista (frontale, dal basso, dall'alto, di lato,).</p>
Esprimere e comunicare i saperi acquisiti attraverso codici comunicativi adeguati.	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente percorsi e mappe di ambienti familiari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica di: percorsi, mappe, reticoli, ambienti familiari. 	

EVIDENZE

Utilizza i principali indicatori topologici	Realizza, descrive e rappresenta semplici percorsi
Discrimina correttamente destra e sinistra	Conosce i vari tipi di paesaggio e le loro caratteristiche

SCUOLA PRIMARIA GEOGRAFIA CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Riconoscere lo spazio geografico come un insieme di ambienti fisici, antropici, economici e politici.	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e descrivere le caratteristiche dei diversi ambienti. Individuare le relazioni tra elementi naturali ed antropici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo spazio vicino. • I diversi tipi di paesaggio • Relazioni tra elementi naturali e antropici. • La montagna. • La collina. • La pianura. • Le acque 	<p>Esecuzione di giochi di movimento in palestra per sollecitare in situazione reale gli indicatori topologici.</p>
Orientarsi consapevolmente nello spazio vissuto e geografico utilizzando opportunamente gli indicatori spaziali e le rappresentazioni cartografiche.	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio con le stelle e sulle carte geografiche utilizzando i punti cardinali. • Legge rappresentazioni iconiche e cartografiche utilizzando legende. 	<ul style="list-style-type: none"> • I punti cardinali. • La bussola. • I diversi tipi di carte geografiche. • Gli indicatori spaziali destra/sinistra, davanti/dietro, sopra/sotto. 	<p>Realizzare e descrivere un percorso conosciuto.</p> <p>Padroneggiare i comandi destra e sinistra in giochi di posizione, canzoncine e semplici mosse ritmiche.</p> <p>Osservare e descrivere uno spazio interno o esterno da vari punti di vista (frontale, dal basso, dall'alto, di lato,).</p>
Esprimere e comunicare i saperi acquisiti attraverso codici comunicativi adeguati.	<ul style="list-style-type: none"> • Espone oralmente gli argomenti utilizzando un linguaggio adeguato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il lavoro del geografo. • Lessico specifico. 	

EVIDENZE

Utilizza i principali indicatori topologici
Discrimina correttamente destra e sinistra
Realizza, descrive e rappresenta semplici percorsi

SCUOLA PRIMARIA GEOGRAFIA CLASSE QUARTA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Riconoscere lo spazio geografico come un insieme di ambienti fisici, antropici, economici e politici.	<ul style="list-style-type: none"> • Legge correttamente la scala di riduzione. • Osserva e descrive la morfologia del territorio italiano. • Analizza e comprende la relazione tra attività umane e le risorse del territorio. • Conosce i fattori che influenzano il clima. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scale numeriche e scale grafiche. • La morfologia del territorio italiano. • Il clima. • Italia: la regione alpina e appenninica. • Italia: la regione collinare. • Italia: la regione pianeggiante. • La regione morfologica del Mediterraneo. • Attività umane, risorse del territorio e loro relazione. 	<p>Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza.</p> <p>Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia e al rapporto paesaggio fisico/intervento antropico.</p>
Orientarsi consapevolmente nello spazio vissuto e geografico utilizzando opportunamente gli indicatori spaziali e le rappresentazioni cartografiche.	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta su diversi tipi di carte mediante le coordinate geografiche. • Legge rappresentazioni iconiche e cartografiche utilizzando legende. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinate geografiche. • Cartografia e simboli. 	
Esprimere e comunicare i saperi acquisiti attraverso codici comunicativi adeguati.	Espone oralmente gli argomenti utilizzando un linguaggio più specifico.	<ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti del geografo. • Lessico specifico. 	

EVIDENZE

Conosce i vari tipi di paesaggio e le loro caratteristiche

Sa orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche

Utilizza le rappresentazioni in scala, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura

Distingue nei paesaggi italiani gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali

SCUOLA PRIMARIA GEOGRAFIA CLASSE QUINTA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Riconoscere lo spazio geografico come un insieme di ambienti fisici, antropici, economici e politici.	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, descrive e confronta le principali caratteristiche delle regioni italiane. • Analizza e comprendere la relazione tra attività umane e le risorse del territorio. • Conosce e distingue le zone con maggiore o minore densità di popolazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Italia fisica e politica. • L'Italia: popolazione ed economia. • Regioni italiane. • Attività umane, risorse del territorio e loro relazione. 	<p>Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza.</p> <p>Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni</p>

Orientarsi consapevolmente nello spazio vissuto e geografico utilizzando opportunamente gli indicatori spaziali e le rappresentazioni cartografiche.	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nei diversi tipi di carte geografiche utilizzando le coordinate geografiche. • Legge diversi tipi di carte, grafici e tabelle per ricavare informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinate geografiche. • Cartografia e simboli. 	relative agli insediamenti umani, all'economia e al rapporto paesaggio fisico/intervento antropico. Presentare una regione o un territorio alla classe con l'ausilio di mezzi grafici ed eventualmente di strumenti multimediali. Costruire semplici guide relative al proprio territorio.
Esprimere e comunicare i saperi acquisiti attraverso codici comunicativi adeguati.	Esponde oralmente gli argomenti utilizzando un linguaggio più specifico.	<ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti del geografo. • Lessico specifico. 	

EVIDENZE

Conosce i vari tipi di paesaggio e le loro caratteristiche

Sa orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche

Utilizza le rappresentazioni in scala, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura

Distingue nei paesaggi italiani gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

ABILITÀ

- Si muove nello spazio vissuto per ampliare le proprie carte mentali, utilizzando punti di riferimento fissi e coordinate geografiche
- Ricava informazioni geografiche sul campo di esperienza attraverso osservazione diretta ed indiretta
- Localizza le macroregioni e le principali regioni italiane e conosce gli elementi che le caratterizzano, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, fotografie, immagini

CONOSCENZE

- I concetti principali della geografia (fisica, economica e politica)
- Concetto di regione geografica, paesaggio e territorio
- Tematiche di difesa/ tutela ambientale
- Linguaggio e strumenti di base propri della disciplina

MATEMATICA

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine 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, ...).

Svilupa 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	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Operare con i numeri nel calcolo scritto e mentale e con strumenti.	<ul style="list-style-type: none"> Conta in senso progressivo e regressivo utilizzando numeri naturali. Esegue operazioni con numeri naturali utilizzando strumenti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> Conteggi e confronti tra quantità entro il 20. Addizioni e sottrazioni (i concetti e le rappresentazioni). 	<p>Eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana a semplici attività progettuali.</p> <p>Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche.</p> <p>Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici.</p> <p>Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, al disegno geometrico (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).</p> <p>Rappresentare situazioni reali e procedure con diagrammi di flusso.</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi concreti.</p>
Riconoscere e operare con forme del piano e dello spazio individuandone relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.	<ul style="list-style-type: none"> Percepisce la propria posizione nello spazio seguendo la propria lateralizzazione. Comunica la posizione degli oggetti nello spazio fisico, usando termini adeguati. Esegue un percorso partendo dai descrittori verbali. Descrive un percorso che si sta facendo 	<ul style="list-style-type: none"> Rapporti spaziali: sopra-sotto; dentro-fuori; davanti/dietro; sinistra/destra. Mappe ereticoli Descrizione di percorsi. Principali figure piane (quadrato, rettangolo, cerchio, triangolo). 	
Effettuare misurazioni di grandezze e rappresentarle.	<ul style="list-style-type: none"> Individua grandezze misurabili. Ordina grandezze. Misura grandezze utilizzando misure arbitrarie. 	<ul style="list-style-type: none"> Confronti diretti. Ordinamenti di grandezze. Misurazione con unità di misura arbitrarie. 	
Ricavare e rappresentare dati e cogliere le relazioni tra essi.	<ul style="list-style-type: none"> Classifica figure e oggetti in base ad una proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi e tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> Classificazioni in base a un attributo. Relazioni e rappresentazioni. Rappresentazione e lettura di dati. I connettivi "e", "o", "non". 	
Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi, numerico, geometrico.	<ul style="list-style-type: none"> Analizza, comprende, rappresenta e risolve problemi partendo da situazioni concrete. 	<ul style="list-style-type: none"> La situazione-problema Problemi di addizione e sottrazione. 	
Riconoscere ed utilizzare rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri, simboli, grafici, tabelle...).	<ul style="list-style-type: none"> Rappresenta graficamente le esperienze vissute nell'ambito delle attività matematiche. Rappresenta i concetti nei vari codici: linguistico, iconico, simbolico. Rappresenta con istogrammi dati acquisiti nelle diverse indagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentazioni spontanee. La striscia dei numeri. Rappresentazioni in codice linguistico, simbolico, figurale di numeri e altri concetti matematici (più o meno, uguale, maggiore e minore). Uso di grafici e tabelle. 	

EVIDENZE

- Applica le procedure di calcolo, 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
- Riconosce e risolve problemi
- Rappresenta dati in grafici e tabelle

SCUOLA PRIMARIA MATEMATICA CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
------------	----------	------------	-----------------------

<p>Operare con i numeri nel calcolo scritto e mentale e con strumenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conta in senso progressivo e regressivo utilizzando numeri naturali. • Esegue operazioni con numeri naturali utilizzando strumenti diversi (le quattro operazioni). • Esegue addizioni e sottrazioni usando gli abituali algoritmi di calcolo. • Rappresenta, con disegni o materiale strutturato, il diverso valore delle cifre di un numero (decine, unità, centinaia). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conteggi e confronti tra quantità entro il 100. • Le quattro operazioni (i concetti). • Addizione e sottrazione (gli algoritmi). • In numeri oltre il 100, incifre e in parole. • I numeri ordinali. • Numeri pari e i numeri dispari. 	
<p>Riconoscere e operare con forme del piano e dello spazio individuandone relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percepisce la propria posizione nello spazio seguendo la propria lateralizzazione. • Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico, usando termini appropriati. • Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale e dal disegno. • Dà istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rapporti spaziali sopra- sotto; dentro-fuori; davanti-dietro; sinistra- destra. • Linee aperte, chiuse, spezzate, curve, miste. • Confini e regioni. • Percorsi: esecuzione, descrizione, istruzioni. • Figure geometriche piane e solide. 	<p>Eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.</p> <p>Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche.</p>
<p>Effettuare misurazioni di grandezze e rappresentarle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individua grandezze misurabili, ordina grandezze. • Misura grandezze utilizzando unità di misure arbitrarie. • Conosce le misure di valore comunemente utilizzate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confronti diretti. • Ordinamenti di grandezze. • Unità di misura non convenzionali. • Misure di valore in contesti quotidiani: monete e banconote in euro. 	<p>Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici.</p> <p>Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, al disegno geometrico (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).</p>
<p>Ricavare e rappresentare dati e cogliere le relazioni tra essi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classifica figure e oggetti in base ad una proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. • Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi e tabelle. • Misura grandezze utilizzando misure arbitrarie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni in base a un attributo. • Relazioni e rappresentazioni. • Rappresentazione e lettura di dati. • Misurazioni con unità di misura arbitrarie. • I diagrammi di Venn, di Carroll e ad albero. 	<p>Rappresentare situazioni reali e procedure con diagrammi di flusso.</p>
<p>Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi, numerico, geometrico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza, comprende, rappresenta e risolve problemi partendo da situazioni concrete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi di addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni. • Ricostruzione del cubo partendo dal suo sviluppo. • Rappresentazioni spontanee. • Procedimenti risolutivi nei corsi di problemi standard e problemi logici. 	<p>Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi concreti.</p>
<p>Riconoscere ed utilizzare rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri, simboli, grafici, tabelle...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente le strategie spontanee messe in atto nel corso della risoluzione di problemi. • Rappresenta i concetti matematici in corso di acquisizione nei vari codici: linguistico, iconico, simbolico • Rappresenta con istogrammi dati acquisiti nelle diverse indagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni in codice linguistico, simbolico, figurale di numeri e altri concetti matematici (linea, punto, retta...) • Uso di grafici e tabelle. 	

EVIDENZE

- Applica le procedure di calcolo, 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

- Riconosce e risolve problemi
- Rappresenta dati in grafici e tabelle

SCUOLA PRIMARIA MATEMATICA CLASSE TERZA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Operare con i numeri nel calcolo scritto e mentale e con strumenti.	<ul style="list-style-type: none"> • Conta in senso progressivo e regressivo utilizzando numeri naturali • Esegue le quattro operazioni con numeri naturali con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale scritto a seconda delle situazioni • Conosce e confronta i numeri decimali in contesti significativi (misure di lunghezza, euro ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conteggi e confronti tra quantità oltre il 1000. • La frazione: significato e termini (numeratore, linea di frazione, denominatore). • Le quattro operazioni con i numeri naturali (concetti e algoritmi) • Numeri decimali 	<p>Eeguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.</p> <p>Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche.</p>
Riconoscere e operare con forme del piano e dello spazio individuandone relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.	<ul style="list-style-type: none"> • Percepisce la propria posizione nello spazio e stima distanze a partire dal proprio corpo. • Esegue e descrive un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. • Dà le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Linee aperte, chiuse, spezzate, curve, miste; • Confini e regioni • Percorsi: esecuzione, descrizione, istruzioni; • Figure geometriche piane e solide: riconoscimento, denominazione, descrizione, costruzione. 	<p>Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici.</p> <p>Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, al disegno geometrico (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).</p>
Effettuare misurazioni di grandezze e rappresentarle.	<ul style="list-style-type: none"> • Misura grandezze utilizzando sia unità di misura arbitrarie e convenzionali • Conosce e utilizza le unità di misura 	<ul style="list-style-type: none"> • Unità di misura arbitrarie e convenzionali. • Le misure di valore, lunghezza, capacità, peso. • Scomposizioni ed equivalenze con le misure di lunghezza. 	<p>Rappresentare situazioni reali e procedure con diagrammi di flusso.</p>
Ricavare e rappresentare dati e cogliere le relazioni tra essi.	<ul style="list-style-type: none"> • Classifica numeri, figure e oggetti in base ad una o due proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune • Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi e tabelle • Misura grandezze utilizzando misure convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni in base a uno o due attributi. • Relazioni e rappresentazioni. • Rappresentazione e lettura di dati. • Misurazioni con unità di misura convenzionali: metro esottomultipli. 	<p>Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi concreti.</p>
Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi, numerico, geometrico.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza, comprende, rappresenta e risolve problemi. • Discute, argomenta e confronta soluzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi con le quattro operazioni. • Problemi logici. • I quantificatori: "tutti", "nessuno", "alcuni", "almeno uno", "ogni", "ciascuno" ... 	
Riconoscere ed utilizzare rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri, simboli, grafici, tabelle ...).	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente le strategie spontanee messe in atto nel corso della risoluzione di problemi. • Rappresenta i concetti matematici in corso di acquisizione nei vari codici: linguistico, iconico, 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni spontanee. • Procedimenti risolutivi nel corso di problemi standard e problemsolving. • Rappresentazioni in codice linguistico, simbolico, figurale di numeri e altri concetti matematici (frazioni, angoli...) 	

	simbolico. • Rappresenta con istogrammi e altri grafici dati acquisiti nelle diverse indagini.	• Uso di grafici e tabelle.	
--	---	-----------------------------	--

EVIDENZE

- Applica le procedure di calcolo, 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
- Sa individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, sa stimare una misura
- Riconosce e risolve problemi
- Rappresenta dati in grafici e tabelle

SCUOLA PRIMARIA MATEMATICA CLASSE QUARTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Operare con i numeri nel calcolo scritto e mentale e con strumenti.	<ul style="list-style-type: none"> • Conta in senso progressivo e regressivo utilizzando numeri naturali e con la virgola. • Esegue le quattro operazioni con numeri naturali e con la virgola con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto a seconda delle situazioni. • Conosce e opera con le frazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conteggi e confronti tra numeri naturali grandi e con la virgola. • Le quattro operazioni con numeri naturali e con la virgola. • Frazioni (come parte di un intero, discreto e continuo). • I numeri decimali. 	<p>Esegui calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.</p> <p>Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche.</p> <p>Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici. Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, al disegno geometrico (ingrandimenti, riduzioni ...), alla statistica (grafici e tabelle).</p>
Riconoscere e operare con forme del piano e dello spazio individuandone relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il piano cartesiano per localizzare punti. • Descrive, denomina, classifica figure geometriche piane e solide, identificando in esse elementi significativi. • Riproduce una figura in base ad una descrizione utilizzando strumenti opportuni. • Costruisce e utilizza modelli materiali nello spazio e nel piano. • Confronta e misura angoli. • Riconosce e disegna rette. • Riproduce in scala una figura assegnata. • Calcola il perimetro e l'area di quadrati, rettangoli e triangoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il piano cartesiano • Le figure del piano e dello spazio • Gli angoli e la loro classificazione in base all'ampiezza. • Rette perpendicolari, incidenti, parallele, orizzontali, verticali, oblique... • Ingrandimenti e rimpicciolimenti • Il concetto di simmetria. • Il perimetro del quadrato, del rettangolo e del triangolo. • L'area del quadrato, del rettangolo e del triangolo. 	
Effettuare misurazioni di grandezze e rappresentarle.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le principali unità di misura per lunghezze, capacità, pesi, angoli, aree, intervalli temporali. • Passa da un'unità di misura all'altra, limitatamente alle unità di uso comune, anche nel contesto del sistema monetario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le misure di superficie • Equivalenze di misure di lunghezza e di capacità. • Le misure di valore. • Le misure di tempo. 	
Ricavare e rappresentare dati e cogliere le relazioni tra essi.	<ul style="list-style-type: none"> • Classifica numeri, figure e oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni in base a uno o più attributi. • Relazioni e rappresentazioni. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione e lettura di dati. • Misurazioni e equivalenze 	
Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi, numerico, geometrico.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza, comprende, rappresenta e risolve problemi con operatore frazionario, relativi alla compravendita, al calcolo del valore unitario e totale, al peso netto, peso lordo e tara. • Discute, argomenta e confronta soluzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi con le quattro operazioni. • Problemi logici. • Il tangram. • I termini della compravendita (spesa, guadagno, ricavo) • Peso lordo, peso netto e tara. 	
Riconoscere ed utilizzare rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri, simboli, grafici, tabelle ...).	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente le strategie spontanee messe in atto nel corso della risoluzione di problemi. • Rappresenta i concetti matematici in corso di acquisizione nei vari codici: linguistico, iconico, simbolico. • Rappresenta con istogrammi e altri grafici dati acquisiti nelle diverse indagini. • Disegna figure geometriche piane su fogli quadrettati e non con l'uso di strumenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni spontanee. • Procedimenti risolutivi nel corso di problemi standard e problemsolving. • Rappresentazioni in codice linguistico, simbolico, figurale di numeri e altri concetti matematici (numeri decimali, frazioni, angoli multipli e sottomultipli). • Uso di grafici e tabelle. • Disegno di figure geometriche con l'uso di algoritmi e non. • Strumenti usati: riga, squadra, compasso, goniometro. 	

EVIDENZE

- Applica le procedure di calcolo, 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
- Sa individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, sa stimare una misura
- Riconosce e risolve problemi
- Rappresenta dati in grafici e tabelle
- Riconosce, in contesti reali, forme in diverse rappresentazioni e individua relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive

SCUOLA PRIMARIA MATEMATICA CLASSE QUINTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Operare con i numeri nel calcolo scritto e mentale e con strumenti.	<ul style="list-style-type: none"> • Conta in senso progressivo e regressivo utilizzando numeri naturali e con la virgola. • Esegue calcoli con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto a seconda delle situazioni. • Conosce e opera con le frazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • I grandi numeri: milioni e miliardi. • Conteggi e confronti tra numeri naturali grandi e con la virgola. • Le quattro operazioni con numeri naturali e con la virgola. • Le potenze. • Frazioni (come parte di un intero; come operatore su un intero, frazioni equivalenti, complementari, delle percentuali). 	<p>Eeguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.</p> <p>Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche.</p>
Riconoscere e operare con forme del piano e dello spazio individuando relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il piano cartesiano per localizzare punti. • Descrive, denomina, classifica figure geometriche piane e solide, identificando in esse elementi significativi. • Riproduce una figura in base ad una 	<ul style="list-style-type: none"> • Il piano cartesiano • Le figure del piano e dello spazio. • Gli angoli e la loro ampiezza. • Rette perpendicolari, parallele, orizzontali, verticali, oblique... • Ingrandimenti e rimpicciolimenti. • (Traslazioni, simmetrie, rotazioni.) • Il cerchio e le sue caratteristiche. 	<p>Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici.</p>

	<p>descrizione, utilizzando strumenti opportuni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruisce e utilizza modelli e materiali nello spazio e nel piano. • Confronta e misura angoli, riconosce e disegna rette. • Riproduce in scala una figura assegnata. • Riconosce e rappresenta figure traslate, riflesse e ruotate • Determina l'area delle figure piane per scomposizione, utilizzando le più comuni formule 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcoli di perimetri. • Calcoli di aree di rettangoli, triangoli, trapezi, rombi, romboidi, poligoni, cerchi. 	
Effettuare misurazioni di grandezze e rappresentarle.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le principali unità di misura per lunghezze, capacità, pesi, angoli, aree, intervalli temporali. • Passa da un'unità di misura all'altra, limitatamente alle unità di uso comune, anche nel contesto del sistema monetario. • Effettua addizioni e sottrazioni tra misure. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equivalenze tra misure (anche tra misure quadrate). • Addizioni e sottrazioni tra misure. 	
Ricavare e rappresentare dati e cogliere le relazioni tra essi.	<ul style="list-style-type: none"> • Classifica numeri, figure e oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. • Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Rileva grandezze utilizzando misure convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni in base a uno o più attributi. • Relazioni e rappresentazioni. • Rappresentazione e lettura di dati. • Misurazioni e equivalenze nell'ambito dei diversi sistemi di misura: sottomultipli e multipli di misure di lunghezza, di capacità, di peso, di valore, di tempo, di aree. 	
Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi, numerico, geometrico.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza, comprende, rappresenta e risolve problemi con operatore frazionario, relativi alla compravendita, al calcolo del valore unitario e totale, al peso netto, peso lordo e tara, alla percentuale. • Discute, argomenta e confronta soluzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi con le quattro operazioni con numeri naturali e decimali • Problem solving • Problemi sul calcolo del perimetro/circonferenza e delle aree. • La compravendita (spesa, guadagno, ricavo e perdita) • Peso lordo, peso netto e tara. 	
Riconoscere ed utilizzare rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri, simboli, grafici, tabelle ...).	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta i concetti matematici in corso di acquisizione nei vari codici: linguistico, iconico, simbolico. • Rappresenta con istogrammi e altri grafici dati acquisiti nelle diverse indagini. • Disegna figure geometriche piane su fogli quadrettati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimenti risolutivi nel corso di problemi standard e problem solving. • Rappresentazioni in codice linguistico, simbolico, figurale di numeri e altri concetti matematici (percentuali, relazioni di proporzionalità, potenze ...). • Grafici e tabelle. • Strumenti usati: riga, squadre, compasso. • Disegno di figure geometriche. 	

EVIDENZE

- Applica le procedure di calcolo, 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

- Sa individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, sa stimare una misura
- Riconosce e risolve problemi
- Rappresenta dati in grafici e tabelle
- Riconosce, in contesti reali, forme in diverse rappresentazioni e individua relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive
- Individua le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

- Calcolo scritto e mentale con numeri naturali.
- Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali e rappresentarli sulla linea dei numeri.
- Disegnare e descrivere figure geometriche.
- Comprendere il testo di un problema; ragionare sui dati e sulle richieste; individuare le sequenze logiche di soluzione.
- Saper stimare almeno le lunghezze.
- Leggere e interpretare grafici e tabelle.
- Saper usare correttamente riga, squadra e compasso.
- Saper usare correttamente riga, squadra, compasso.

SCIENZE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine 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.

SCUOLA PRIMARIA SCIENZE CLASSE PRIMA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico.	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre e conosce le proprietà degli organi di senso. 	<ul style="list-style-type: none"> • I cinque sensi: gli organi di senso e le loro principali caratteristiche. 	<p>Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per approfondirne la conoscenza.</p> <p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici (es. sui cinque sensi).</p> <p>Osservare e sperimentare il passaggio dal seme alla pianta.</p>
Riconoscere le principali interazioni tra natura e uomo, individuando alcune problematicità.	<ul style="list-style-type: none"> • Rileva i cambiamenti dell'ambiente nelle diverse stagioni. • Riconosce e descrive le funzioni di semplici oggetti. • Descrive animali individuando somiglianze e differenze (bipedi e quadrupedi, ecc.). • Distingue gli elementi di base di una pianta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esseri viventi e non viventi. • I cambiamenti dell'ambiente nelle diverse stagioni. • Le caratteristiche di un oggetto (forma, colore, dimensione ...). • Le parti fondamentali di un animale. • Le piante (parti principali). 	

Applicare il proprio patrimonio di conoscenze scientifiche per assumere comportamenti responsabili.	<ul style="list-style-type: none"> Gestisce in maniera autonoma e responsabile la cura del sé e del materiale utilizzato. 	<ul style="list-style-type: none"> Stili di vita, salute. 	
---	--	--	--

EVIDENZE

Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione

Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente ...)

SCUOLA PRIMARIA SCIENZE CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico.	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le proprietà degli organi di senso e acquisisce corrette abitudini per il benessere psico - fisico. 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche, differenze e proprietà dei materiali. 	<p>Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per approfondirne la conoscenza.</p> <p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici (es. sui cinque sensi, l'acqua, gli animali, ...).</p>
Riconoscere le principali interazioni tra natura e uomo, individuando alcune problematiche.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e descrive le trasformazioni della materia (l'acqua allo stato solido, liquido e gassoso, ...). Classifica gli animali in base ad alcuni attributi. Riconosce le principali parti di un albero e i principali prodotti derivati dall'albero. 	<ul style="list-style-type: none"> Materiali liquidi, solidi e gassosi. Il ciclo dell'acqua. Gli animali (caratteristiche fisiche, alimentazione...). L'albero e le sue parti. Il legno. 	<p>Classificare in una situazione reale vari tipi di foglie presenti nel territorio.</p>
Applicare il proprio patrimonio di conoscenze scientifiche per assumere comportamenti responsabili.	<ul style="list-style-type: none"> Coglie i cambiamenti nel ciclo vitale. 	<ul style="list-style-type: none"> Il ciclo della vita animale e vegetale. Le principali caratteristiche e strutture degli esseri viventi. Stili di vita, salute, uso delle risorse. 	

EVIDENZE

Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione

Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente ...)

SCUOLA PRIMARIA SCIENZE CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce i principali strumenti scientifici ed il loro utilizzo. Riconosce e classifica i regni della natura. 	<ul style="list-style-type: none"> Il metodo sperimentale Le principali caratteristiche e strutture degli esseri viventi: piante e animali. Vertebrati e invertebrati. 	<p>Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per approfondirne la conoscenza.</p>
Riconoscere le principali interazioni tra natura e uomo, individuando	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e descrive le trasformazioni della materia con particolare attenzione alla relazione causa – effetto. 	<ul style="list-style-type: none"> Gli ambienti naturali: il mare, la montagna, la collina, il bosco. Gli stati e le proprietà della materia. L'ecosistema. 	<p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici (es. sui cinque sensi,</p>

alcune problematiche.	<ul style="list-style-type: none"> • Percepisce le differenze tra i materiali: legno, ferro, vetro. 	<ul style="list-style-type: none"> • La catena alimentare. 	l'acqua, gli animali, ...). Classificare in una situazione reale vari tipi di piante e di animali presenti nel territorio. Costruire oggetti nuovi con materiale riciclabile.
Applicare il proprio patrimonio di conoscenze scientifiche per assumere comportamenti responsabili.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce alcune relazioni tra mondo fisico e biologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stili di vita, salute, uso delle risorse. 	
Ricerca e utilizzare informazioni da varie fonti.	<ul style="list-style-type: none"> • Gestisce in maniera autonoma e responsabile la cura del sé e dell'ambiente. • Espone con linguaggio appropriato quanto sperimentato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso rispettoso dei materiali scolastici riciclabili. • Utilizzo di un linguaggio scientifico. 	

EVIDENZE

Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione.

Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente ...)

SCUOLA PRIMARIA SCIENZE CLASSE QUARTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce alcune relazioni tra mondo fisico e biologico applicando il metodo scientifico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il metodo scientifico sperimentale. • I viventi: animali e vegetali. 	Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per approfondirne la conoscenza.
Riconoscere le interazioni uomo - ambiente e saperne valutare le conseguenze.	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e sperimenta alcune reazioni chimiche. • Approfondisce la classificazione delle varie specie e riconosce la relazione con i loro ambienti e i bisogni analoghi. • Analizza gli strati del terreno. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'aria, l'acqua, la terra e il calore: caratteristiche e proprietà • I cinque regni: classificazione e caratteristiche. • L'ecosistema e la catena alimentare. • Il suolo. 	Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici (es. sui cinque sensi, l'acqua, gli animali, ...). Classificare in una situazione reale vari tipi di piante e di animali presenti nel territorio.
Applicare il proprio patrimonio di conoscenze scientifiche per assumere comportamenti responsabili.	<ul style="list-style-type: none"> • Gestisce in maniera autonoma e responsabile la cura del sé e dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inquinamento ambientale • e buone pratiche per limitarlo. • Stili di vita, salute, uso delle risorse. 	Costruire oggetti nuovi con materiale riciclabile.
Ricerca e utilizzare informazioni da varie fonti.	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca da varie fonti informazioni e spiegazioni su argomenti trattati o di interesse personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di un linguaggio scientifico. 	

EVIDENZE

Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione.

Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente ...)

rispetto dell'ambiente ...)

SCUOLA PRIMARIA SCIENZE CLASSE QUINTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico.	<ul style="list-style-type: none">Riconosce alcune relazioni tra mondo fisico e biologico.Riconosce la struttura e la funzione degli apparati e degli organi del corpo umano.	<ul style="list-style-type: none">La luce e il suono: caratteristiche e proprietà.Il corpo umano.	Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per approfondirne la conoscenza. Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici (es. sui cinque sensi, l'acqua, gli animali, ...). Classificare in una situazione reale vari tipi di piante e di animali presenti nel territorio.
Riconoscere le interazioni uomo - ambiente e saperne valutare le conseguenze.	<ul style="list-style-type: none">Riconosce e descrive le relazioni tra sviluppo e risorse energetiche anche in funzione di un'educazione ecologica.	<ul style="list-style-type: none">L'energia.Il sistema solare.Igiene, salute e rispetto dell'ambiente.	Costruire oggetti nuovi con materiale riciclabile. Individuare gli effetti sui viventi (quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico- nocive.
Applicare il proprio patrimonio di conoscenze scientifiche per assumere comportamenti responsabili.	<ul style="list-style-type: none">Gestisce in maniera autonoma, consapevole e responsabile la cura del sé e dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none">Sviluppi tecnologici nella strumentazione scientifica.Stili di vita, salute, uso delle risorse.	
Ricerca e utilizzare informazioni da varie fonti.	<ul style="list-style-type: none">Ricerca informazioni e spiegazioni su argomenti trattati o di interesse personale.Esponde con linguaggio appropriato quanto sperimentato e studiato.	<ul style="list-style-type: none">Utilizzo di un linguaggio scientifico.	

EVIDENZE

Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione

Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente ...)

Sa spiegare, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

- Osserva, analizza e descrive oggetti e fenomeni relativi alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.
- Formula ipotesi, utilizza semplici schematizzazioni e modellizzazioni. Inizia la costruzione di semplici mappe.
- Riconosce le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- Assume comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse

MUSICA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine 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, suoni e silenzi.

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, utilizzandoli nella pratica.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

SCUOLA PRIMARIA MUSICA CLASSE PRIMA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare e comprendere suoni e brani musicali.	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta, riconosce suoni, rumori, assonanze di filastrocche e ritmi di canti. 	<ul style="list-style-type: none"> Le caratteristiche musicali di suoni-rumori e alcune semplici regole strutturali (uno /tanti, uguale/ diverso/simile). 	Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali.
Analizzare fenomeni sonori di varia natura.	<ul style="list-style-type: none"> Esprime il messaggio di una musica ascoltata attraverso il disegno e la parola. 	<ul style="list-style-type: none"> La sonorità in filastrocche, canti, musiche, effetti sonori. 	
Utilizzare la voce e il corpo in modo espressivo individualmente o in gruppo e usare mezzi strumentali.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza il proprio corpo, oggetti o semplici strumenti didattici per creare ritmi. Utilizza le possibilità espressive della propria voce per eseguire canti. 	<ul style="list-style-type: none"> Canti e piccole rappresentazioni teatrali. Costruzione di maracas, e altri semplici strumenti, con materiale di recupero. 	Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc Rappresentare drammatizzazioni.

EVIDENZE

Utilizza voce e strumenti per produrre anche in modo creativo messaggi musicali

Esprime il messaggio di una musica ascoltata attraverso il disegno e la parola

SCUOLA PRIMARIA MUSICA CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare e comprendere suoni e brani musicali.	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta, riconosce suoni, rumori, assonanze di filastrocche e ritmi di canti. 	<ul style="list-style-type: none"> Le caratteristiche e le qualità del suono: timbro, intensità, durata, altezza e ritmo. 	Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali.
Analizzare fenomeni sonori di varia natura.	<ul style="list-style-type: none"> Analizza, memorizza, riconosce suoni, ritmi e semplici melodie. 	<ul style="list-style-type: none"> La sonorità in filastrocche, canti, musiche, effetti sonori. 	
Utilizzare la voce e il corpo in modo espressivo individualmente o in gruppo e usare mezzi strumentali.	<ul style="list-style-type: none"> Esegue semplici canti, ritmi e melodie con la voce e con l'espressione corporea. Accompagna il canto corale mediante semplici strumenti musicali. 	Le caratteristiche musicali di ritmi, musiche e canti.	Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc Rappresentare drammatizzazioni.

EVIDENZE

Utilizza voce e strumenti per produrre messaggi musicali

Esprime il messaggio di una musica ascoltata attraverso il disegno e la parola

Memorizza canti e filastrocche

Costruisce semplici strumenti a percussione

SCUOLA PRIMARIA MUSICA CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare e comprendere suoni e brani musicali.	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta, riconosce suoni, rumori, assonanze di filastrocche e ritmi di canti. 	Le caratteristiche e le qualità del suono: timbro, intensità, durata, altezza e ritmo.	<p>Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali. Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni.</p>
Analizzare fenomeni sonori di varia natura. Utilizzare la voce e il corpo	<ul style="list-style-type: none"> Analizza, memorizza, riconosce suoni, ritmi e semplici melodie. 	La sonorità in filastrocche, canti, musiche, effetti sonori.	
in modo espressivo individualmente o in gruppo e usare mezzi strumentali.	<ul style="list-style-type: none"> Esegue semplici canti, ritmi e melodie con la voce e con l'espressione corporea. Accompagna il canto corale mediante semplici strumenti musicali. 	Le caratteristiche musicali di ritmi, musiche e canti .	

EVIDENZE

Utilizza voce e strumenti per produrre anche in modo creativo messaggi musicali

Esprime il messaggio di una musica ascoltata attraverso il disegno e la parola

Memorizza canti e filastrocche

Costruisce semplici strumenti a percussione

SCUOLA PRIMARIA MUSICA CLASSE QUARTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare e comprendere suoni e brani musicali.	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta e riconosce elementi del codice musicale in canti e 	<ul style="list-style-type: none"> Gli elementi del codice musicale: ritmo, melodia, timbro. Caratteristiche di alcuni strumenti 	Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non

	musiche.	musicali.	convenzionali e con strumenti musicali.
Analizzare fenomeni sonori di varia natura.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il timbro di alcuni strumenti musicali • Esprime il messaggio di una musica ascoltata attraverso il disegno, il simbolo e la parola. 	<ul style="list-style-type: none"> • La sonorità in filastrocche, canti, musiche, effetti sonori. 	Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc
Utilizzare la voce e il corpo in modo espressivo individualmente o in gruppo e usare mezzi strumentali.	<ul style="list-style-type: none"> • Intona semplici canti a una voce. • Esegue semplici brani con lo strumentario di classe, per lettura di spartiti non convenzionali e per imitazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Musiche di generi diversi. 	Rappresentare drammatizzazioni.

EVIDENZE

Utilizza voce e strumenti per produrre anche in modo creativo messaggi musicali

Esprime il messaggio di una musica ascoltata attraverso il disegno e la parola

Memorizza canti e filastrocche

Costruisce semplici strumenti a percussione

SCUOLA PRIMARIA MUSICA CLASSE QUINTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare e comprendere suoni e brani musicali.	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e riconosce elementi del codice musicale in canti e musiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi del codice musicale: ritmo, melodia, timbro. • Caratteristiche di alcuni strumenti musicali. 	Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali.
Analizzare fenomeni sonori di varia natura.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il timbro di alcuni strumenti musicali • Esprime il messaggio di una musica ascoltata attraverso il disegno, il simbolo e la parola. 	<ul style="list-style-type: none"> • La sonorità in filastrocche, canti, musiche, effetti sonori. • Le note nel pentagramma. • La chiave di violino. 	Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc
Utilizzare la voce e il corpo in modo espressivo individualmente o in gruppo e usare mezzi strumentali.	<ul style="list-style-type: none"> • Intona semplici canti a una voce. • Esegue semplici brani con lo strumentario di classe, per lettura di semplici spartiti non convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Musiche di generi diversi. 	Rappresentare drammatizzazioni.

EVIDENZE

Utilizza voce e strumenti per produrre anche in modo creativo messaggi musicali

Esprime il messaggio di una musica ascoltata attraverso il disegno e la parola

Memorizza canti e filastrocche

Costruisce semplici strumenti a percussione

- Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria**
 Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado
- Ascolta brani musicali e ne descrive il messaggio attraverso il disegno
 - Migliora i tempi di concentrazione attraverso l'ascolto
 - Canta da solo e in coro rispettando intonazione e tempi
 - Riproduce semplici brani musicali con strumenti convenzionali e non convenzionali
 - Distingue i suoni acuti, gravi, forti, deboli
 - Conosce il timbro, l'intensità, l'altezza dei suoni
 - Riproduce un ritmo utilizzando la voce, il corpo e semplici strumenti musicali
 - Conosce gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine 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 (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (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.

SCUOLA PRIMARIA ARTE E IMMAGINE CLASSE PRIMA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive	Osserva immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali.	<ul style="list-style-type: none"> • Le immagini tematiche. 	Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza divita nella classe e nella scuola.
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce linee, forme e colori presenti nel linguaggio delle immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche strutturali di un'immagine. • I colori primari. 	Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi.
Utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa ed autonoma, sul piano espressivo e comunicativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Si esprime utilizzando tecniche e materiali diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di materiali e tecniche diverse: pastelli, pennarelli, gessi colorati, tempere. 	Riprodurre opere d'arte accostando altri linguaggi espressivi.

EVIDENZE

Osserva immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali

Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme

SCUOLA PRIMARIA ARTE E IMMAGINE CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive	<ul style="list-style-type: none"> Osserva immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali. 	<ul style="list-style-type: none"> Le immagini tematiche. 	Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza divisa nella classe e nella scuola.
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce linee, forme e colori presenti nel linguaggio delle immagini. Produce colori secondari a partire dai primari. Distingue i colori caldi e i colori freddi. 	<ul style="list-style-type: none"> Le caratteristiche strutturali di un'immagine. Colori primari e colori secondari. Colori caldi e colori freddi. 	Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi.
Utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa ed autonoma, sul piano espressivo e comunicativo.	<ul style="list-style-type: none"> Si esprime utilizzando tecniche e materiali diversi. Conosce e usare il linguaggio dei fumetti. Sa usare la tecnica del collage. 	<ul style="list-style-type: none"> Uso di materiali e tecniche diverse: pastelli, pennarelli, gessi colorati, tempere. Il fumetto. Il collage. 	

EVIDENZE

Osserva immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali

Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme

SCUOLA PRIMARIA ARTE E IMMAGINE CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive	<ul style="list-style-type: none"> Osserva immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali. 	<ul style="list-style-type: none"> Le immagini tematiche. L'immagine da vari punti di vista (dall'alto, di fronte, di profilo). 	Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza divisa nella classe e nella scuola.
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce linee, forme e colori presenti nel linguaggio delle immagini e nell'ambiente. Produce colori secondari a partire dai primari. Distingue i colori caldi e i colori freddi. 	<ul style="list-style-type: none"> Le caratteristiche strutturali di un'immagine. Colori primari e colori secondari. Colori caldi e colori freddi. L'autoritratto. L'ambiente in una stagione. 	Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi.
Utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa ed autonoma, sul piano espressivo e comunicativo.	<ul style="list-style-type: none"> Si esprime utilizzando tecniche e materiali diversi. Conosce e usare il linguaggio dei fumetti. Sa usare la tecnica del collage. 	<ul style="list-style-type: none"> Uso di materiali e tecniche diverse: pastelli, pennarelli, gessi colorati, tempere. Il fumetto. Il collage. 	

EVIDENZE

Osserva immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali

Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme

SCUOLA PRIMARIA ARTE E IMMAGINE CLASSE QUARTA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive	<ul style="list-style-type: none"> Descrive e riflettere sulle immagini dando spazio a emozioni e sensazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Descrizione e riflessione personale osservando immagini e opere d'arte. Riproduzione di opere d'arte. 	Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza divita nella classe e in scuola.
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce gli elementi principali del linguaggio delle immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentazioni cromatiche. Il paesaggi stagionale. 	Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. Riprodurre opere d'arte accostando altri linguaggi espressivi.
Utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa ed autonoma, sul piano espressivo e comunicativo.	<ul style="list-style-type: none"> Applica tecniche diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> Rielaborazione personale e creativa di modelli dati con materiali e tecniche diverse. (puntinismo, frottage, Graffito). 	

EVIDENZE
Osserva immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali
Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme

SCUOLA PRIMARIA ARTE E IMMAGINE CLASSE QUINTA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive	<ul style="list-style-type: none"> Legge immagini di diverso tipo riconoscendone gli elementi compositivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione, analisi e riproduzione di opere d'arte. 	Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza divita nella classe e in scuola.
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce gli elementi principali del linguaggio delle immagini individuandone il significato espressivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscimento di generi artistici differenti. Le varie tonalità di un colore. 	Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. Riprodurre opere d'arte accostando altri linguaggi espressivi.
Utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa ed autonoma, sul piano espressivo e comunicativo.	<ul style="list-style-type: none"> Applica tecniche diverse. Crea e decora oggetti con materiale da recupero. 	<ul style="list-style-type: none"> Creazioni grafico-pittoriche, compositive e manipolative con tecniche e materiali diversi. La tecnica del negativo-positivo. Il materiale da recupero. 	

EVIDENZE
Osserva immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali
Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria
Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado
<ul style="list-style-type: none"> • Privilegia il disegno spontaneo e a mano libera • Conosce gli elementi fondamentali del linguaggio visivo: la linea, il colore, la forma • Utilizza diverse tecniche di esecuzione per il potenziamento della creatività e della manualità

EDUCAZIONE FISICA
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>

SCUOLA PRIMARIA EDUCAZIONE FISICA CLASSE PRIMA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce lo schema corporeo e adatta il proprio comportamento ai contesti spazio-temporali. • Coordina schemi posturali e motori di base. • Riproduce semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento e denominazione delle varie parti del corpo. • Percezione del proprio corpo e di quello dei compagni. • Schemi motori di base: camminare, correre, lanciare, ecc... • Schemi posturali: flettere, piegare, ruotare... 	<p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a lealtà e correttezza.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.</p>
Partecipare alle attività ludiche, pre-sportive e sportive.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. • Conosce ed applicare modalità esecutive di alcuni giochi di movimento individuali e/o di gruppo. • Comprende e rispettare le indicazioni e le regole delle attività motorie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio dei gesti: rappresentazione con il corpo di filastrocche e poesie, canzoncine aventi come protagonista il corpo e le sue parti o relative a contenuti affrontati con gli alunni anche in altri contesti disciplinari. • Attività imitative. • Giochi di movimento e pre-sportivi. • Regole dei giochi praticati. 	<p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale.</p>

Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza e alcune esigenze igienico-alimentari al fine di tutelare sé e gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Assume adeguati comportamenti e stili di vita igienici e salutistici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamenti corretti nell'ambiente scolastico. • Norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere. 	
--	--	--	--

EVIDENZE

Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici

Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi

Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienicosanitario e della sicurezza di sé e degli altri

SCUOLA PRIMARIA EDUCAZIONE FISICA CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	<ul style="list-style-type: none"> • Adegua il movimento al tempo, allo spazio, al ritmo. • Coordina diversi schemi motori (correre, lanciare). • Utilizza la motricità fine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori di base. • Schemi posturali. • Coordinate spaziali. • Sequenze ritmiche. • Lateralità. 	Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a lealtà e correttezza.
Partecipare alle attività ludiche, pre-sportive e sportive.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo e sentimenti. • Conosce ed applicare correttamente modalità esecutive di alcuni giochi di movimento e pre-sportivi, individuali e di squadra, cooperando e interagendo positivamente con gli altri. • Partecipa al gioco collettivo, comprendendo e rispettando indicazioni date e regole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità espressivo-corporee. • Giochi di movimento e pre-sportivi. • Relazioni: da solo, in coppia, in gruppo, in squadra. • Concetti di: lealtà, partecipazione e limite. • Regole dei giochi praticati 	Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo. Effettuare giochi di comunicazione non verbale.
Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza e alcune esigenze igienico-alimentari al fine di tutelare sé e gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizzare in modo corretto ed appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Assume adeguati comportamenti alimentari e salutistici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamenti corretti nell'ambiente scolastico. • Informazioni igienico-sanitarie per la salute e il benessere. 	

EVIDENZE

Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici

Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti

Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi

Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienicosanitario e della sicurezza di sé e degli altri

SCUOLA PRIMARIA EDUCAZIONE FISICA CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza e gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali, temporali e a strutture ritmiche. • Coordina diversi schemi motori combinati tra loro. • Utilizza la gestualità finomotoria con attrezzi, codificati e non. • Utilizza il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori di base: (correre/saltare, afferrare/lanciare...). • Abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo. • Coordinazione dei vari segmenti: occhio-mano, occhio-piede... • L'equilibrio statico. • Contemporaneità-successione. 	<p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a lealtà e correttezza.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.</p> <p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale.</p>
Partecipare alle attività ludiche, pre-sportive e sportive.	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce ed applicare i principali elementi tecnici semplificati di alcune discipline sportive. • Partecipa attivamente a giochi sportivi e non, rispettando le regole e manifestando senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sequenze ritmiche. • Elementi tecnici semplificati di alcune discipline sportive. • Regole dei giochi e discipline sportive praticate. • Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, limite. 	
Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza e alcune esigenze igienico-alimentari al fine di tutelare sé e gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in modo corretto e sicuro, per sé e per i compagni, spazi e attrezzature. • Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamenti corretti per muoversi in modo sicuro per sé e per gli altri nell'ambito scolastico. • Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico. 	

EVIDENZE

Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici

Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti

Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi

Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienicosanitario e della sicurezza di sé e degli altri

SCUOLA PRIMARIA EDUCAZIONE FISICA CLASSE QUARTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e valuta traiettorie e distanze, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. Utilizza diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma successiva poi in forma simultanea. Ha consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	<ul style="list-style-type: none"> L'equilibrio statico e dinamico. Le varie modalità di movimento nello spazio e nel tempo. Schemi motori. Funzioni fisiologiche e loro cambiamenti. 	<p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a lealtà e correttezza.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.</p> <p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale.</p>
Partecipare alle attività ludiche, pre-sportive e sportive.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche nelle forme della drammatizzazione e della danza, sapendo trasmettere contenuti emozionali. Applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. Gestisce in modo consapevole gli eventi della gara (situazioni competitive e non) con autocontrollo, rispetto per l'altro, delle regole e accettando le "sconfitte". 	<ul style="list-style-type: none"> Semplici coreografie o sequenze di movimento. Le regole. Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, limite 	
Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza e alcune esigenze igienico-alimentari al fine di tutelare sé e gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute. 	<ul style="list-style-type: none"> Comportamenti corretti per muoversi in modo sicuro per sé e per gli altri nell'ambito scolastico. La relazione tra alimentazione ed esercizio fisico. 	

EVIDENZE

Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici

Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti. Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi

Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico-sanitario e della sicurezza di sé e degli altri

SCUOLA PRIMARIA EDUCAZIONE FISICA CLASSE QUINTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
------------	----------	------------	-----------------------

<p>Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e valutare traiettorie e distanze, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. • Utilizza diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma successiva poi in forma simultanea. • Ha consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'equilibrio statico e dinamico. • Le varie modalità di movimento nello spazio e nel tempo. • Schemi motori. • Funzioni fisiologiche e loro cambiamenti. 	<p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a lealtà e correttezza.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.</p> <p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale.</p>
<p>Partecipare alle attività ludiche, pre-sportive e sportive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche nelle forme della drammatizzazione e della danza, sapendo trasmettere contenuti emozionali. • Applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. • Gestisce in modo consapevole gli eventi della gara (situazioni competitive e non) con autocontrollo, rispetto per l'altro, delle regole e accettando le "sconfitte". 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici coreografie o sequenze di movimento. • Le regole. • Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, limite. 	
<p>Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza e alcune esigenze igienico-alimentari al fine di tutelare sé e gli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamenti corretti per muoversi in modo sicuro per sé e per gli altri nell'ambito scolastico. • La relazione tra alimentazione ed esercizio fisico. 	

EVIDENZE

Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici

Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti. Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi

Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico-sanitario e della sicurezza di sé e degli altri

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

ABILITÀ

- sagestire adeguatamente i principali schemi motori
- utilizza il linguaggio espressivo per comunicare
- sperimenta in forma semplificata diverse gestualità del gioco-sport
- sa muoversi utilizzando i principali attrezzi sia nell'ambiente scolastico che extrascolastico

CONOSCENZE

- inizia a conoscere se stesso attraverso la percezione del proprio corpo
- le principali espressioni del corpo
- il valore delle regole dei principali giochi proposti
- i criteri base di sicurezza
- i principi essenziali relativi al benessere psico-fisico

TECNOLOGIA

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o 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.

SCUOLA PRIMARIA TECNOLOGIA CLASSE PRIMA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	<ul style="list-style-type: none"> Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche principali degli oggetti. I materiali: legno, lana e vetro. 	Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici. Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. Progettare e realizzare cartelloni riferiti ai diversi argomenti di studio Progettare e realizzare Lapbook
Ricerca e utilizzare informazioni da varie fonti.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza il computer per eseguire semplici giochi didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> Le parti fondamentali del PC e semplici procedure per il suo utilizzo. 	

EVIDENZE

Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso comune

Riconosce il materiale principale di costituzione di un oggetto

Accende e spegne un pc.

SCUOLA PRIMARIA TECNOLOGIA CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	<ul style="list-style-type: none"> Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Comprende il rapporto forma/materiali/funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche principali degli oggetti. Elementi che compongono un ambiente. 	Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici. Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. Progettare e realizzare cartelloni riferiti ai diversi argomenti di studio Progettare e realizzare Lapbook
Ricerca e utilizzare informazioni da varie fonti.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce parti e funzioni del pc e utilizza semplici programmi didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi e tecniche di videoscrittura e videografica d'uso comune. 	

EVIDENZE

Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso comune

Riconosce il materiale principale di costituzione di un oggetto
Scrive semplici brani utilizzando programmi di videoscrittura

SCUOLA PRIMARIA TECNOLOGIA CLASSE TERZA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	<ul style="list-style-type: none"> Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Comprende il rapporto forma/materiali/funzioni. Rappresenta a mano libera con schizzo un oggetto noto. 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche principali degli oggetti. Elementi che compongono un ambiente. Il disegno di oggetti da vari punti di vista 	<ul style="list-style-type: none"> Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici. Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. Progettare e realizzare cartelloni riferiti ai diversi argomenti di studio Progettare e realizzare Lapbook
Ricerca e utilizzare informazioni da varie fonti.	Riconosce parti e funzioni del pc e utilizza semplici programmi didattici.	Elementi e tecniche di videoscrittura e videografica d'uso comune.	
EVIDENZE			
Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso comune			
Riconosce il materiale principale di costituzione di un oggetto			
Scrive semplici brani utilizzando programmi di videoscrittura			

SCUOLA PRIMARIA TECNOLOGIA CLASSE QUARTA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	<ul style="list-style-type: none"> Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Comprende il rapporto forma/materiali/funzioni. Rappresenta a mano libera con schizzo un oggetto noto. 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche principali degli oggetti. Elementi che compongono un ambiente. Il disegno di oggetti da vari punti di vista 	<ul style="list-style-type: none"> Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici. Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. Progettare e realizzare cartelloni riferiti ai diversi argomenti di studio Progettare e realizzare Lapbook
Ricerca e utilizzare informazioni da varie fonti.	Riconosce parti e funzioni del pc e utilizza semplici programmi didattici.	Elementi e tecniche di videoscrittura e videografica d'uso comune.	
Applicare il proprio patrimonio di conoscenze tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> Gestisce in maniera autonoma e responsabile la cura del sé e dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> Principali regole di sicurezza nell'uso dell'energia elettrica e termica. 	
EVIDENZE			
Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso comune .Riconosce il materiale principale di costituzione di un oggetto			
Scrive semplici brani utilizzando programmi di videoscrittura			

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	<p>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Comprende il rapporto forma/materiali/funzioni.</p>	Caratteristiche principali degli oggetti. Elementi che compongono un ambiente .	<p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici.</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.</p> <p>Progettare e realizzare cartelloni riferiti ai diversi argomenti di studio</p> <p>Progettare e realizzare Lapbook</p>
Ricerca e utilizzare informazioni da varie fonti.	Riconosce parti e funzioni del pc e utilizza semplici programmi didattici.	Elementi e tecniche di videoscrittura e videografica d'uso comune.	
Applicare il proprio patrimonio di conoscenze tecnologiche per assumere comportamenti responsabili.	Gestisce in maniera autonoma e responsabile la cura del sé e dell'ambiente.	<p>Principali regole di sicurezza nell'uso dell'energia elettrica e termica.</p> <p>Principali regole di buon uso di Internet</p>	

EVIDENZE

Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso comune .Riconosce il materiale principale di costituzione di un oggetto

Scrive semplici brani utilizzando programmi di videoscrittura

Raccomandazioni per la continuità opunti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

- Costruisce manufatti
- Riconosce e classifica i materiali
- Usa programmi di videoscrittura per scrivere brevi brani

RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e delle Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.

Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per Cristiani ed Ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.

Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei Cristiani.

SCUOLA PRIMARIA RELIGIONE CATTOLICA TUTTE LE CLASSI

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
------------	----------	------------	-----------------------

<p>Ricerca il senso religioso di avvenimenti, simboli e comunicare l'esperienza con un linguaggio adeguato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo. • Riconosce i segni cristiani del Natale e della Pasqua. • Ricostruisce le principali tappe della storia della salvezza anche attraverso figure significative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dio crea e l'uomo costruisce. • Le origini del mondo: Dio e la scienza. • Le risposte ai perché della vita. • L'annuncio di una grande gioia. • Pasqua di liberazione. • Natale nel mondo. • Tradizioni pasquali. • Gesù insegna l'amore. • Abramo, Isacco, Giacobbe. • Segni e parole di salvezza. 	<p>Saper dialogare con i compagni di classe.</p> <p>Saper riconoscere alcuni segni e simboli della fede cristiana.</p> <p>Confrontare le tappe principali della storia della salvezza del testo biblico con le vicende della storia civile passata e recente.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.</p>
<p>Decodificare un testo sacro e non.</p>	<p>Interpreta testi visivi e brevi testi scritti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il messaggio di Gesù: le parabole. • Antico e Nuovo Testamento. 	
<p>Sviluppare nel proprio vissuto la sintesi del vero senso del Bene e del Male.</p>	<p>Riconosce la giustizia e la carità come l'impegno della comunità cristiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetto per il creato: San Francesco. • Monumenti e simboli delle grandi religioni del mondo. 	
<p>EVIDENZE</p> <p>L'alunno si pone interrogativi di senso e significato e cerca di trovare risposte ad essi</p> <p>È capace di riconoscere il linguaggio religioso nelle sue espressioni verbali e non (simbolismo, segni ...)</p> <p>Fa riferimento in modo corretto alla Bibbia e alle altre fonti</p> <p>Sa individuare i valori etici e religiosi</p>			
<p>Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la Bibbia • Usa i principali simboli del Cristianesimo • Conosce le principali feste cristiane ed ebraiche 			

TUTTE LE DISCIPLINE			
COMPETENZA DIGITALE			
SCUOLA PRIMARIA CLASSE PRIMA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza nelle funzioni principali televisore, video, telefono. • Spiega le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. • Utilizza il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere testi e compilare tabelle. <p>Coding e pensiero computazionale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esegue le istruzioni di semplici blocchi logici per realizzare percorsi o attività 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema operativo (windows – android). • Mouse e tastiera. • Istruzioni sequenziali. • Programmi di grafica e scrittura. • Paint per la grafica. • Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici. • Corso 1 e 2 Programma il Futuro. • Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged). • Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby). • Creatività e storytelling. • Scratch jr e percorsi di coding unplugged per raccontare storie. • Primi approcci di robotica educativa. 	<p>Interpretare ed eseguire una sequenza di istruzioni date in un algoritmo per realizzare oggetti bi/tridimensionali (cartelloni, disegni, costruzioni) ed organizzare una piccola mostra in classe.</p>
<p>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.</p>			

TUTTE LE DISCIPLINE			
COMPETENZA DIGITALE			
SCUOLA PRIMARIA SECONDA- TERZA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. • Si avvia alla conoscenza della Rete 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema operativo (windows – android). • Mouse e tastiera. • Istruzioni sequenziali. • Programmi di grafica e scrittura. • Tabelle. • Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi. • Codyway: procedure per istruzioni e percorsi. 	<p>Scrivere in un algoritmo semplici istruzioni per realizzare un</p>

<p>applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<p>per scopi di informazione, comunicazione, ricerca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizza il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. <p>Coding e pensiero computazionale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il coding per organizzare percorsi o attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche. • Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafi. • Programmazione visuale a blocchi. • Coding (Corso 1 e 2 Programma il futuro). • Percorsi tecnologici : L'artista (da Corso 1 - Corso 2 Programma il Futuro). • Disegni con Scratch-Scratch j • Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby). • Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged). • Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa). 	<p>manufatto.</p> <p>Elaborare un testo multimediale, formattarlo, inserire immagini e/o disegni e salvarlo col nome in una cartella creata appositamente sul PC.</p>
--	--	---	---

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. Utilizza il coding per organizzare percorsi o attività

TUTTE LE DISCIPLINE			
COMPETENZA DIGITALE			
SCUOLA PRIMARIA QUARTA – QUINTA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produce documenti in diverse situazioni. • Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Collega le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. • Utilizza materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi. • Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. <p>Coding e pensiero computazionale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il coding per organizzare percorsi o attività • Scopre gli algoritmi dei modi di operare nella vita di tutti i giorni o a scuola. • Riconosce algoritmi nella vita quotidiana scolastica e non (a 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema operativo (windows – android). • Mouse e tastiera. • Istruzioni sequenziali. • Programmi di grafica e scrittura. • Paint per la grafica. • Videoscrittura (Word o Documenti Google). • Tabelle Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged) • Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi concetti già introdotti, condizioni, variabili, funzioni). • Giochi di movimento con procedure e comandi. Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi. • Percorsi tecnologici da Programma il futuro. • Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby). • Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure 	<p>Scrivere in un algoritmo semplici istruzioni per realizzare un manufatto.</p> <p>Elaborare un testo multimediale, formattarlo, inserire immagini e/o disegni e salvarlo col nome in una cartella creata appositamente sul PC.</p>

	<p>cominciare dalla "Tabella del comportamento in caso suoni la campanella dell'allarme" su cui si fanno esercitazioni in tutte le scuole).</p> <ul style="list-style-type: none"> Esegue semplici serie di regole in ambiente ludico. 	<p>geometriche.</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborazione e scrittura procedure metodologiche. Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafi. Presentazioni di argomenti studiati. Mappe concettuali e schemi. 	
--	---	---	--

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. Utilizza il coding per organizzare percorsi o attività

<p>Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria Indicazioni concordate con i docenti della scuola primaria</p> <p>L'alunno conosce l'organizzazione dei dati in un dispositivo digitale (file e cartelle, estensioni, programmi,) e sa riorganizzare il proprio materiale. Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi per la comunicazione, la ricerca e produzione di informazioni (TV, telefonia fissa e mobile, dispositivi digitali di vario tipo, ecc.). Utilizza i mezzi di comunicazione disponibili in modo opportuno.</p>

TUTTE LE DISCIPLINE			
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALI E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE			
SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIMA SECONDA TERZA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire e interpretare l'informazione.	<ul style="list-style-type: none"> Legge e comprende una consegna. Risponde a domande su un testo. Utilizza semplici strategie di memorizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Cosa è una consegna. Strategie di memorizzazione (principali mnemotecniche). 	Portare a termine in autonomia un lavoro che comprende una serie di consegne.
Organizzare il proprio apprendimento.	<ul style="list-style-type: none"> Gestisce con cura il materiale scolastico. Individua le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Semplici strategie di organizzazione del tempo. 	Riuscire ad eseguire un compito assegnato in un tempo prestabilito.

<p>EVIDENZE</p> <p>Comprende un lavoro da svolgere</p> <p>Pone domande pertinenti</p> <p>Adotta varie strategie di memorizzazione</p> <p>Gestisce con cura il materiale scolastico</p>

TUTTE LE DISCIPLINE			
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALI E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE			
SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUARTA QUINTA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire e interpretare l'informazione.	<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende una consegna. • Risponde a domande su un testo. • Utilizza semplici strategie di memorizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cosa è una consegna. • Strategie di memorizzazione (principali mnemotecniche). 	Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe concettuali, ecc.
Organizzare il proprio apprendimento.	<ul style="list-style-type: none"> • Gestisce con cura il materiale scolastico. • Individua le strategie di studio più adatte al proprio stile di apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di organizzazione del tempo. • Strategie di studio. 	Pianificare il tempo nell'esecuzione di una ricerca di approfondimento.
Individuare collegamenti tra informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Individua semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, da filmati o da conoscenze già possedute. • Utilizza dizionari e indici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: dizionari e indici. • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, tabelle, mappe concettuali, diagrammi. 	Partecipare ad un viaggio di istruzione fornendo il proprio contributo alla sua organizzazione (programma, produzione di una semplicissima guida).

EVIDENZE

- Comprende un lavoro da svolgere
- Pone domande pertinenti
- Adotta varie strategie di memorizzazione
- Gestisce con cura il materiale scolastico
- Applica strategie di studio
- Organizza le informazioni (ordinare, confrontare, collegare)

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria	
Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado	
<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende una consegna • Conosce strategie per memorizzare 	<ul style="list-style-type: none"> • Applica un metodo di studio • Organizza un lavoro didattico

TUTTE LE DISCIPLINE
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIMA SECONDA TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Sviluppare modalità di esercizio della convivenza civile attraverso il rispetto delle regole.</p> <p>Conoscere e rispettare il valore della collaborazione nei rapporti con gli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola. • Descrive e disegna il significato delle regole. • Mette in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro didattico e nell'interazione sociale. • Ascolta e rispetta il punto di vista altrui. • Partecipa e collabora al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. • Presta aiuto ai compagni in difficoltà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "regola". • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Significato dei termini "tolleranza", "lealtà" e "rispetto". 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola. • Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti. • Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite a eventi o istituzioni, mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada.

EVIDENZE

- Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta
- In un gruppo, fa proposte che tengono conto anche delle opinioni ed esigenze altrui Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente

TUTTE LE ISCIPLINE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUARTA QUINTA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Sviluppare modalità di esercizio della convivenza civile attraverso il rispetto delle regole.</p> <p>Conoscere e rispettare il valore della collaborazione nei rapporti con gli altri.</p> <p>Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società sanciti dalla Costituzione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola. • Descrive e disegna il significato delle regole. • Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro didattico e nell'interazione sociale. • Ascolta e rispetta il punto di vista altrui. • Partecipa e collabora al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. • Presta aiuto ai compagni in difficoltà. • Distingue gli elementi che compongono il consiglio comunale. • Riconosce i principali organi dello Stato (Parlamento, Governo, Magistratura). 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "regola". • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Significato dei termini "tolleranza", "lealtà" e "rispetto". • Principali organi del Comune e dello Stato. • I principi fondamentali della Costituzione 	<p>Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola.</p> <p>Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti.</p>

EVIDENZE

- Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta
- In un gruppo, fa proposte che tengono conto anche delle opinioni ed esigenze altrui Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

- Rispetta le regole
- Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con rispetto e cura
- Rispetta gli adulti e i compagni
- Lavora in gruppo fornendo un proprio contributo

TUTTE LE DISCIPLINE**COMPETENZA IMPRENDITORIALE****SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIMA SECONDA TERZA**

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espone la propria opinione in una discussione. • Valuta aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto. • Motiva le scelte con semplici argomentazioni. • Formula semplici proposte di gioco, di lavoro, ecc. • Confronta la propria idea con quella altrui. • Propone ipotesi di soluzione di fronte ad un problema concreto legato all'esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione. • Fasi di un problema. • Fasi di un'azione. • Modalità di decisione. 	<p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.</p>

EVIDENZE

Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.

Valuta tempi e strumenti, rispetto a un compito assegnato

Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto

TUTTE LE DISCIPLINE**COMPETENZA IMPRENDITORIALE****SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUARTA QUINTA**

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
-------------------	-----------------	-------------------	------------------------------

<p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sostiene la propria opinione in una discussione. • Valuta aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto. • Giustifica le scelte con semplici argomentazioni. • Formula proposte di gioco, di lavoro, ecc. • Confronta la propria idea con quella altrui. • Propone ipotesi di soluzione di fronte ad un problema concreto legato all'esperienza. • Conosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco e di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione. • Fasi di un problema. • Fasi di un'azione. • Modalità di decisione. • Ruoli e loro funzione. 	<p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.</p> <p>Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti ecc., valutando tra diverse alternative.</p>
---	--	---	--

EVIDENZE

Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.

Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto a un compito assegnato

Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto

Durante un lavoro didattico di fronte ad un imprevisto trova nuove strategie risolutive

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola primaria

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

Formula ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza

Porta a termine un compito assegnato

Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto

CURRICOLO DI ISTITUTO

ORGANIZZATO PER COMPETENZE



SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO

ITALIANO

COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

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.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO CLASSE PRIMA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Usare la comunicazione orale per interagire con gli altri	Ascolta in modo attivo e finalizzato vari tipi di testo e comprenderne il contenuto Individua scopo, argomento e informazioni principali di testi diversi	Strategie di ascolto e di memorizzazione di testi	Comprendere ed utilizzare vari tipi di linguaggio (iconico, multimediale, linguistico, scientifico, ecc...) Realizzare in gruppo prodotti vari (manifesti, poster, slogan, opuscoli, oggetto, ecc...) da condividere con gli alunni della scuola Illustrare il lavoro svolto utilizzando una terminologia specifica
Leggere e interpretare vari tipi di testo Ricerca, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti	Legge ad alta voce in modo scorrevole ed espressivo Legge silenziosamente ricavando informazioni principali per scopi diversi	Strategie di lettura ad alta voce e silenziosa Comprensione di testi narrativi e poetici	
Scrivere correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario	Produce testi vari con semplici procedure di pianificazione, stesura e manipolazione Produce testi di vario genere a seconda degli scopi e del destinatario	Metodo operativo per la produzione di un testo scritto Produzione di testi in relazione a un genere	
Applicare in situazioni diverse le fondamentali conoscenze relative al lessico	Amplia ed arricchire il patrimonio lessicale Utilizza strumenti di consultazione per trovare risposta ai dubbi linguistici per incrementare la produzione personale	Uso adeguato della lingua madre in situazioni e contesti diversi Uso del dizionario della lingua italiana	

Applicare in situazioni diverse le fondamentali conoscenze relative alla morfologia	<p>Riconosce le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativo, descrittivo, regolativo, espositivo).</p> <p>Riconosce le principali classi di parole e le loro modificazioni</p> <p>Analizza e spiegare le caratteristiche essenziali delle parti del discorso.</p>	<p>Le parti del discorso</p> <p>Le principali classi di parole e le loro modificazioni</p> <p>I principali tipi testuali</p>	
---	--	--	--

EVIDENZE:

- Ascolta, legge e comprende testi di vario tipo esponendone il contenuto;
- Produce testi scritti di vario genere a seconda degli scopi e del destinatario;
- Realizza scelte lessicali adeguate ad ogni situazione comunicativa

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare correttamente gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti	<p>Ascolta e selezionare informazioni in base allo scopo.</p> <p>Identifica opinioni e punti di vista.</p> <p>Elabora una propria opinione.</p> <p>Prende appunti e rielaborarli.</p> <p>Usa un registro adatto a chi ascolta.</p> <p>Presenta un'attività svolta.</p>	<p>Strategie dell'ascolto di testi orali: racconti, documentari, film.</p> <p>Opinioni e punti di vista.</p> <p>Rielaborazione degli appunti.</p> <p>Strategie per esporre un argomento di studio, presentare un'attività svolta.</p>	<p>Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici.</p> <p>Comprendere ed utilizzare vari tipi di linguaggio (iconico, multimediale, linguistico, scientifico, ecc...).</p> <p>Realizzare in gruppo prodotti vari (manifesti, poster, slogan, opuscoli, oggetto, ecc...) da condividere con gli alunni della scuola.</p> <p>Illustrare il lavoro svolto utilizzando una terminologia specifica.</p>
<p>Leggere e interpretare vari tipi di testo</p> <p>Ricerca, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti</p>	<p>Legge testi di varia natura e provenienza mettendo in atto strategie differenziate.</p> <p>Comprende ed analizzare vari tipi di testo individuandone gli elementi costitutivi e le tecniche narrative.</p>	<p>Gli elementi del testo narrativo: il punto di vista, le parole e i pensieri dei personaggi, il tema e il messaggio.</p>	
<p>Scrivere correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario.</p> <p>Utilizzare opportunamente i registri formali e informali in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori.</p>	<p>Produce testi relativi a un genere corretti sul piano morfosintattico, ortografico e lessicale.</p> <p>Usa i termini specifici del genere.</p>	<p>Strategie per la produzione di testi in relazione a un genere.</p>	
Applicare in situazioni diverse le fondamentali conoscenze relative al lessico	<p>Amplia ed arricchire il patrimonio lessicale.</p> <p>Comprende il significato figurato delle parole.</p> <p>Utilizza strumenti di consultazione per trovare risposta ai dubbi linguistici e per arricchire la produzione personale.</p>	<p>Il linguaggio specifico delle discipline e il linguaggio figurato.</p> <p>Uso del dizionario della lingua italiana e del dizionario dei sinonimi e dei contrari.</p>	
Applicare in situazioni diverse le fondamentali conoscenze relative alla morfologia e alla sintassi semplice.	<p>Riconosce le parti variabili e invariabili del discorso.</p> <p>Riconosce e comprende la struttura logica e comunicativa della frase semplice.</p>	<p>Le parti del discorso.</p> <p>La frase semplice: soggetto, predicato e complemento.</p>	

EVIDENZE:

- Ascolta, legge e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato e esprimendo valutazioni e giudizi;
- Produce testi scritti di vario genere adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario;
- Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici; (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.);
- Realizza scelte lessicali adeguate ad ogni situazione comunicativa.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare correttamente gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.	Ascolta e seleziona informazioni in base allo scopo. Identifica opinioni e punti di vista. Comprende informazioni implicite. Elabora una propria opinione. Prende appunti spontaneamente e rielaborarli. Sostiene un'argomentazione e presenta un'attività svolta.	Strategie dell'ascolto di testi orali: racconti argomentazioni, documentari, film. Opinioni, punti di vista e informazioni implicite. Rielaborazione degli appunti. Strategie per esporre un argomento di studio, sostenere un'argomentazione, presentare un'attività svolta.	Realizzare singolarmente e in gruppo prodotti vari (manifesti, poster, slogan, opuscoli, guide) da condividere con gli alunni della scuola.
Leggere e interpretare vari tipi di testo (narrativo, espositivo, descrittivo, poetico). Ricerca, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti.	Legge testi di varia natura e provenienza mettendo in atto strategie differenziate. Comprende ed analizza vari tipi di testo individuandone gli elementi costitutivi e le tecniche narrative.	Gli elementi del testo narrativo: il punto di vista, le parole e i pensieri dei personaggi, il tema e il messaggio.	Illustrare il lavoro svolto utilizzando una terminologia specifica.
Scrivere correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario. Utilizzare opportunamente i registri formali e informali in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, operando scelte lessicali adeguate.	Produce testi relativi a un genere corretti sul piano morfosintattico, ortografico e lessicale. Usa i termini specifici del genere.	Strategie per la produzione di testi in relazione a un genere.	Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici utilizzando canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie).
Applicare in situazioni diverse le fondamentali conoscenze relative al lessico.	Amplia e arricchisce il patrimonio lessicale. Comprende ed utilizza correttamente il significato figurato delle parole. Utilizza strumenti di consultazione per trovare risposta ai dubbi linguistici e per arricchire la produzione personale.	Uso del dizionario della lingua italiana e del dizionario dei sinonimi e contrari. Il linguaggio specifico e delle discipline e il linguaggio figurato. La varietà dei registri linguistici.	
Applicare in situazioni diverse le fondamentali conoscenze relative alla morfologia, alla sintassi semplice e complessa.	Riconosce e comprende la struttura logica e comunicativa della frase semplice. Riconosce la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa.	La frase complessa: coordinazione e subordinazione; principali tipi di coordinate e subordinate.	

EVIDENZE:

- Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato e esprimendo valutazioni e giudizi;
- Produce testi di tipo diverso (espositivo, argomentativo, interpretativo-valutativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario;
- Espone oralmente, in diversi contesti, argomenti di studio, di ricerca e di approfondimento personale, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe,

presentazioni al computer, ecc.); <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le proprie conoscenze metalinguistiche nell'espressione orale e scritta; • Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
--

INGLESE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado per la lingua inglese
(I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

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.

SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO INGLESE CLASSE I			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.	Ricezione orale "LISTENING" Comprende istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e lentamente. Identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti noti.	Funzioni Salutare, chiedere l'identità, identificare oggetti e persone, chiedere e dire la provenienza/la nazionalità/l'età, esprimere possesso, descrivere la casa, chiedere e dire ora e data, chiedere e dire ciò che si è o non si è capaci di fare, chiedere/dare/rifutare un permesso, chiedere e dare istruzioni, dire ciò che piace o non piace, localizzare qualcuno o qualcosa, parlare di azioni abituali o quotidiane in corso.	In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera in una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni. Formulare oralmente e produrre messaggi scritti in lingua straniera relativi ad argomenti di vita quotidiana. Redigere una semplice descrizione di sé e del proprio ambiente in
	Ricezione scritta "READING" Capisce i nomi e le parole che gli sono familiari e frasi molto semplici (annunci, cartelloni, cataloghi, brevi testi).		
	Produzione orale "SPEAKING" Usa espressioni e frasi semplici per descrivere persone, luoghi e situazioni a lui familiari.		

	<p>Produzione scritta “WRITING”</p> <p>Scrive un breve e semplice messaggio.</p> <p>Compila moduli con dati personali.</p> <p>Risponde brevemente a specifiche domande.</p> <p>Produce testi semplici su temi coerenti con i percorsi di studio.</p>	<p>di paesi e nazionalità,</p> <p>gli orari e i giorni della settimana, nomi di animali, famiglia, daily routine, i nomi di sport e le attività del tempo libero, capi di vestiario e prezzi, oggetti personali, la casa.</p>	<p>lingua straniera.</p> <p>Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera.</p> <p>Recitare semplici testi in lingua straniera (poesie, dialoghi).</p>
	<p>Interazione</p> <p>“CONVERSATION”</p> <p>Interagisce in modo semplice, utilizzando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative adeguate se l'interlocutore è disposto a ripetere o a parlare più lentamente e lo aiuta a formulare ciò che cerca di dire.</p>	<p>Strutture</p> <p>Pronomi personali, Aggettivi possessivi e aggettivi/pronomi dimostrativi, articoli, plurale, preposizioni di luogo/tempo, question words, Yes/No questions, avverbi di frequenza, genitivo sassone, pronomi personali complemento, Some/Any, Why/Because.</p>	
	<p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</p> <p>Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune.</p> <p>Confronta parole e strutture relative a codici verbali diversi.</p> <p>Rileva semplici analogie e/o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse.</p> <p>Riconosce come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.</p>	<p>Verbi ausiliari, There is/are, imperativo, “can”, verbo essere e avere più espressioni idiomatiche, Simple Present, Present Continuous, Love/hate/like + nome/pronome complemento, have got.</p> <p>Civiltà</p> <p>Argomenti relativi al mondo anglofono.</p>	

EVIDENZE

- Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, di routine, di studio.
- Scrive brevi testi relativi a situazioni di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze).
- Legge e comprende testi relativi a contesti di esperienza e di studio.
- Comprende il senso generale di semplici informazioni provenienti dai media.

SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO INGLESE CLASSE II

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed	<p>Ricezione orale “LISTENING”</p> <p>Riconosce e comprende semplici espressioni legate alla propria esperienza scolastica, ambientale e relazionale.</p> <p>Comprende globalmente semplici messaggi.</p>	<p>Funzioni</p> <p>Invitare e prendere accordi, descrivere le persone, parlare delle vacanze, andare al cinema, ordinare cibo e bevande, chiedere il</p>	In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera in una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le

operativi.	Ricezione scritta “READING” Comprende espressioni e semplici testi relativi alla sfera familiare e alla quotidianità. Individua informazioni specifiche.	permesso, acquistare un biglietto del treno, chiedere e dare indicazioni stradali, chiedere e parlare di azioni passate, parlare delle condizioni atmosferiche, fare paragoni. Lessico Descrizione fisica, emozioni e stati d’animo, scuole e regolamenti, cibo e bevande, lavori domestici, mezzi di trasporto, luoghi e negozi, attrazioni turistiche e monumenti di Londra, clima e tempo atmosferico, sport e tempo libero, generi musicali e cinema. Strutture Revisione e ampliamento del Present Simple e Present Continuous, Past simple ed espressioni di tempo, There was/ there were, verbi “must”/“have to”, verbi seguiti dal gerundio e uso del gerundio, futuro espresso con il Present Continuous, espressioni di quantità, comparativo aggettivi regolari e irregolari, superlativo aggettivi regolari e irregolari, i composti di every. Civiltà Argomenti relativi al mondo anglofono.	abitudini, i gusti, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni. Formulare oralmente e produrre messaggi scritti in lingua straniera relativi ad argomenti di vita quotidiana. Redigere una semplice descrizione di sé e del proprio ambiente in lingua straniera. Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera. Recitare testi in lingua straniera (poesie, teatro, prosa).
	Produzione orale “SPEAKING” Usa espressioni semplici per parlare di sé e dell’ambiente circostante.		
	Produzione scritta “WRITING” Scrive brevi messaggi. Compila moduli con dati personali. Produce testi/risposte semplici su tematiche coerenti con i percorsi di studio.		
	Interazione orale “CONVERSATION” Interagisce su argomenti e attività a lui familiari.		
	Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. Confronta parole e strutture relative a codici verbali diversi. Rileva semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Riconosce come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento		

EVIDENZE

- Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, di routine, di studio.
- Scrive brevi testi relativi a contesti di esperienza e di studio (mail, descrizioni di oggetti e di esperienze).
- Legge e comprende testi relativi a contesti di esperienza e di studio.
- Comprende il senso generale di semplici informazioni provenienti dai media.

SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO INGLESE CLASSE III

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.	Ricezione orale “LISTENING” Riconosce e comprende espressioni legate alla propria esperienza scolastica, ambientale e relazionale. Comprende globalmente semplici testi e individua specifiche informazioni.	Funzioni Parlare di azioni/esperienze passate o future, di acquisti; prendere accordi, chiedere e offrire aiuto, chiedere informazioni turistiche, chiedere conferma di un’informazione, parlare di salute, riportare un	In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera in una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni. Formulare oralmente e produrre messaggi scritti in
	Ricezione scritta “READING” Legge e comprende semplici testi di contenuto familiare, concreto o culturale. Trova informazioni specifiche e prevedibili in materiale di uso quotidiano, quali pubblicità, programmi, menù e orari.		

	Produzione orale “SPEAKING”	crimine. Lessico Mestieri e professioni, eventi di vita, esperienze, attività su internet, crimini, materiali, sentimenti ed emozioni, salute, viaggi. Strutture Pronomi relativi, Will, Be going to; May/Might, Verbi + Infinitive/ –ing form; Present Perfect + just/already/et, since/for, pronomi possessivi, Whose..?, Past participles, Past Continuous/Past simple + while/when, Been/Gone, ever/never, Should/shouldn't, periodo ipotetico, <i>If I were you</i> , forma passiva, Which one../ones..? discorso diretto e indiretto, tag questions. Civiltà Argomenti relativi al mondo anglofono.	lingua straniera relativi ad argomenti di vita quotidiana. Redigere una semplice descrizione di sé e del proprio ambiente in lingua straniera. Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera. Recitare testi in lingua straniera (poesie, teatro, prosa).
	Produzione scritta “WRITING”		
	Interazione orale “CONVERSATION”		
	Riflessione sulla lingua		
Usa semplici espressioni/frasi per descrivere la propria famiglia e altre persone, le proprie abitudini ed esperienze, le condizioni di vita, la carriera scolastica. Prende appunti e scrive brevi testi per raccontare le proprie esperienze. Scrive una lettera personale. Scrive domande/risposte sotto forma di dialogo o questionario. Comunica informazioni su argomenti e attività consuete. Partecipa a brevi conversazioni. Riferisce o presenta argomenti di cultura e civiltà. Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. Confronta parole e strutture relative a codici verbali diversi. Rileva semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Riconosce come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.			

EVIDENZE

- Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, di routine, di studio.
- Scrive semplici testi relativi a contesti di esperienza e di studio (mail, descrizioni di oggetti, persone ed esperienze).
- Legge e comprende testi relativi a contesti di esperienza e di studio.
- Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media.
- Opera confronti linguistici e culturali tra la lingua materna e le lingue studiate.

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare nell'ultimo bimestre del III anno di scuola secondaria di primo grado

- ✓ Comprendere oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio.
- ✓ Descrivere oralmente situazioni, raccontare avvenimenti ed esperienze personali, esporre argomenti di studio.
- ✓ Interagire con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.
- ✓ Leggere semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Comprendere e saper riferire contenuti di studio di altre discipline.
- ✓ Produrre semplici testi e comporre lettere o messaggi.

FRANCESE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe terza della scuola secondaria di primo grado

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplici

e dirette 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.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO FRANCESE CLASSE 1°

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazione di base sulla persona, sulla famiglia, oggetti, e geografia locale), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi	Écouter (compréhension orale) Comprendere brevi e semplici messaggi orali relativi ad informazioni personali e sfera familiare(nome, età, provenienza,nazionalità, indirizzi,numeri di telefono, date, parentele, casa, scuola,cose che si possiedono). Comprendere parole familiari e frasi molto semplici relativi all'ambiente circostante. Capire brevi e semplici messaggi relativi alle azioni quotidiane, i gusti e le preferenze (musica,scuola, sport e attività del tempo libero).	Riconoscere semplici ed elementari strutture morfosintattiche: -Gli articoli determinativi e indeterminativi -I presentativi <i>c'est</i> e <i>ce sont</i> -Il plurale dei sostantivi e degli Aggettivi - l'accordo dell'aggettivo -Il femminile degli aggettivi e dei sostantivi - <i>Quel, quelle, quels e quelles</i> - I verbi: <i>être / avoir</i> (pres. indic.) - I verbi in <i>- er</i> (pres. indic.) - I verbi <i>aller/venir</i> (pres. indic.) - <i>Il y a</i> , gli aggettivi possessivi - Le locuz.à <i>côté de/en face de</i> - La forma negativa e la forma Interrogativa - I verbi: <i>faire, prendre, devoir, falloir e préférer</i> (pres. indic.)	Riconoscere funzioni comunicative di base: -saper salutare in modo formale ed informale - saper congedarsi - saper chiedere e dare informazioni personali (nome, età, provenienza, telefono,e-mail) - saper chiedere e dare informazioni sullo stato di salute - saper descrivere se stesso e gli altri - saper chiedere e parlare delle proprie azioni quotidiane giorni della settimana
Leggere testi brevi e semplici e trovare informazioni specifiche in materiale di uso quotidiano, in brevi lettere o biografie, pubblicità, programmi, menu, testi di civiltà e contenuti di studio di altre discipline, e brevi e semplici testi narrativi	Lire (comprensione scritta) Riconoscere e comprendere globalmente il lessico relative alla sfera personale, familiare, scolastica e del tempo libero. Comprendere semplici testi sulla vita quotidiana e brevi e- mail di presentazione di coetanei. Comprendere brevi brani relativi ad aspetti della cultura del paese straniero di cui si studia la lingua confrontandoli con la propria. Preparare un questionario sulla vita quotidiana di un ragazzo	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana: - <i>nomi propri - paesi, nazionalità e indirizzo -aspetto fisico e carattere(tratti essenziali) - colori, gli animali, materiale scolastico, la città e i suoi luoghi, la casa e la famiglia, le parti della giornata, i giorni della settimana</i> Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi di uso comune Utilizzare la lingua anche per apprendere contenuti di altre discipline	Attività linguistiche Attività di socializzazione del gruppo classe: Preparare un sondaggio sulle abitudini dei propri compagni; Comprendere l' orario scolastico francese e fare dei confronti con quello italiano Leggere e capire le informazioni contenute in una pagella scolastica di un ragazzo francese Esprimere, confrontare opinioni e gusti rispetto alle materie scolastiche e alla organizzazione del "collège" in Francia.
Interagire in semplici scambi dialogici sulla vita quotidiana se l'interlocutore pronuncia chiaramente e lentamente le frasi. Descrivere con parole semplici sé stessi, la propria famiglia o altre persone, le abitudini quotidiane e il proprio ambiente, integrando il significato con mimica e gesti e anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. Interagire per iscritto, anche in formato digitale, per esprimere semplici informazioni e stati d'animo, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.	Parler (produzione orale) Fare brevi presentazioni orali su se stessi e la propria famiglia. Descrivere qualcuno, un'immagine, una città, un'abitazione. Drammatizzare dialoghi e favole appresi. Interagire in un breve scambio di battute riguardanti l'ambiente circostante Écrire (produzione scritta) Completare e creare un breve dialogo di presentazione. Scrivere un breve testo di presentazione contenente una semplice presentazione di sé. Completare e creare un breve dialogo sull'ambiente circostante. Scrivere una e- mail, partendo da un modello dato, parlando del proprio animale domestico, della propria città. Descrivere un ambiente domestico. Completare e creare un dialogo sulle azioni quotidiane Rispondere a un questionario sulla propria famiglia.	Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento 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 codici verbali diversi Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.	Parlare delle proprie azioni quotidiane con i compagni di classe e con gli amici;

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO FRANCESE CLASSE 2°			
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>.Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazione di base sulla persona, sulla famiglia, oggetti e geografia locale), da interazioni comunicative, dalla visione di contenuti multimediali e dalla lettura di testi.</p> <p>Leggere testi brevi e semplici e trovare informazioni specifiche in materiale di uso quotidiano, in brevi lettere o biografie, pubblicità, programmi, menu, testi di civiltà e contenuti di studio di altre discipline, e brevi e semplici testi narrativi.</p>	<p>Écouter (comprensione orale) Capire semplici messaggi orali relativi , non solo, all'ambiente circostante ma ad un contesto più ampio. Ascoltare e comprendere informazioni su gusti e preferenze Ascoltare e comprendere messaggi di tipo funzionale Capire semplici messaggi orali relativi ad un avvenimento del passato Capire un bollettino meteo. Capire la descrizione di un monumento</p> <p>Lire (comprensione scritta) Capire la trascrizione di un dialogo riguardante azioni quotidiane e gusti Leggere un orario scolastico e capire le informazioni contenute in una pagella scolastica Capire una ricetta di cucina Capire un semplice testo presentazione di una regione e articoli di giornali che riportano un fatto di cronaca Capire : auguri e inviti Leggere una cartina meteorologica Leggere e comprendere un testo scritto su argomenti familiare quotidiani o relativi ad esperienze vissute e individuarne i punti principali Capire le informazioni principali di un dépliant turistico Leggere e capire alcune pagine di un racconto al passato Leggere e comprendere una e-mail su attività di svago.</p>	<p>Riflettere sulle strutture affrontate durante il percorso: I partitivi, il futur proche, gli aggettivi dimostrativi, il passé récent, i verbi vendre, acheter, pouvoir, vouloir. Riconoscere e comprendere il lessico relativo a: negozi, negozianti e prodotti; feste, strumenti musicali e regali. Le passé composé, l'imperfetto, i relativi, gli aggettivi vieux, nouveau, beau e i verbi impersonali. Lessico: le stagioni, le condizioni atmosferiche, la campagna e il mare. I pronomi personali COD e COI; I pronomi possessivi; I pronomi personali complemento preceduti da preposizione e i verbi attendre, mettre, savoir e boire. Riconoscere e comprendere il lessico relativo alla sfera personale e del vissuto: l'abbigliamento, il tempo libero (sport e passatempo) e il carattere.</p>	<p>Saper chiedere e parlare delle proprie azioni quotidiane, la frequenza di un' azione Saper chiedere e dire l'ora, la data e i giorni della settimana Saper chiedere a che ora si fa qualcosa Saper chiedere e dire i propri gusti e le proprie preferenze. Saper chiedere e dire i prezzi Saper proporre qualcosa a qualcuno, accettare /rifiutare Saper inviare gli auguri, invitare qualcuno, accettare/rifiutare Saper offrire qualcosa, accettare / rifiutare, ringraziare Saper parlare al telefono e comunicare attraverso email Saper dire che tempo fa/faceva Saper chiedere e raccontare ciò che si è fatto Saper descrivere un ricordo e chiedere e dire un'azione al passato Saper chiedere informazioni su un monumento e rispondere Saper chiedere e dire ciò che piace o non piace, se si è d'accordo o no Saper chiedere e parlare dei propri passatempo Chiedere e dire la propria opinione.</p> <p>Attività linguistiche Preparare un sondaggio sulle abitudini dei propri compagni. Comprendere l'orario scolastico francese e fare dei confronti con quello italiano. Comunicare attraverso e- mail la propria giornata e l'orario scolastico. Inviare dei messaggi con il cellulare ai compagni e agli amici Parlare delle proprie azioni quotidiane con i compagni di classe e con gli amici. Esprimere, confrontare opinioni e gusti rispetto alle materie scolastiche e alla organizzazione del "collège" in Francia. Rapportarsi con coetanei e adulti durante un momento di festa o di svago, simulati o reali. Cercare utilizzando internet, articoli di cronaca e testi su argomenti di civiltà trattati e operare dei confronti con la nostra realtà. Scrivere una e- mail o un semplice messaggio per porgere auguri. Utilizzare semplici frasi o forme abbreviate per un messaggio rapido su</p>
<p>Interagire in semplici scambi dialogici sulla vita quotidiana se l'interlocutore pronuncia chiaramente e lentamente le frasi.</p> <p>Descrivere con parole semplici sé stessi, la propria famiglia o altre persone, le abitudini quotidiane e il proprio ambiente, integrando il significato con mimica e gesti e anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.</p> <p>Interagire per iscritto, anche in formato digitale, per esprimere semplici informazioni e stati d'animo,</p>	<p>Parler (produzione orale) Parlare della propria giornata e della frequenza delle azioni quotidiane. Dire i propri gusti rispetto alle materie scolastiche. Parlare del proprio sport preferito. Descrivere il carattere di qualcuno e il proprio. Porgere auguri oralmente, invitare, accettare o rifiutare un invito. Drammatizzare dialoghi appresi. Saper chiedere, dire un prezzo e ringraziare. Parlare del cibo italiano Chiedere e dare un'opinione Raccontare le proprie azioni al passato e informarsi su un fatto avvenuto nel passato Riassumere, descrivere o raccontare brevemente un film o un'opera teatrale</p>	<p>Confrontare parole e strutture relative codici verbali diversi . Cogliere semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Essere consapevoli del processo di apprendimento e riconoscere ciò che è di ostacolo.</p>	<p>78</p>

<p>aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p>	<p>utilizzando frasi semplici. Chiedere e dire che tempo fa o che tempo ha fatto; Partecipare ad un incontro-dibattito su un tema studiato. Écrire (produzione scritta) Scrivere una e-mail in cui si parla delle proprie azioni quotidiane. Rispondere a un questionario sulla propria famiglia. Preparare un questionario sulla vita quotidiana di un ragazzo. Scrivere una e-mail per porgere auguri, invitare, accettare o rifiutare inviti. Descrivere un ricordo, un'esperienza o scrivere una semplice e breve storia di fantasia al passato; Scrivere una semplice e-mail sui propri passatempi a un coetaneo.</p>		<p>watsApp Invitare un amico francese Confrontare le proprie opinioni con quelle degli altri; Intervistare un coetaneo o un adulto su un film, uno spettacolo musicale o una rappresentazione teatrale; Utilizzando internet, à tour de rôle, i ragazzi leggono delle Cartine meteorologiche, dei dépliants e delle brochures. Realizzazione di semplici e divertenti jeux de rôles di un'opera studiata. Parlare dei propri passatempi e dei propri gusti con i compagni; Comunicare attraverso e-mail le proprie preferenze ad un amico francese. Leggere la home-page di un sito su una scuola; Descrivere il proprio look e quello altrui e il carattere di qualcuno. Esprimere e confrontare opinioni sullo sport preferito.</p>
---	---	--	---

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO FRANCESE CLASSE 3°			
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza, da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multi mediali, dalla lettura di testi.</p> <p>Leggere testi brevi e semplici e trovare informazioni specifiche in materiale di uso quotidiano, in brevi lettere o e-mail, biografie, pubblicità, menu, semplici racconti, testi di civiltà e contenuti di studio di altre discipline.</p>	<p>Écouter (comprensione orale) Comprendere gli elementi principali di un discorso chiaro in lingua standard su argomenti familiari, di attualità o di interesse sociale. Capire semplici messaggi orali relativi ai progetti di coetanei e adulti. Ascoltare e comprendere messaggi relativi ad eventi futuri (programmi, intenzioni, previsioni) Ascoltare e comprendere messaggi relativi ad ipotesi Ascoltare e comprendere messaggi relativi ad azioni passate Capire messaggi orali, interviste e conversazioni su avvenimenti e realtà lontane nel tempo e nello spazio. Ascoltare e comprendere messaggi di tipo funzionale (fare il check-in in aeroporto o in un hotel, acquistare un biglietto del treno, fare acquisti, parlare con il medico) Ascoltare e comprendere messaggi relativi ad argomenti di altre discipline</p> <p>Lire (comprensione scritta) Comprendere il contenuto di un brano o una e-mail su argomenti attinenti la vita quotidiana o relativi ad esperienze vissute ed individuarne i punti principali. Leggere e comprendere testi relativi alla sfera personale, sociale o di interesse generale. Leggere e comprendere brani su argomenti relativi alla civiltà di cui si studia la lingua Leggere testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Utilizzare la lingua francese come strumento per ampliare le proprie conoscenze, anche relative ad altre discipline.</p> <p>Parler (produzione orale) Parlare delle proprie attitudini, del proprio futuro e dei propri progetti - Drammatizzare dialoghi appresi Parlare delle proprie abitudini alimentari e confrontarle con quelle altrui. Interagire in semplici contesti comunicativi simulati Parlare di un avvenimento storico; riportare le parole di qualcuno; esprimere una conseguenza. Esporre un testo orale di varia tipologia su un argomento noto, relativo alla vita personale, sociale, di attualità o di interesse generale. Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee Sapersi esprimere in situazioni comunicative realistiche (fare acquisti, prenotare un hotel, check-in all'aeroporto, ecc.)</p>	<p>Futur Proche / Futur simple Le futur simple de: être, avoir, aller, faire, venir, pouvoir, devoir, vouloir; L'ipotesi; i pronomi relativi; La negazione con rien, personne, plus, jamais; Gli aggettivi indefiniti quelques, certain(e)s, aucun(e); L'infinito negativo; L'imparfait; Il conditionnel di cortesia; l'opposition imparfait / passé composé; Il y a, depuis, dans; Les marqueurs de temps; I pronomi dimostrativi; Il condizionale. Riconoscere e comprendere il lessico relativo al vissuto personale. Ampliare il bagaglio lessicale: l'ecologia e l'ambiente; i pasti, al ristorante /caffè ; le malattie più comuni; le dipendenze, la stampa, la televisione, il computer, la lettura; termini informatici e relativi ai media. Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse Riflessione sulla lingua e sul proprio apprendimento. Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento. Riconoscere e usare</p>	<p>Riconoscere funzioni comunicative e strutture grammaticali per esprimere informazioni relative alla sfera personale, sociale o di interesse generale: Saper parlare delle proprie attitudini e dei propri progetti Saper parlare della propria salute, della propria alimentazione e consigliare Saper comunicare <i>par mail: net, écriture</i> Chiedere e parlare di esperienze e avvenimenti passati Saper prendere la parola e saper proporre Saper porgere le proprie scuse Saper ordinare qualcosa al bar e al ristorante Saper fare paragoni Saper comunicare per telefono in modo formale Saper apprezzare un testo poetico.</p> <p>Attività linguistiche <i>Simulare dialoghi con coetanei e adulti per far conoscere le proprie attitudini e i propri progetti per il futuro;</i> <i>Leggere un'e-mail o un dépliant relativo ad un centro ricreativo</i> <i>Scrivere realmente un'e-mail sui propri progetti per il futuro a un amico.</i> <i>Parlare du stage en entreprise che i giovani francesi che frequentano l'ultimo anno du collègue fanno per una scelta consapevole del proseguimento dei loro studi e operare un confronto con l'orientamento scolastico..</i> <i>Simulare dialoghi per parlare della propria salute, dei problemi e della propria alimentazione.</i> <i>Intervistare un coetaneo o un adulto e confrontare le proprie opinioni con quelle degli altri;</i> <i>Realizzazione di semplici e divertenti jeux de rôles e mots croisés sulle opere studiate.</i> <i>Lettura e analisi di alcuni testi</i></p>
<p>Interagire in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.</p>	<p>Parlare delle proprie attitudini, del proprio futuro e dei propri progetti - Drammatizzare dialoghi appresi Parlare delle proprie abitudini alimentari e confrontarle con quelle altrui. Interagire in semplici contesti comunicativi simulati Parlare di un avvenimento storico; riportare le parole di qualcuno; esprimere una conseguenza. Esporre un testo orale di varia tipologia su un argomento noto, relativo alla vita personale, sociale, di attualità o di interesse generale. Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee Sapersi esprimere in situazioni comunicative realistiche (fare acquisti, prenotare un hotel, check-in all'aeroporto, ecc.)</p>	<p>Futur Proche / Futur simple Le futur simple de: être, avoir, aller, faire, venir, pouvoir, devoir, vouloir; L'ipotesi; i pronomi relativi; La negazione con rien, personne, plus, jamais; Gli aggettivi indefiniti quelques, certain(e)s, aucun(e); L'infinito negativo; L'imparfait; Il conditionnel di cortesia; l'opposition imparfait / passé composé; Il y a, depuis, dans; Les marqueurs de temps; I pronomi dimostrativi; Il condizionale. Riconoscere e comprendere il lessico relativo al vissuto personale. Ampliare il bagaglio lessicale: l'ecologia e l'ambiente; i pasti, al ristorante /caffè ; le malattie più comuni; le dipendenze, la stampa, la televisione, il computer, la lettura; termini informatici e relativi ai media. Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse Riflessione sulla lingua e sul proprio apprendimento. Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento. Riconoscere e usare</p>	<p>Riconoscere funzioni comunicative e strutture grammaticali per esprimere informazioni relative alla sfera personale, sociale o di interesse generale: Saper parlare delle proprie attitudini e dei propri progetti Saper parlare della propria salute, della propria alimentazione e consigliare Saper comunicare <i>par mail: net, écriture</i> Chiedere e parlare di esperienze e avvenimenti passati Saper prendere la parola e saper proporre Saper porgere le proprie scuse Saper ordinare qualcosa al bar e al ristorante Saper fare paragoni Saper comunicare per telefono in modo formale Saper apprezzare un testo poetico.</p> <p>Attività linguistiche <i>Simulare dialoghi con coetanei e adulti per far conoscere le proprie attitudini e i propri progetti per il futuro;</i> <i>Leggere un'e-mail o un dépliant relativo ad un centro ricreativo</i> <i>Scrivere realmente un'e-mail sui propri progetti per il futuro a un amico.</i> <i>Parlare du stage en entreprise che i giovani francesi che frequentano l'ultimo anno du collègue fanno per una scelta consapevole del proseguimento dei loro studi e operare un confronto con l'orientamento scolastico..</i> <i>Simulare dialoghi per parlare della propria salute, dei problemi e della propria alimentazione.</i> <i>Intervistare un coetaneo o un adulto e confrontare le proprie opinioni con quelle degli altri;</i> <i>Realizzazione di semplici e divertenti jeux de rôles e mots croisés sulle opere studiate.</i> <i>Lettura e analisi di alcuni testi</i></p>

	<p>Écrire (produzione scritta) Scrivere un testo, collegato da connettivi e seguendo un modello, utilizzando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative adeguate Compilare un formulario, scrivere una e-mail parlando dei propri progetti, adeguati ai destinatari, con lessico pertinente e strutture morfo-sintattiche adeguate allo scopo. Scrivere informazioni relative ad un argomento noto di carattere personale o di interesse generale.</p>	<p>strutture e funzioni, riflettendo sulla lingua straniera e operando confronti con l'italiano</p>	<p><i>poetici vicini alle reali esperienze dei nostri adolescenti . Creare degli slogan sulla tolleranza, l'amore, la solidarietà o per dire NO alla violenza e al terrorismo, sulle dipendenze, ecc. realizzazione di semplici e divertenti jeux de rôles: ordinare al bar, al ristorante e chiedere e dare il proprio parere. Rapportarsi con avvenimenti e realtà lontane nel tempo e nello spazio utilizzando internet; Realizzazioni di semplici lavori per apprendere contenuti di altre discipline.</i></p>
<p>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 ai bisogni immediati</p>	<p>Descrivere un episodio della propria vita per iscritto o una breve storia al passato. Scrivere o completare un opuscolo sulla citoyenneté active; scrivere slogan sulla solidarietà e l'amore, NO alla violenza ecc.</p>		

EVIDENZE:

- 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 appartenenti alla lingua materna e alla lingua straniera.
- Collabora attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro.
- Individua differenze culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera senza avere atteggiamenti di rifiuto.
- Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie usate per imparare.

<p>STORIA</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>
<p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado</p> <p>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.</p>

Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO – STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE CLASSE I

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
USARE CONSAPEVOLMENTE LE FONTI	-Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.	-Riconoscere il valore delle fonti storiche.	-Imparare a raccogliere informazioni da fonti diverse sugli argomenti trattati.
SAPERE ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI	-Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, grafici e risorse digitali. -Individuare le radici storiche delle civiltà studiate nel patrimonio storico, artistico e culturale nella realtà locale. -Rielaborare le conoscenze apprese e verificarle.	-Conoscere i principali aspetti della storia italiana ed europea antica e medievale.	-Collocare elementi su una carta storico-geografica.
UTILIZZARE GLI STRUMENTI CONCETTUALI	-Comprendere aspetti e strutture degli avvenimenti storici italiani ed europei -Utilizzare le conoscenze apprese per comprendere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati, i problemi ecologici e interculturali. -Utilizzare il libro di testo riconoscendo le parole chiave e avvalendosi di un personale metodo di studio.	-Confrontare cause ed effetti e collocare gli eventi nel tempo e nello spazio.	-Orientarsi nella complessità del presente, comprendendo culture diverse.
PRODURRE E ARGOMENTARE IN FORMA SCRITTA E ORALE	-Produrre testi utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazioni diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. -Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.	-Esporre correttamente e in modo chiaro le conoscenze storiche acquisite, usando il linguaggio specifico della disciplina.	-Produrre una sintesi a partire da alcuni termini chiave forniti.
COMPRENDERE I FONDAMENTI E LE ISTITUZIONI DELLA VITA SOCIALE, POLITICA ED ECONOMICA	-Comprendere il significato dello studio della storia. -Comprendere semplici problemi di carattere sociale e di convivenza civile. -Conoscere e confrontare le principali forme di governo.	-Identificare il valore della famiglia, il concetto di diritti umani, i diritti e i doveri per tutti i cittadini appartenenti ad uno Stato. -Conoscere le principali istituzioni sociali, politiche ed economiche italiane ed europee. -Rispettare le regole del gruppo e l'ambiente scolastico.	-Gestire il proprio ruolo nel gruppo e comprendere l'importanza delle norme per la convivenza civile.

EVIDENZE

- Produce informazioni storiche con fonti di vario genere, anche digitali, e le sa organizzare in testi.
- Espone oralmente e con scritture, anche digitali, le conoscenze storiche acquisite.

-Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente.
-Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale e moderna, anche con possibilità di apertura e confronti con il mondo antico.
-Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO – STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE CLASSE II

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
USARE CONSAPEVOLMENTE LE FONTI	-Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.	-Riconoscere il valore delle fonti storiche.	- Produrre informazioni storiche con fonti di vario genere anche digitali.
SAPERE ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI	-Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, grafici e risorse digitali. -Individuare le radici storiche delle civiltà studiate nel patrimonio storico, artistico e culturale nella realtà locale. -Rielaborare le conoscenze apprese e verificarle.	-Conoscere aspetti e strutture dei momenti storici italiani, europei e mondiali studiati.	-Ordinare fatti ed eventi in base a un criterio logico-cronologico.
UTILIZZARE GLI STRUMENTI CONCETTUALI	-Comprendere aspetti e strutture degli avvenimenti storici italiani, europei e mondiali. -Utilizzare le conoscenze apprese per comprendere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati, i problemi ecologici e interculturali. -Utilizzare il libro di testo riconoscendo le parole chiave e avvalendosi di un personale metodo di studio.	-Confrontare cause ed effetti e collocare gli eventi nel tempo e nello spazio.	-Orientarsi nella complessità del presente, comprendendo culture diverse.
PRODURRE E ARGOMENTARE IN FORMA SCRITTA E ORALE	-Produrre testi utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazioni diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. -Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.	-Esporre correttamente e in modo chiaro le conoscenze storiche acquisite, usando il linguaggio specifico della disciplina.	-Argomentare su conoscenze e concetti appresi utilizzando il linguaggio specifico.
COMPRENDERE I FONDAMENTI E LE ISTITUZIONI DELLA VITA SOCIALE, POLITICA ED ECONOMICA	-Conoscere e confrontare le principali forme di governo. -Riconoscere e istituire collegamenti con la disciplina "Cittadinanza e Costituzione".	-Identificare il valore dello stare insieme, il concetto di diritti umani, i diritti e i doveri per tutti i cittadini appartenenti ad uno Stato. -Conoscere le principali istituzioni sociali, politiche ed economiche italiane ed europee. -Rispettare le regole del gruppo e l'ambiente scolastico.	-Leggere dati e raccogliere informazioni sulle istituzioni studiate, imparando anche procedure che riguardano la vita del cittadino comune.

EVIDENZE

<p>-Produce informazioni storiche con fonti di vario genere, anche digitali, e le sa organizzare in testi.</p> <p>-Espone oralmente e con scritture, anche digitali, le conoscenze storiche acquisite, operando collegamenti.</p> <p>-Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse.</p> <p>-Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale e moderna, anche con possibilità di apertura e confronti con il mondo antico.</p> <p>-Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.</p> <p>-Conosce aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità.</p>

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO – STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE CLASSE III			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
USARE CONSAPEVOLMENTE LE FONTI	-Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.	-Riconoscere il valore delle fonti storiche.	- Usare fonti documentarie e storiografiche di vario tipo per ricavare informazioni su argomenti stabiliti.
SAPERE ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI	-Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, grafici e risorse digitali. -Individuare le radici storiche delle civiltà studiate nel patrimonio storico, artistico e culturale nella realtà locale. -Rielaborare le conoscenze apprese e verificarle.	-Conoscere i principali eventi della storia dell'Ottocento e del Novecento e alcuni aspetti dell'epoca contemporanea.	-Ordinare fatti ed eventi in base a un criterio logico-cronologico.
UTILIZZARE GLI STRUMENTI CONCETTUALI	-Comprendere aspetti e strutture degli avvenimenti storici italiani, europei e mondiali. -Utilizzare le conoscenze apprese per comprendere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati, i problemi ecologici e interculturali. -Utilizzare il libro di testo riconoscendo le parole chiave e avvalendosi di un personale metodo di studio.	-Confrontare criticamente cause ed effetti e collocare gli eventi nel tempo e nello spazio.	-Orientarsi nella complessità del presente, comprendendo culture diverse e formulando opinioni.
PRODURRE E ARGOMENTARE IN FORMA SCRITTA E ORALE	-Produrre testi utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazioni diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. -Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.	-Esporre correttamente e in modo chiaro le conoscenze storiche acquisite, usando il linguaggio specifico della disciplina.	-Argomentare criticamente su conoscenze e concetti appresi utilizzando il linguaggio specifico.
COMPREDERE I FONDAMENTI E LE ISTITUZIONI DELLA VITA SOCIALE, POLITICA ED ECONOMICA	-Comprendere complessi problemi di carattere sociale e di convivenza civile. -Riconoscere gli aspetti relativi a politica, economia, società e cultura.	-Identificare il concetto di diritti umani, i diritti e i doveri per tutti i cittadini appartenenti ad uno Stato. -Conoscere le principali istituzioni sociali, politiche ed economiche italiane, europee e mondiali. -Comprendere l'importanza della Costituzione italiana e riconoscerne i	-Leggendo giornali e consultando i media, riconoscere, attraverso le informazioni raccolte, il ruolo delle norme costituzionali, delle organizzazioni internazionali, delle alleanze politico-militari e delle

		principali articoli.	associazioni umanitarie.
--	--	----------------------	--------------------------

EVIDENZE
<p>-Produce informazioni storiche con fonti di vario genere, anche digitali, e le sa organizzare in testi.</p> <p>- Espone oralmente e con scritture, anche digitali, le conoscenze storiche acquisite, operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.</p> <p>-Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</p> <p>-Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di apertura e confronti con il mondo antico.</p> <p>-Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.</p> <p>-Conosce aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.</p>

GEOGRAFIA
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
<p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO – GEOGRAFIA CLASSE I			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ORIENTARSI SULLE CARTE GEOGRAFICHE	<p>-Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi.</p> <p>-Orientarsi nelle realtà territoriali vicine e lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.</p>	<p>-Conoscere gli strumenti di base per l'orientamento.</p> <p>-Conoscere i punti di riferimento essenziali per orientarsi nel proprio territorio.</p>	<p>- Acquisire il metodo della ricerca geografica</p>
USARE CORRETTAMENTE IL LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA	<p>- Usare termini della disciplina spiegandone simboli e concetti geografici.</p> <p>-Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia.</p> <p>-Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia</p>	<p>-Riconoscere e denominare i principali concetti geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).</p>	<p>- Utilizzare opportunamente carte geografiche, fotografie, grafici, elaborazioni digitali per comunicare informazioni.</p>

	computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.		
OSSERVARE E INTERPRETARE I CARATTERI DEL PAESAGGIO	-Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani ed europei, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. -Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare semplici azioni di valorizzazione.	-Individuare i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani e individuare analogie e differenze con i principali paesaggi europei.	- Collegare e confrontare i fenomeni studiati con altri diversi per tempo e spazio.
ANALIZZARE LE RELAZIONI TRA REGIONI E SISTEMI TERRITORIALI	-Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia e all'Europa. -Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale ed europea. -Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei.	-Conoscere popolazione, città e reti d'Europa e d'Italia. -Conoscere le attività economiche dell'Italia, dell'Europa e le loro relazioni.	- Osservare, leggere ed analizzare sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo, e valutarne gli effetti delle azioni dell'uomo.
COMPNDERE LE PROBLEMATICHE AMBIENTALI	-Educare al rispetto dell'ambiente urbano e naturale, al risparmio energetico e alla raccolta differenziata dei rifiuti. -Riflettere sul valore dell'aria, dell'acqua e della terra come bene comune e come diritto universale per rilanciare comportamenti di consumo sostenibile di questi beni.	-Conoscere le problematiche riferite all'ambiente naturale e alla tutela della biodiversità.	- Sensibilizzare al concetto di riuso e riduzione dei rifiuti.

EVIDENZE

- Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche. 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, 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.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO – GEOGRAFIA CLASSE II

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ORIENTARSI SULLE CARTE GEOGRAFICHE	-Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. -Orientarsi nelle realtà territoriali vicine e lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.	-Conoscere gli strumenti informatici utili all'individualizzazione della propria posizione sul territorio e dei luoghi che sta studiando.	- Consolidare il metodo della ricerca geografica.
USARE CORRETTAMENTE IL LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	- Usare termini della disciplina spiegandone simboli e concetti geografici. -Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia.	-Conoscere le carte degli Stati europei.	- Utilizzare opportunamente carte geografiche, fotografie, grafici, elaborazioni digitali per comunicare informazioni.

	-Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.		
OSSERVARE E INTERPRETARE I CARATTERI DEL PAESAGGIO	-Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani ed europei, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. -Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare semplici azioni di valorizzazione.	-Individuare i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli europei e individuare analogie e differenze tra loro.	- Collegare e confrontare i fenomeni studiati con altri diversi per tempo e spazio.
ANALIZZARE LE RELAZIONI TRA REGIONI E SISTEMI TERRITORIALI	-Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia e all'Europa. -Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale ed europea. -Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei.	-Conoscere popolazione, città e reti d'Europa. -Conoscere le attività economiche dell'Europa e le loro relazioni.	- Osservare, leggere ed analizzare sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo, e valutarne gli effetti delle azioni dell'uomo.
COMPRENDERE LE PROBLEMATICHE AMBIENTALI	-Educare al rispetto dell'ambiente urbano e naturale, al risparmio energetico e alla raccolta differenziata dei rifiuti. -Riflettere sul valore dell'aria, dell'acqua e della terra come bene comune e come diritto universale per rilanciare comportamenti di consumo sostenibile di questi beni.	-Conoscere il ciclo dei rifiuti e il concetto di biodegradabilità.	- Sensibilizzare al concetto di riciclo e di rifiuto come risorsa.

EVIDENZE

- Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche.
- 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, 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.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO – GEOGRAFIA CLASSE III

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ORIENTARSI SULLE CARTE GEOGRAFICHE	-Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi.	-Conoscere gli strumenti informatici utili all'individualizzazione della propria posizione sul territorio e	- Consolidare il metodo della ricerca geografica.

	-Orientarsi nelle realtà territoriali vicine e lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.	dei luoghi che sta studiando.	
USARE CORRETTAMENTE IL LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	- Usare termini della disciplina spiegandone simboli e concetti geografici. -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 (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.	-Conoscere le carte degli Stati extraeuropei.	-Utilizzare opportunamente carte geografiche, fotografie, grafici, elaborazioni digitali per comunicare informazioni.
OSSERVARE E INTERPRETARE I CARATTERI DEL PAESAGGIO	-Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. -Conoscere e approfondire temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare valide azioni di valorizzazione.	-Individuare i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli extraeuropei e individuare analogie e differenze tra loro.	-Cogliere nei paesaggi mondiali le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
ANALIZZARE LE RELAZIONI TRA REGIONI E SISTEMI TERRITORIALI	-Approfondire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Europa e al Mondo. -Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata europea e mondiale. -Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei continenti extraeuropei, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.	-Conoscere popolazione, città e reti del mondo. -Conoscere le attività economiche extraeuropee e le loro relazioni.	-Rendersi conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.
COMPRENDERE LE PROBLEMATICHE AMBIENTALI	-Educare al rispetto dell'ambiente urbano e naturale, al risparmio energetico e alla raccolta differenziata dei rifiuti. -Riflettere sul valore dell'aria, dell'acqua e della terra come bene comune e come diritto universale per rilanciare comportamenti di consumo sostenibile di questi beni, avendo cura della loro tutela e del loro sviluppo, anche a favore delle generazioni future.	- Conoscere, comprendere e analizzare il significato di "sviluppo sostenibile"	- Proporre valide strategie di politica ambientale e di sviluppo sostenibile.

EVIDENZE

- 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 ricorsi 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 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.

MATEMATICA

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

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.

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO MATEMATICA CLASSE I

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.</p> <p>Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti e relazioni, anche con riferimento a contesti reali.</p> <p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e</p>	<p>NUMERI</p> <p>Eeguire ordinamenti e confronti tra numeri naturali e razionali</p> <p>Rappresentare numeri naturali e razionali sulla retta</p> <p>Eeguire le quattro operazioni con i numeri naturali e razionali</p> <p>Utilizzare le proprietà per semplificare i calcoli</p> <p>Elevare a potenza i numeri naturali e razionali</p> <p>Ricerca i multipli e i divisori di un numero</p> <p>Scomporre in fattori primi un numero naturale e ricercare M.C.D. e m.c.m.</p> <p>Operare con le frazioni</p>	<p>NUMERI</p> <p>Numeri naturali e numeri decimali.</p> <p>Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni.</p> <p>Espressioni.</p> <p>Potenze.</p> <p>Divisori e multipli.</p> <p>Frazioni</p>	<p>Eeguire calcoli e stime con i numeri naturali applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, geometria, misura, logica) ad eventi concreti.</p> <p>Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla statistica (grafici e tabelle).</p>

utilizzando in modo consapevole i linguaggi.			
Analizzare e interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni.	SPAZIO E FIGURE Riprodurre enti, figure e disegni geometrici utilizzando opportuni strumenti (riga, compasso, ecc) Rappresentare punti, segmenti e figure nel piano cartesiano Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane.	SPAZIO E FIGURE Punti, rette, piani. Segmenti. Angoli. Triangoli e quadrilateri. Poligoni con più lati	
	DATI E PREVISIONI Risolvere problemi mediante l'uso delle quattro operazioni. Dare stime approssimate per il risultato di un'operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. Descrivere con un'espressione la risoluzione di un problema. Formulare un questionario, raccogliere dati e organizzarli in tabelle. Saper utilizzare le diverse rappresentazioni grafiche per analizzare insieme di dati. Ricavare dati dalla lettura di grafici. Conoscere il concetto di insieme e saper rappresentare un insieme con l'opportuna simbologia.	DATI E PREVISIONI Problemi Insiemi, tabelle, diagrammi. Indagini statistiche	

EVIDENZE

- Si muove con sicurezza nel calcolo, 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 individua le relazioni tra gli elementi.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni, spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.
- Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.
- Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO MATEMATICA CLASSE II

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
------------	----------	------------	-----------------------

<p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali</p> <p>Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti e relazioni, anche con riferimento a contesti reali.</p> <p>Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche, strumenti di calcolo e potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico</p> <p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi</p>	<p>NUMERI</p> <p>Eseguire ordinamenti e confronti tra numeri razionali</p> <p>Rappresentare numeri razionali sulla retta.</p> <p>Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso razionale in diversi modi.</p> <p>Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento a potenza.</p> <p>Estrarre la radice quadrata con diversi metodi.</p> <p>Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure.</p> <p>Esprimere la proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.</p>	<p>NUMERI</p> <p>Frazioni e numeri decimali.</p> <p>Radici e numeri irrazionali.</p> <p>Rapporti e proporzioni</p>	<p>Eseguire calcoli e stime con i numeri naturali, decimali e frazionari applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, geometria, misura, logica) ad eventi concreti.</p> <p>Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici.</p> <p>Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla statistica (grafici e tabelle).</p> <p>Individuare in situazioni reali relazioni tra grandezze.</p>
	<p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Conoscere le proprietà delle figure piane e classificare le figure in base a diversi criteri</p> <p>Conoscere e utilizzare le principali unità di misura e attuare semplici conversioni</p> <p>Calcolare le aree</p> <p>Rappresentare sul piano cartesiano punti, segmenti, figure</p> <p>Applicare il teorema di Pitagora in diversi contesti</p> <p>Conoscere ed utilizzare i principali movimenti rigidi</p>	<p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Movimenti e congruenza.</p> <p>Circonferenza e cerchio.</p> <p>Poligoni regolari.</p> <p>Aree ed equivalenza di figure piane.</p> <p>Teorema di Pitagora .</p>	
	<p>DATI E PREVISIONI</p> <p>Identificare un problema affrontabile con l'indagine statistica, individuare la popolazione, formulare un questionario, raccogliere dati, utilizzare la frequenza</p>	<p>DATI E PREVISIONI</p> <p>Indagini statistiche.</p> <p>Istogrammi, aerogrammi, diagramma cartesiano.</p> <p>Risoluzione di problemi</p>	

assoluta e relativa, scegliere e utilizzare gli indici statistici Realizzare previsioni di probabilità in contesti semplici	applicativi relativi a: proporzionalità congruenza, equiscomponibilità, equivalenza area di poligoni teorema di Pitagora
RELAZIONI E FUNZIONI Calcolare e confrontare rapporti. Applicare le proprietà delle proporzioni. Calcolare il termine incognito di una proporzione. Conoscere il significato di percentuale saperla calcolare utilizzando strategie diverse. Individuare la relazione di proporzionalità di grandezze. Rappresentare graficamente relazioni di proporzionalità diretta e inversa	RELAZIONI E FUNZIONI Rapporto tra numeri e tra grandezze omogenee e non omogenee. Proporzioni e relative proprietà. Riduzione ed ingrandimento in scala. La percentuale. Proporzionalità diretta ed inversa. Rappresentazione grafica di relazioni di proporzionalità diretta e inversa.

EVIDENZE

- Si muove con sicurezza nel calcolo, 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 individua le relazioni tra gli elementi.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni, spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.
- Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.
- Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO MATEMATICA CLASSE III

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare 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 e relazioni, anche con riferimento a contesti reali. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli,	NUMERI Eseguire ordinamenti e confronti tra numeri relativi Rappresentare numeri relativi sulla retta Eseguire le quattro operazioni con i numeri relativi e con monomi e polinomi Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono formule Riconoscere e risolvere equazioni di primo grado Risolvere problemi con equazioni di primo grado	NUMERI Numeri relativi. Calcolo letterale: monomi e polinomi. Equazioni	Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere. Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale). Determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica. Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi concreti Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione

<p>sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche, strumenti di calcolo e potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico</p> <p>Analizzare e interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne in</p>			<p>tecnologica, all'espressione artistica, al disegno tecnico (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).</p>
	<p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Calcolare la lunghezza della circonferenza , la lunghezza e l'ampiezza di un arco di circonferenza Calcolare l'area del cerchio e delle sue parti Individuare, disegnare poligoni inscritti e circoscritti e rilevarne le proprietà Riconoscere e disegnare figure simili e individuarne le proprietà Conoscere e applicare i teoremi di Euclide Rappresentare oggetti e figure tridimensionali Calcolare l'area e il volume dei poliedri e dei solidi di rotazione più comuni e dare stima di oggetti della vita quotidiana</p>	<p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Misure della circonferenza e del cerchio.</p> <p>Poligoni inscritti e circoscritti.</p> <p>La similitudine.</p> <p>Figure nello spazio.</p> <p>Poliedri e loro misure.</p> <p>Solidi di rotazione</p>	
	<p>DATI E PREVISIONI</p> <p>Costruire grafici e leggerli Ricavare informazioni da raccolte di dati e grafici di varie fonti Calcolare frequenze relative, assolute, percentuali Calcolare la probabilità di un evento utilizzando metodi appropriati. Leggere, analizzare e schematizzare i dati di un problema utilizzando un linguaggio specifico un evento Valutare la coerenza dei risultati.</p>	<p>DATI E PREVISIONI</p> <p>La probabilità di un evento certo, impossibile o aleatorio.</p> <p>Probabilità totale di eventi incompatibili e compatibili.</p> <p>Probabilità di eventi indipendenti e dipendenti.</p> <p>Fasi di un' indagine statistica Tabelle di distribuzione delle frequenze; frequenze relative, percentuali. Grafici di distribuzione delle Frequenze. Valori medi, moda media, mediana</p>	
	<p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <p>Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano Rappresentare rette in base a equazioni di primo grado Dedurre equazioni di primo grado da rette assegnate</p>	<p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <p>Il piano cartesiano e il concetto di funzione.</p> <p>Funzioni di proporzionalità diretta, inversa e relativi grafici, funzione lineare.</p> <p>Relazioni tra insiemi .</p>	

EVIDENZE

- Si muove con sicurezza nel calcolo, 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 individua le relazioni tra gli elementi.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni, spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.
- Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.
- Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare nell'ultimo bimestre del III anno di scuola secondaria di primo grado

- Operare con i numeri naturali, i decimali, le frazioni, i numeri relativi, le potenze, utilizzando le proprietà delle operazioni, il calcolo approssimato, algoritmi, calcolatrici o fogli di calcolo, a seconda della situazione.
- Operare con figure geometriche piane e solide, calcolandone in autonomia superficie e volume.
- Utilizzare il piano cartesiano per misurare, per rappresentare fenomeni.
- Utilizzare equazioni di primo grado per risolvere problemi.
- Risolvere semplici problemi di esperienza utilizzando procedure e strumenti dell'aritmetica, della geometria, della probabilità e della statistica e argomentando le scelte operate.
- Organizzare i dati di un problema o di un'indagine in grafici, diagrammi, tabelle.
- Utilizzare differenti strumenti di misura convenzionali per misure lineari, di superficie, di capacità, misure di tempo, coordinate geografiche; sa scegliere lo strumento più adatto e saper confrontare grandezze.

SCIENZE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

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 loro 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	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni. Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <p>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.</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Distinguere una cellula eucariota da una procariota. Riconoscere una cellula animale da una vegetale. Riconoscere i diversi livelli di organizzazione di un organismo. Comprendere il senso delle grandi classificazioni. Identificare i batteri secondo la loro forma, i protisti e i funghi. Riconoscere le piante più comuni. Individuare gli animali in base alle loro caratteristiche</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Il fenomeno vita</p> <p>Monere, protisti, funghi.</p> <p>Le piante.</p> <p>Gli animali</p>	<p>Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico.</p> <p>Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per coglierne gli aspetti caratteristici.</p> <p>Osservare e interpretare lo svolgersi di fenomeni ambientali.</p> <p>Analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali.</p>
	<p>SCIENZE DELLA TERRA</p> <p>Approfondire la conoscenza delle fondamentali componenti ambientali: atmosfera e idrosfera. Illustrare i principali problemi dovuti all'impatto dell'uomo sull'ambiente e prospettare soluzioni. Riconoscere i rapporti e le interazioni tra esseri viventi e ambiente. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.</p>	<p>SCIENZE DELLA TERRA</p> <p>Atmosfera, idrosfera, litosfera. Fenomeni metereologici. Relazioni trofiche; catene e reti alimentari.</p> <p>Analisi di un problema ambientale.</p>	
	<p>FISICA E CHIMICA</p> <p>Utilizzare il metodo scientifico nella realizzazione di esperimenti</p> <p>Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, massa, densità, peso, peso specifico, temperatura, calore, in varie situazioni di esperienza. Riconoscere gli stati fisici della materia e le loro trasformazioni. Saper utilizzare le diverse rappresentazioni grafiche per analizzare insiemi di dati.</p>	<p>FISICA E CHIMICA</p> <p>Il metodo scientifico</p> <p>La materia e le sue proprietà</p> <p>Temperatura e calore</p>	

EVIDENZE

- 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 loro 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.

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO SCIENZE CLASSE II

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p> <p>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.</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Attraverso esempi della vita pratica illustrare la complessità del funzionamento del corpo umano nelle sue varie attività. Individuare nel corpo umano la posizione dei diversi organi. Conoscere i comportamenti corretti per mantenersi in salute</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Il sistema uomo.</p> <p>Apparato locomotore.</p> <p>Apparato digerente e nutrizione.</p> <p>Apparato respiratorio.</p> <p>Apparato circolatorio e sistema linfatico.</p> <p>Apparato escretore.</p> <p>Apparato tegumentario</p>	<p>Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico.</p> <p>Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica;</p> <p>Descrivere strutture e funzioni del proprio corpo; contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione .</p> <p>Riconoscere e definire le forze in situazioni reali</p>
	<p>FISICA E CHIMICA</p> <p>Distinguere la quiete dal moto.</p> <p>Rappresentare in diagrammi spazio/tempo diversi tipi di movimento; interpretare i diagrammi.</p> <p>Calcolare la velocità media.</p> <p>Risolvere semplici problemi sul moto rettilineo uniforme.</p> <p>Comporre le forze.</p> <p>Riconoscere i diversi tipi di equilibrio .</p> <p>Classificare le leve.</p>	<p>FISICA E CHIMICA</p> <p>Il movimento</p> <p>Le forze e il moto</p> <p>Forze e equilibrio</p>	

EVIDENZE

- 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 loro 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.

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO SCIENZE CLASSE III			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</p> <p>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</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Attraverso esempi della vita pratica illustrare la complessità del funzionamento del corpo umano nelle sue varie attività. Individuare nel corpo umano la posizione dei diversi organi. Conoscere i comportamenti corretti per mantenersi in salute. Assumere atteggiamenti responsabili nei confronti di droghe e dell'abuso di psicofarmaci e di alcolici. Conoscere le leggi di Mendel . Confrontare la teoria di Lamarck e Darwin. Formulare ipotesi che mettano in relazione alcune caratteristiche di un organismo con le condizioni dell'ambiente in cui vive.</p>	<p>BIOLOGIA</p> <p>Il sistema nervoso.</p> <p>Il sistema endocrino.</p> <p>Gli organi di senso.</p> <p>La riproduzione.</p> <p>Il codice della vita.</p> <p>L'ereditarietà dei caratteri</p> <p>L'evoluzione</p>	<p>Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico.</p> <p>Applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione; individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico , che delle caratteristiche, che dei modi di vivere; individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive .</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire; effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo - comportamentale e strutturale.</p>
	<p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA</p> <p>Descrivere i principali moti della terra e le loro conseguenze</p> <p>Illustrare il processo di formazione delle catene montuose</p> <p>Illustrare la distribuzione dei vulcani e dei terremoti nel mondo</p> <p>Collegare i diversi meccanismi tettonici alle relative strutture della crosta terrestre</p> <p>Conoscere i comportamenti da avere durante un sisma</p> <p>Illustrare la differenza tra pianeta e stella</p> <p>Saper riconoscere i principali corpi celesti</p>	<p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA</p> <p>Le forze interne alla terra.</p> <p>La storia del nostro pianeta.</p> <p>La terra nell'universo</p> <p>L'universo</p>	

<p>FISICA E CHIMICA</p> <p>Saper calcolare il lavoro compiuto da una forza. Riconoscere le diverse forme di energia. Capire come viene elettrizzato un corpo. Distinguere un conduttore da un isolante. Rappresentare un circuito elettrico. Applicare le leggi di Ohm. Riconoscere un fenomeno magnetico.</p>	<p>FISICA E CHIMICA</p> <p>Il lavoro e l'energia. L'elettricità e il magnetismo</p>
<p>EVIDENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 loro 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. 	

<p>Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare nell'ultimo bimestre del III anno di scuola secondaria di primo grado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, analizzare e descrivere sistemi e fenomeni relativi alla realtà naturale e artificiale e agli aspetti della vita quotidiana. • Individuare autonomamente una possibile interpretazione dei dati in base a semplici modelli. • Riconoscere e definire i principali aspetti di un ecosistema e le problematiche ad esso connesse. • Interpretare autonomamente fenomeni naturali o sistemi artificiali dal punto di vista energetico ed essere consapevole dei possibili impatti nelle trasformazioni energetiche sull'ambiente naturale. • Assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

<p>MUSICA</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p>
<p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (*)</p> <p>L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.</p> <p>Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.</p> <p>(*) per il quadro delle competenze specifiche connesse allo studio dello strumento musicale, si rinvia alle specifiche norme di settore</p>

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO DISCIPLINA MUSICA CLASSE: PRIMA –SECONDA-TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprensione ed uso dei linguaggi specifici; Espressione vocale ed uso dei mezzi strumentali; Capacità di ascolto e comprensione dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali con rielaborazione personale dei materiali sonori.	Sapere usare la notazione tradizionale delle figure ritmiche e relative pause (semibreve, minima, semiminima, croma, semicroma ecc.). - Saper discriminare suoni di diversa altezza e saperli dissociare dagli altri parametri (timbro, intensità). - Notazione grafica dell'altezza dei suoni, dapprima con grafici di ascesa e discesa e poi su pentagramma. - Saper usare creativamente i suoni sperimentati con delle piccole composizioni che abbiano in sé una coerenza interna ed una logica musicale e non matematica, basandosi sia sul principio dell'imitazione acustica che sulla pura simbolizzazione sonora. - Sapere usare la notazione tradizionale delle figure ritmiche e relative pause (semibreve, minima, semiminima, croma, semicroma ecc.).	L'alunno: Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture diverse. Usa sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali. E' in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali 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 le proprie esperienze musicali, servendosi anche di codici e sistemi di codifica appropriati	Fondamenti della tecnica degli strumenti didattici in uso Tecnica di base del canto (riscaldamento, rilassamento corporeo, emissione) Gli elementi base della simbologia musicale. Tecnica degli strumenti didattici in uso finalizzata all'attività di musica d'insieme Il ruolo giocato dalla propria voce all'interno di un insieme monodico o polifonico Progettazione e realizzazione di messaggi musicali anche associati ad altri linguaggi Gli elementi più complessi della simbologia musicale.

STRUMENTO MUSICALE

Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Musica d'insieme

DISCIPLINA PREVALENTE: CLARINETTO – SASSOFONO – TROMBA - PERCUSSIONI

DISCIPLINE CONCORRENTI: =====

SCUOLA Sec. di I grado CLASSE 1^

MACRO COMPETENZE	ABILITA'E COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<i>Produzione del suono nell'ambito del registro medio e grave ed esecuzione in orchestra</i>	<i>Diteggiatura con articolazioni, produzione nel registro medio e grave nell'ambito della musica d'insieme</i>	Riuscire ad eseguire un brano d'orchestra in autonomia.	Conoscenza musicale e padronanza del linguaggio musicale e dei segni musicali. Maturità musicale con sufficiente padronanza dello strumento. Aumento dell'interesse alla
Capacità autonoma di lettura e solfeggio di semplici parti	Legge semplici figurazioni ritmiche	Consapevolizza e confronta semplici figurazioni	

Capacità di relazionarsi con altri strumentisti e di suonare in gruppi di musica d'insieme sotto una direzione	Produzione musicale attraverso le interpretazioni del direttore d' orchestra	Comprensione ed esecuzione di una parte d' orchestra integrata da agogica quindi dall'accentuazione e dal complesso delle modifiche apportate alla durata delle note e all'andamento	musica grazie all'approccio strumentale, ponendosi dei quesiti e trovando soluzioni: <ul style="list-style-type: none"> - Confermare la conoscenza del linguaggio musicale - Sviluppare e migliorare le proprie capacità intuitive e cognitive
--	--	--	--

EVIDENZE:
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Conoscenza del linguaggio musicale</i> - <i>Lettura delle note sul pentagramma</i> - <i>Valore delle principali figure musicali</i> - <i>Posizioni sullo strumento nel registro grave</i> - <i>Esecuzioni di brani con diversi livelli di difficoltà sullo strumento</i>

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Musica d' insieme			
DISCIPLINA PREVALENTE: CLARINETTO – SASSOFONO – TROMBA - PERCUSSIONI			
DISCIPLINE CONCORRENTI: =====			
SCUOLA Sec. di I grado CLASSE 2^A			
MACRO COMPETENZE	ABILITA'E COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<i>Produzione del suono nell'ambito del registro medio e grave ed esecuzione in orchestra</i>	<i>Diteggiatura con articolazioni, produzione nel registro medio e grave nell' ambito della musica di insieme</i>	Riuscire ad eseguire un brano d' orchestra in autonomia e con espressione	Conoscenza musicale e padronanza del linguaggio musicale e dei segni musicali. Maturità musicale con soddisfacente padronanza dello strumento.
Capacità autonoma di lettura e solfeggio di parti di media difficoltà	Legge diverse figurazioni ritmiche	Consapevolizza e confronta diverse figurazioni	Aumento dell'interesse alla musica grazie all'approccio strumentale, ponendosi dei quesiti e trovando soluzioni:
Capacità di relazionarsi con altri strumentisti e di suonare in gruppi di musica d'insieme sotto una direzione	Produzione musicale attraverso le interpretazioni del direttore d' orchestra compreso segni dinamici e agogici	Comprensione ed esecuzione di una parte d' orchestra integrata da agogica quindi dall'accentuazione e dal complesso delle modifiche apportate alla durata delle note e all'andamento	<ul style="list-style-type: none"> - Confermare la conoscenza del linguaggio musicale - Sviluppare e migliorare le proprie capacità intuitive e cognitive

EVIDENZE:
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Conoscenza del linguaggio musicale</i> - <i>Lettura delle note sul pentagramma e dell' agogica</i>

- Valore delle figure musicali
- Posizioni sullo strumento nel registro grave e medio
- Esecuzioni di brani con diversi livelli di difficoltà sullo strumento

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Musica d' insieme			
DISCIPLINA PREVALENTE: CLARINETTO – SASSOFONO – TROMBA - PERCUSSIONI			
DISCIPLINE CONCORRENTI: =====			
SCUOLA Sec. di I grado CLASSE 3^A			
MACRO COMPETENZE	ABILITA'E COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<i>Produzione del suono nell'ambito del registro medio, grave e acuto ed esecuzione autonoma in orchestra</i>	<i>Diteggiatura con articolazioni, produzione nel registro medio, grave e acuto nell' ambito della musica di insieme</i>	Riuscire ad eseguire un brano d' orchestra in autonomia e con espressione	Conoscenza musicale e padronanza del linguaggio musicale e dei segni musicali. Maturità musicale con buona padronanza dello strumento. Aumento dell'interesse alla musica grazie all'approccio strumentale, ponendosi dei quesiti e trovando soluzioni:
Capacità autonoma di lettura e solfeggio di parti anche difficili	Legge tutte figurazioni ritmiche	Consapevolizza e confronta tutte le figurazioni	<ul style="list-style-type: none"> - Confermare la conoscenza del linguaggio musicale - Sviluppare e migliorare le proprie capacità intuitive e cognitive
Capacità di relazionarsi con altri strumentisti e di suonare in gruppi di musica d'insieme sotto una direzione	Produzione musicale attraverso le interpretazioni del direttore d' orchestra compreso segni dinamici e agogici in autonomia e con espressione	Comprensione ed esecuzione di una parte d' orchestra integrata da agogica quindi dall'accentuazione e dal complesso delle modifiche apportate alla durata delle note e all'andamento	

EVIDENZE:

- Conoscenza del linguaggio musicale
- Lettura delle note sul pentagramma e dell' agogica
- Valore di tutte le figure musicali
- Posizioni sullo strumento nel registro grave, medio e acuto
- Esecuzioni di brani con diversi livelli di difficoltà sullo strumento

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
<p>Traguardi di sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado</p> <p>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 <i>media</i> e codici espressivi.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p> <p>Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.</p>

SCUOLA SECONDARIA ARTE E IMMAGINE CLASSE PRIMA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive.	<ul style="list-style-type: none"> Osserva in modo analitico immagini, forme e oggetti della realtà, individuando gli elementi da riprodurre per una rappresentazione reale e non stereotipata. Riconosce le valenze degli elementi del linguaggio visivo e ne sa usare le caratteristiche per finalità espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> Le leggi della percezione. Principali elementi del linguaggio visuale: punto, linea, superficie, luce e ombra, segno e <i>texture</i>. Basi della teoria del colore e della composizione. Principali codici della comunicazione visiva. L'osservazione della realtà in modo non stereotipato. 	<p>Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi.</p> <p>Riprodurre opere d'arte accostando altri linguaggi espressivi.</p>
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none"> Legge in modo semplice e guidato le opere d'arte dei diversi periodi storici. Osserva un monumento /opera d'arte e ne descrive le caratteristiche. 	<ul style="list-style-type: none"> La Preistoria: generi artistici, temi e lettura guidata di opere d'arte. Arte in Mesopotamia e Arte Egizia: generi artistici, temi e lettura guidata di opere d'arte. Le civiltà Egee e l'Arte Greca: generi artistici, temi e lettura guidata di opere d'arte L'Arte Etrusca, l'Arte Romana e Paleocristiana: generi artistici, temi e lettura guidata di opere d'arte. 	<p>Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici.</p> <p>Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e realizzare schedari, semplici guide e itinerari.</p>
Utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa ed autonoma, sul piano espressivo e comunicativo.	<ul style="list-style-type: none"> Si esprime usando con consapevolezza le tecniche della rappresentazione grafica. 	Matite, pastelli, pennarelli, stampi, tecniche miste, tempera e collage.	

EVIDENZE

- Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme
- Individua i principali stili e generi iconici e visivi
- Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario)

SCUOLA SECONDARIA ARTE E IMMAGINE CLASSE SECONDA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e utilizza gli elementi del linguaggio 	<ul style="list-style-type: none"> Principali elementi del linguaggio 	Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire

	<p>visuale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applica le tecniche di percezione su elementi più complessi della realtà. 	<p>visuale: superficie, luce e ombra, proiezioni, volumetrie, spazio</p> <ul style="list-style-type: none"> • La realtà tridimensionale. • Il metodo della Prospettiva. • L'osservazione della realtà in modo non stereotipato. 	<p>dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola. Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. Riprodurre opere d'arte accostando altri linguaggi espressivi. Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici. Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e realizzare schedari, semplici guide e itinerari.</p>
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none"> • Legge in modo consapevole le opere d'arte dei diversi periodi storici. • Osserva un monumento/opera d'arte e ne descrive le caratteristiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Arte Romanica. • L'Arte Gotica. • Il primo Rinascimento. • Il Cinquecento. • L'Arte Barocca. • Il Settecento. 	
Utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa ed autonoma, sul piano espressivo e comunicativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Si esprime usando con consapevolezza le tecniche della rappresentazione grafica. • Utilizza le tecniche operative della modellazione plastica e della fotografia 	<ul style="list-style-type: none"> • Matite, pastelli, pennarelli, stampi, tecniche miste, tempera, frottage, carboncino. • La modellazione plastica (DAS). • La fotografia. 	

EVIDENZE

- Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme
- Individua i principali stili e generi iconici e visivi
- Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario)

SCUOLA SECONDARIA ARTE E IMMAGINE CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e utilizza gli elementi del linguaggio visuale. • Applica le tecniche di percezione su elementi più complessi della realtà comprendendone significati e comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali elementi del linguaggio visuale: punto, linea, segno, superficie, luce e ombra, proiezioni, volume, spazio, composizione e prospettiva. • La realtà tridimensionale. • L'osservazione, la percezione e la decodifica di realtà complesse. 	<p>Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola. Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. Riprodurre opere d'arte accostando altri linguaggi espressivi. Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici. Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio</p>
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none"> • Legge in modo analitico le opere d'arte dei diversi periodi storici. • Osserva un monumento/opera d'arte e ne descrive le caratteristiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le correnti artistiche dal Romanticismo all'Art Nouveau. • Il Novecento. • Cenni sulle recenti correnti artistiche. 	

Utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa ed autonoma, sul piano espressivo e comunicativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Si esprime usando con consapevolezza rappresentazione grafica. • Utilizza le tecniche operative ponderandone la scelta applicativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • La fotografia. • Computer grafica. • La comunicazione pubblicitaria. • Varie forme di comunicazione per immagini. 	territorio e realizzare schedari, semplici guide e itinerari.
---	--	--	---

EVIDENZE

- Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme Individua i principali stili e generi iconici e visivi
- Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario)
- Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi tv, pubblicità, ecc.)

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola secondaria di primo grado

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

Direttrice produttiva-creativa

- produzione e rielaborazione dei messaggi visivi.
- conoscenza ed uso delle tecniche espressive.

Direttrice comprensivo-critica

- saper vedere, osservare, comprendere i diversi linguaggi visivi e artistici.
- saper leggere i documenti del patrimonio culturale ed artistico essendo consapevole dell'importanza della loro tutela e conservazione, commentando anche in chiave personale, secondo la propria sensibilità le differenti tipologie di opera, esprimendo emozioni e sentimenti da queste suscitate.

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

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.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (EDUCAZIONE FISICA) CLASSE PRIMA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>L'alunno coordina azioni, schemi motori, gesti tecnici, con buon autocontrollo e sufficiente destrezza.</p> <p>Utilizza in maniera appropriata attrezzi ginnici e spazi di gioco.</p> <p>Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando autonomamente le regole, i compagni, le strutture.</p> <p>Conosce le regole essenziali di</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. 	<p>Le capacità coordinative sviluppate nelle abilità</p> <p>-Gli elementi che servono a mantenere l'equilibrio e le posizioni del corpo che lo facilitano</p> <p>-Le componenti spazio-temporali nelle azioni del corpo</p> <p>-Gli andamenti del ritmo (regolare, periodico)</p>	<p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a <i>fair-play</i>, lealtà e correttezza.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.</p> <p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale.</p>

<p>alcune discipline sportive.</p> <p>Gestisce i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche, né aggressive, né verbali.</p> <p>Utilizza il movimento anche per rappresentare e comunicare stati d'animo, nelle rappresentazioni teatrali, nell'accompagnamento di brani musicali, per la danza, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della salute e della sicurezza, proprie ed altrui.</p>		<p>-Strutture temporali sempre più complesse</p>	<p>Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. 	<p>-Gli elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport</p> <p>-Gli elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco</p> <p>-Le regole del fair play</p> <p>- Efficienza fisica e autovalutazione delle proprie capacità e performance</p> <p>-Il valore etico dell'attività sportiva e della competizione</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p>Le tecniche di espressione corporea</p> <p>Effetti delle attività motorie per il benessere della persona e prevenzione delle malattie</p> <p>-Le norme generali di prevenzione degli infortuni</p>	

EVIDENZE:

Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici.

Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti.

Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi.

Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (EDUCAZIONE FISICA) CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>L'alunno coordina azioni, schemi motori, gesti tecnici, con buon autocontrollo e sufficiente destrezza.</p> <p>Utilizza in maniera appropriata attrezzi ginnici e spazi di gioco.</p> <p>Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando autonomamente le regole, i</p>	<ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. 	<p>Le capacità coordinative sviluppate nelle abilità</p> <p>-Gli elementi che servono a mantenere l'equilibrio e le posizioni del corpo che lo facilitano</p> <p>-Le componenti spazio-temporali nelle azioni del corpo</p>	<p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.</p> <p>Effettuare giochi di</p>

<p>compagni, le strutture.</p> <p>Conosce le regole essenziali di alcune discipline sportive.</p> <p>Gestisce i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche, né aggressive, né verbali.</p> <p>Utilizza il movimento anche per rappresentare e comunicare stati d'animo, nelle rappresentazioni teatrali, nell'accompagnamento di brani musicali, per la danza, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della salute e della sicurezza, proprie ed altrui.</p>		<p>-Gli andamenti del ritmo (regolare, periodico)</p> <p>-Strutture temporali sempre più complesse</p>	<p>comunicazione non verbale.</p> <p>Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. 	<p>-Gli elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport</p> <p>-Gli elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco</p> <p>-Le regole del fair play</p> <p>- Efficienza fisica e autovalutazione delle proprie capacità e performance</p> <p>-Il valore etico dell'attività sportiva e della competizione</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Le tecniche di espressione corporea</p> <p>Effetti delle attività motorie per il benessere della persona e prevenzione delle malattie</p> <p>-Le norme generali di prevenzione degli infortuni</p>	

EVIDENZE:

Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici.

Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti.

Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi.

Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (EDUCAZIONE FISICA) CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. 	<p>Approfondimento delle capacità coordinative sviluppate nelle abilità</p> <p>Le conoscenze relative</p>	<p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e</p>

<p>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.</p>		<p>all'equilibrio nell'uso di strumenti più complessi</p> <p>-Le componenti spazio-temporali in ogni situazione sportiva</p> <p>-Il ruolo del ritmo nelle azioni</p>	<p>correttezza.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.</p> <p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale.</p> <p>Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. 	<p>-Le tecniche e le tattiche dei giochi sportivi</p> <p>-Il concetto di anticipazione motoria</p> <p>- I gesti arbitrari delle discipline sportive praticate</p> <p>I principi basilari dei diversi metodi di allenamento utilizzati, finalizzati al miglioramento dell'efficienza</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>L'espressione corporea e la comunicazione efficace Le modalità relazionali che valorizzano le diverse capacità</p> <p>Il doping</p> <p>- Regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola, in casa, in ambienti esterni</p>	

EVIDENZE:

Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici.

Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti.

Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi.

Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri.

TECNOLOGIA

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

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 o *infografiche*, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO TECNOLOGIA CLASSE 1

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate	classificare le risorse riflettere e realizzare modelli a favore della sostenibilità'	conoscere le risorse , conoscere le caratteristiche dello sviluppo sostenibile	effettuare una ricognizione sull'ambiente e sul risparmio di risorse del piante terra proponendo soluzioni per ridurre i rischi
progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	descrivere e classificare le materie prime e i materiali saper individuare le caratteristiche dei materiali con cui sono realizzati gli oggetti di uso comune	conoscere i materiali le loro caratteristiche, il loro riciclo	partecipazione ad un concorso di idee per la produzione di oggetti sfruttando il riciclo di materiali
utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio	saper utilizzare correttamente gli strumenti del disegno per la realizzazione di figure geometriche	conoscere le regole per la trasformazione delle figure geometriche	realizzare rappresentazioni grafiche per la progettazione di oggetti partendo da figure di base

EVIDENZE

ricosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali

l'alunno riconosce ed utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed e' 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

progetta e realizza rappresentazioni grafiche o *infografiche*, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione

SCUOLA SECONDARIA I GRADO TECNOLOGIA CLASSE 2

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali	descrivere e classificare le materie prime e i materiali saper individuare le caratteristiche dei materiali con cui sono realizzati gli oggetti di uso comune	conoscere i materiali le loro caratteristiche, il loro riciclo	realizzare presentazioni tramite mezzi informatici degli esperimenti sui materiali
valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche	comprendere e saper utilizzare i termini specifici saper coltivare piante e fiori in casa saper descrivere i procedimenti per la produzione di alimenti e sperimentare attività'	conoscere le caratteristiche dei terreni, le principali lavorazioni, l'agricoltura biologica, conoscere i diversi modi di conservazione degli alimenti, conoscere le caratteristiche di un'alimentazione sana.	stilare e vademecum sulle buone norme di corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente
pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.	saper descrivere le fasi di realizzazione di un edificio	riconoscere le risorse artificiali e naturali di un territorio conoscere le fasi di costruzione di una casa e in particolare nelle zone sismiche	organizzare informazioni, confrontarle tramite schemi, diagrammi, mappe
impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti	saper progettare e realizzare rappresentazioni grafiche relative a solidi geometrici saper riprodurre oggetti semplici utilizzando il metodo delle proiezioni ortogonali saper utilizzare gli strumenti del disegno dell'applicativo multimediale	conoscere le regole per la trasformazione delle figure geometriche	reperire nell'ambiente oggetti o manufatti del passato o presente (design) e farne oggetto di rappresentazione

EVIDENZE

ricosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali

e' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione

opportunità e rischi.

l'alunno riconosce ed 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

analizza e interpreta rappresentazioni di dati

esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause

progetta e realizza rappresentazioni grafiche o *infografiche*, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione

SCUOLA SECONDARIA I GRADO TECNOLOGIA CLASSE 3			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.	saper riconoscere e sperimentare il funzionamento di organi di trasmissione	conoscere i principi di funzionamento di macchine, motori, turbine e organi di trasmissione	pianificare un compito mettendo in comune le informazioni, la priorità delle azioni
valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche	saper progettare circuiti elettrici classificare le risorse energetiche e saper elencare i pro e i contro dei diversi tipi di energia eseguire attività sperimentali per comprendere il funzionamento delle energie rinnovabili	conoscere i le leggi e le grandezze dell'elettricità conoscere i termini del problema energetico e i sistemi di sfruttamento dell'energia.	progettare attività, lavori valutandone la fattibilità ambientale in base alle risorse disponibili valutandone i rischi e le opportunità
accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità	saper riconoscere e descrivere come le nuove tecnologie hanno modificato il modo di comunicare e muoversi	conoscere le caratteristiche dei principali mezzi di trasporto e delle telecomunicazioni	rielaborare una brochure sul corretto utilizzo dei nuovi mezzi di comunicazione per evitare pericoli
impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti	saper riprodurre oggetti semplici utilizzando il metodo delle proiezioni ortogonali saper utilizzare gli strumenti del disegno dell'applicativo multimediale	conoscere le regole per la trasformazione delle figure geometriche	eseguire manufatti multimediali per rappresentare oggetti

EVIDENZE

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.

riconosce ed 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

sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni

progetta e realizza rappresentazioni grafiche o *infografiche*, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali,

utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione

RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di 1° grado

SCUOLA SECONDARIA RELIGIONE CATTOLICA TUTTE LE CLASSI

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Interagire con gli altri anche con persone di religione differente; essere capace di accoglienza, confronto e dialogo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper elaborare alcune regole per stare bene in classe. • Sapere riconoscere il proprio ruolo all'interno del gruppo classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato di alcune parole: accoglienza, collaborazione, rispetto. • Il valore delle regole per stare bene in classe. • I principi cristiani che 'regolano' la nostra vita comunitaria. 	<p>È capace di riflettere sulle proprie azioni e di comunicare le decisioni assunte ricorrendo a conoscenze di carattere religioso.</p> <p>Saper dialogare con i compagni di classe.</p> <p>Saper riconoscere alcuni segni e simboli della fede cristiana.</p> <p>Confrontare le tappe principali della storia della salvezza del testo biblico con le vicende della storia civile passata e recente.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Essere aperto alla sincera ricerca della verità, interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso. • Riconoscere i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti), cogliendo l'intreccio fra dimensione religiosa e culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evidenziare alcune domande di senso e riconoscere nella ricerca della felicità il bisogno fondamentale dell'uomo. • Descrivere le caratteristiche di una o più religioni del passato. • Comprendere il significato simbolico –religioso dei luoghi sacri dell'antichità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali domande di senso dell'uomo; i bisogni primari e secondari dell'uomo. • L'origine del fenomeno religioso e i lineamenti delle religioni antiche. • Le differenze fra religioni politeiste, monoteiste, naturali e rivelate. • Scoprire i luoghi sacri dell'antichità. • Alcuni miti cosmogonici antichi. 	<p>Sa costruire argomentazioni fondate selezionando passi biblici e altri documenti della tradizione religiosa a sostegno di decisioni e indicazioni relative a situazioni personali e sociali.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nell'esperienza storica del popolo di Israele la fedeltà di Dio e il dialogo d'amore fra Dio e l'uomo. Individuare gli elementi specifici della preghiera e della religiosità del popolo ebraico. Riconoscere i linguaggi espressivi della fede e individuarne le tracce 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere gli avvenimenti più importanti della storia d'Israele specialmente attraverso la vita di alcuni personaggi chiave di questa storia. • Interpretare alcuni segni e simboli della religione ebraica • Descrivere alcune feste e caratteristiche importanti della religione ebraica e della religione islamica. • Confrontare queste due 	<ul style="list-style-type: none"> • L'identità e l'evoluzione storica del popolo di Israele attraverso le tappe del suo cammino da Abramo fino alla venuta del Messia. • Gli aspetti fondamentali della religione ebraica e della religione islamica (luoghi di preghiera, riti, segni e simboli). • La Bibbia come testo della Parola di Dio. • Le caratteristiche generali dei quattro Vangeli. 	

	religioni monoteiste con la religione cristiana.	<ul style="list-style-type: none"> Le caratteristiche di ogni Evangelista e i simboli ad essi associati. 	
Individuare a partire dalla Bibbia le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù.	<ul style="list-style-type: none"> Descrivere le caratteristiche principali della Terra di Gesù, sia dal punto di vista geografico, sia dal punto di vista sociale. Descrivere lo stile e il contenuto della missione di Gesù. Analizzare una parabola cogliendone il messaggio centrale. 	<ul style="list-style-type: none"> La geografia generale del territorio palestinese e gli aspetti caratterizzanti la società al tempo di Gesù. L'identità storica di Gesù e i relativi documenti. I fatti principali della vita di Gesù di Nazareth e gli aspetti essenziali della sua missione. Alcune parabole del Vangelo. I miracoli di Gesù. 	

EVIDENZE

- L'alunno si pone interrogativi di senso e significato e cerca di trovare risposte ad essi
- È capace di riconoscere il linguaggio religioso nelle sue espressioni verbali e non (simbolismo, segni....) Fa riferimento in modo corretto alla Bibbia e alle altre fonti
- Sa individuare i valori etici e religiosi

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola secondaria di primo grado

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

- È consapevole della propria crescita; acquisisce la consapevolezza dell'importanza di scelte personali; coglie nell'insegnamento della religione un'opportunità per orientare il proprio progetto di vita.
- Conosce i valori che stanno alla base dei dieci comandamenti e delle Beatitudini, impara ad apprezzarli e a costruire la propria gerarchia di valori per dare significato alla sua vita.
- Approfondisce le caratteristiche delle grandi religioni, le sa confrontare con il Cristianesimo di cui riconosce l'originalità.

TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Collega le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. 	<ul style="list-style-type: none"> Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. I dispositivi informatici di input e output. Il sistema operativo e i più comuni software applicativi. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. 	<p>Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.</p>

<p>riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi. • Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Capisce i principi alla base del funzionamento del Web. • Capisce i principi alla base del funzionamento dei motori di ricerca. <p>Coding e pensiero computazionale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi. • Usa il ragionamento logico per trovare e correggere errori in algoritmi e programmi. • Capisce i principi alla base del funzionamento di Internet. • Realizza storie interattive raccontate in ambienti tipo Scratch o Alice. • Programma piccoli robot . • Esegue e crea semplici programmi che coinvolgono cicli. • Realizza programmi in cui diventa necessario introdurre il concetto di variabile. • Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. • Storytelling: storie, fumetti, cartoni animati. • Ricerca di musica e immagini pertinenti al testo. • Storie con Scratch. • Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole"); procedure metodologiche. • Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche. • Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi di flusso applicati al calcolo. 	<p>Utilizza fogli elettronici per effettuare calcoli, rappresentare e organizzare dati.</p> <p>Costruire semplici artefatti multimediali.</p> <p>Utilizzare vari dispositivi e programmi per comunicare ed interagire con i pari.</p> <p>Utilizzare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing; costruire un account sicuro.</p>
--	--	--	--

EVIDENZE Conosce l'organizzazione dei dati in un dispositivo digitale (file e cartelle, estensioni, programmi, librerie, ecc..) e sa riorganizzare il proprio materiale. Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi per la comunicazione, la ricerca e produzione di informazioni (TV, telefonia fissa e mobile, dispositivi digitali di vario tipo, ecc.).

Utilizza i mezzi di comunicazione disponibili in modo opportuno, rispettando le regole stabilite in relazione all'ambito in cui si trova ad operare. E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più efficace da usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato. Conosce gli strumenti e le funzioni di base di alcuni programmi di produzione/elaborazione di informazioni, con particolare attenzione all' OpenSource. Produce artefatti digitali (di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), scegliendo i programmi, la struttura e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

Utilizza il pensiero computazionale (coding) per realizzare elaborati via via più complessi, anche relativi alla Robotica.

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola secondaria di primo grado

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

- Usa programmi di videoscrittura, di gestione di presentazioni e di fogli di calcolo
- Utilizza la rete per ottenere dati, fare ricerche e comunicare
- Conosce potenzialità e rischi della navigazione in rete

TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALI E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE			
SCUOLA SECONDARIA CLASSI PRIMA SECONDA TERZA			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Acquisire e interpretare l'informazione.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende una consegna. • Utilizza semplici strategie di memorizzazione. • Gestisce con cura il materiale scolastico. • Collega nuove informazioni ad alcune già possedute. • Legge, interpreta, costruisce semplici grafici e tabelle <p>Rielabora e trasforma testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contestualizza le informazioni provenienti da diverse fonti. • Applica diverse strategie di studio • Descrive alcune delle proprie modalità di apprendimento. • Mantiene la concentrazione sul compito per i tempi necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cosa è una consegna. • Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: indici, bibliografie, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti. • Strategie di memorizzazione <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del lavoro e del tempo. • Strategie di studio (cognitive, metacognitive, socio-affettive, motivazionali). 	<p>Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi. Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni. Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide).</p>

EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende un lavoro da svolgere • Pone domande pertinenti • Adotta varie strategie di memorizzazione • Gestisce con cura il materiale scolastico • Applica strategie di studio • Autovaluta il processo di apprendimento

TUTTE LE DISCIPLINE
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
SCUOLA SECONDARIA CLASSI PRIMA SECONDA TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Sviluppare modalità di esercizio della convivenza civile attraverso il rispetto delle regole.</p> <p>Conoscere e rispettare il valore della collaborazione nei rapporti con gli altri</p> <p>Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico della società sanciti dalla Costituzione.</p> <p>Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa alla stesura di regole di convivenza in classe e nella scuola. • Spiega la differenza tra patto, regola e norma. • Mette in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro didattico e nell'interazione sociale. • Ascolta e rispetta il punto di vista altrui. • Partecipa e collabora al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. • Presta aiuto ai compagni in difficoltà. • Distingue gli organi dello Stato e le loro funzioni. • Distingue alcuni principi fondamentali della Costituzione e li collega all'esperienza quotidiana. • Osserva le norme del codice della strada come pedone. • Comprende e spiega in modo semplice il ruolo potenzialmente condizionante della pubblicità e delle mode e la conseguente necessità di non essere consumatore passivo e inconsapevole. • Individua i propri punti di forza e di debolezza, le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni. <p>Contribuisce alla formulazione di proposte per migliorare alcuni aspetti dell'attività scolastica e delle associazioni e gruppi frequentati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "regola", "patto", "sanzione" e "norma". • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Significato dei termini "tolleranza", "lealtà" e "rispetto". • Significato di "gruppo" e di "comunità". • Significato dell'essere cittadino. • Significato dei concetti di "diritto", "dovere", "identità", "responsabilità", "libertà". • Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. • Principali organi del Comune, della Regione e dello Stato, Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e loro contenuti. • I principi fondamentali della Costituzione. • Organi locali, nazionali e internazionali, per scopi sociali, economici, politici, umanitari e di difesa dell'ambiente • Le norme del codice della strada come pedoni e come ciclisti. • Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire servizi utili alla cittadinanza. • Principi di sicurezza, di prevenzione dei rischi e di antinfortunistica. • Caratteristiche dell'informazione nella società contemporanea e mezzi di informazione. • Elementi generali di comunicazione interpersonale verbale e non verbale. 	<p>Stesura del regolamento della classe e della scuola.</p> <p>Percorsi simulati di educazione stradale</p> <p>Spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite a eventi o istituzioni, per permettere di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada.</p> <p>Attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale.</p> <p>Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni</p> <p>Giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni ecc.</p> <p>Tutoraggio tra pari, assistenza a persone in difficoltà, cura di animali o di cose.</p> <p>Realizzazione, con il supporto degli insegnanti, di ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (feste interculturali, mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi...).</p>

EVIDENZE

- Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere
- Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta
- In un gruppo, fa proposte che tengono conto anche delle opinioni ed esigenze altrui
- Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente
- Conosce le agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni
- Conosce gli organi di governo e le funzioni degli enti: Comune, Regione

- Conosce gli organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura
- Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato
- Conosce i principali enti sovranazionali: UE, ONU

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola secondaria di primo grado

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

- Rispetta le regole
- Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con rispetto e cura
- Rispetta gli adulti e i compagni
- Lavora in gruppo fornendo un proprio contributo
- Di fronte ad una situazione di conflitto cerca di mediare
- Conosce le principali strutture politiche, amministrative, economiche del proprio paese, i principi fondamentali della Costituzione e i principali organi dello Stato
- Esprime giudizi sul significato di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana

TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

SCUOLA SECONDARIA CLASSI PRIMA SECONDA TERZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni e ai compiti; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sostiene la propria opinione in una discussione. • Valuta aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto. • Giustifica le scelte con semplici argomentazioni. • Formula proposte di gioco, di lavoro, ecc. • Confronta la propria idea con quella altrui. • Propone ipotesi di soluzione di fronte ad un problema concreto legato all'esperienza. • Descrive le modalità con cui si sono operate le scelte. • Organizza i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità. • Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione. • Fasi di un problema. • Fasi di un'azione. • Modalità di decisione. • Ruoli e loro funzione. • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. • Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; • Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva. 	<p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.</p> <p>Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti ecc., valutando tra diverse alternative.</p> <p>Redigere relazioni su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>

EVIDENZE

- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo
- Coordina l'attività personale e/o di un gruppo
- Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto a un compito assegnato
- Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto
- Durante un lavoro didattico di fronte ad un imprevisto trova nuove strategie risolutive

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della scuola secondaria di primo grado

Indicazioni concordate con i docenti della scuola secondaria di primo grado

- Formula ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza
- Porta a termine un compito assegnato
- Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto
- Assume iniziative personali nel lavoro e nel gioco
- Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo

A cura dei dipartimenti disciplinari.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Michele D'Ambrosio

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art.3 co.2 del D.Lgs n.39/93*