



Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca



Unione Europea



Istituto Comprensivo GULLO COSENZA IV

Via Popilia – COSENZA



CURRICOLO VERTICALE PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE IC GULLO COSENZA IV

IL CURRICOLO VERTICALE

Il curriculum è il “cuore didattico” del POF, predisposto dalla comunità professionale nel rispetto degli orientamenti e dei vincoli a carattere nazionale (**profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione - traguardi per lo sviluppo delle competenze - obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina** – v. Indicazioni Nazionali del 2012) e in equilibrio con le istanze di promozione dei singoli e le aspettative del contesto territoriale.

Il Collegio dei Docenti, attraverso l'azione di appositi gruppi di lavoro costituiti da docenti dei tre ordini di scuola (dipartimenti), sta perfezionando il **curricolo verticale**, inteso come progetto unitario di Istituto, progressivo e continuo, che scandisce la graduale maturazione delle competenze chiave e di cittadinanza degli alunni dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di I Grado.

SPECIFICITA' DEI TRE SEGMENTI DI ISTRUZIONE

La Scuola dell'Infanzia concorre all'educazione e allo sviluppo affettivo, psicologico, cognitivo, morale, religioso e sociale delle bambine e dei bambini, promuovendone le potenzialità di relazione, autonomia, creatività, per il raggiungimento delle seguenti finalità:

- Consolidare l'identità;
- Sviluppare l'autonomia,
- Sviluppare le competenze;
- Sviluppare il senso di cittadinanza.

Le finalità istituzionali della **Scuola Primaria** sono riconducibili alla prima alfabetizzazione culturale e all'educazione alla convivenza democratica, in base ai seguenti principi:

- Orientare gli alunni ad elaborare il senso della propria esperienza;
- Favorire l'acquisizione degli alfabeti di base della cultura;
- Promuovere la pratica consapevole della cittadinanza attiva.

La Scuola Secondaria di I Grado accoglie allievi nel periodo della pre-adolescenza, ne prosegue l'orientamento educativo, eleva il livello di educazione e di istruzione personale, accresce la capacità di partecipazione e di contributo ai valori della cultura e della civiltà e costituisce la premessa indispensabile per l'ulteriore impegno nel secondo ciclo di istruzione e di formazione. La scuola secondaria di 1° grado persegue le seguenti finalità:

- favorire una più approfondita padronanza delle discipline e un'articolata organizzazione delle conoscenze, per un accesso critico a tutti gli ambiti culturali;
- promuovere la crescita completa della persona e l'esercizio pieno della cittadinanza attiva;
- garantire il raggiungimento del successo scolastico in ogni settore di studio.

PRINCIPI GENERALI DEL CURRICOLO

Nell'ambito del curriculum verticale, vengono individuate le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, finalizzate alla promozione del sapere unitario, sulla base dei seguenti principi generali:

- centralità dell'alunno, come "persona", con la sua unicità e complessità, e valorizzazione delle esperienze vissute a scuola e nell'extra scuola;
- promozione della consapevolezza, intesa come conoscenza di sé, delle proprie caratteristiche, delle tappe del proprio percorso di apprendimento, delle strategie utilizzate per apprendere;
- diversificazione degli itinerari di apprendimento, intesa come attenzione ai diversi bisogni formativi in rapporto ai diversi ordini di scuola, agli stili cognitivi e ai ritmi di ciascun alunno;
- approccio trasversale alla conoscenza come garanzia dell'unitarietà dei saperi e di interconnessioni tra competenze cognitive, meta - cognitive e di cittadinanza.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Parlamento Europeo e Consiglio dell'Unione Europea - 18 dicembre 2006/22 maggio 2018

*L'individuazione delle 8 competenze chiave europee da parte dell'Unione Europea è il frutto di un percorso lungo, iniziato nel 2006 e profondamente innovato nel 2018. Il risultato di questo percorso è stata l'elaborazione delle **8 competenze chiave europee**, che gli Stati Membri dell'Unione Europea sono chiamati a recepire, facilitandone l'acquisizione da parte di tutti i cittadini. Il testo di riferimento che le cristallizza e definisce è la **Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente** (con il suo Allegato Quadro di riferimento europeo), approvata dal Parlamento Europeo il 22 maggio del 2018.*

- **Competenza alfabetica funzionale**

Si riferisce alla capacità di manifestare e decodificare concetti, idee, sentimenti, avvenimenti sia in forma scritta che orale e di interagire in modo adeguato e creativamente sul piano linguistico in ambito culturale e sociale.

- **Competenza multilinguistica**

Prevede la conoscenza del vocabolario di lingue diverse dalla propria, con conseguente abilità nel comunicare sia oralmente che in forma scritta. Oltre alle primarie abilità necessarie per la comunicazione nella madrelingua, richiede anche abilità come la mediazione e la comprensione interculturale. Infine, fa parte di questa competenza anche l'abilità di inserirsi in contesti socio-culturali diversi dal proprio.

- **Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie**

La competenza matematica è la capacità di sviluppare e mettere in atto il pensiero matematico per trovare le soluzioni a vari problemi in situazioni quotidiane; quelle in campo scientifico e tecnologico si riferiscono alla capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla terra e i cambiamenti determinati dall'attività umana.

- **Competenza digitale**

La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) quali l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali.

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Consiste nella capacità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, il riconoscimento delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace e per continuare ad apprendere, utilizzando e applicando conoscenze e abilità acquisite in contesti diversi.

- **Competenza in materia di cittadinanza**

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, grazie alla conoscenza delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che delle problematiche connesse all'evoluzione a livello globale e alla sostenibilità.

- **Competenza imprenditoriale**

Si traduce nella capacità creativa di chi sa analizzare la realtà e trovare soluzioni per problemi complessi, utilizzando l'immaginazione, il pensiero strategico, la riflessione critica. Competenza imprenditoriale significa saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui ad acquisire consapevolezza del contesto in cui lavorano e a poter cogliere le opportunità che vi si offrono.

- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.**

È la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia gamma di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive. In questa particolare competenza rientrano sia la conoscenza del patrimonio culturale (a diversi livelli) sia la capacità di mettere in connessione i singoli elementi che lo compongono, rintracciando le influenze reciproche.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria (DM n. 139/2007)

- **Imparare ad imparare:** organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
- **Progettare:** elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
- **Comunicare:** *comprendere* messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); *rappresentare* eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
- **Collaborare e partecipare:** interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
- **Agire in modo autonomo e responsabile:** sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

- **Risolvere problemi:** affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
- **Individuare collegamenti e relazioni:** individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
- **Acquisire ed interpretare l'informazione:** acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.











COMPETENZE DI CITTADINANZA E COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
COSTRUZIONE DEL SE'	IMPARARE AD IMPARARE PROGETTARE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (trasversale)
RELAZIONE CON GLI ALTRI	COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE	

<p>RAPPORTO CON LA REALTA' NATURALE E SOCIALE</p>	<p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI</p>	<p>COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE</p> <p>COMPETENZA DIGITALE (trasversale)</p> <p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE (trasversale)</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (trasversale)</p> <p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE (trasversale)</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>
---	---	---

CURRICOLO DISCIPLINARE – PISTE DI LAVORO

Dai campi di esperienza alle discipline...

Scuola dell'Infanzia	I CAMPI DI ESPERIENZA				
	I DISCORSI E LE PAROLE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	IMMAGINI, SUONI E COLORI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	IL SE' E L'ALTRO
					
SCUOLA DEL PRIMO CICLO Scuola Primaria	LE DISCIPLINE				
	Italiano Inglese	Matematica Scienze Tecnologia	Musica Arte e Immagine	Educazione Fisica	Storia Geografia Religione
					
	LE DISCIPLINE				
	Italiano Inglese II lingua comunitaria	Matematica Scienze Tecnologia	Musica/ Str. Mus. Arte e Immagine	Educazione Fisica	Storia Geografia Religione
Scuola Secondaria I Grado					

Le discipline/campi di esperienza al servizio delle competenze chiave...

INFANZIA	SCUOLA DEL I CICLO	
	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Competenze chiave (trasversali): Comp.alfabetica funzionale - Imparare a imparare - Comp.in materia di cittadinanza - Comp. imprenditoriale - Competenza digitale		
AREA LINGUISTICO - ESPRESSIVA		
Competenze chiave: Comp.alfab.funz.- Multiling.- Consapev.ed espress.cult.- Comp.cittadinanza		
I discorsi e le parole Immagini, suoni e colori Il corpo e il movimento	Italiano - Inglese Musica - Arte e Immagine Educazione Fisica	Italiano - Inglese - Francese Musica/Str.Mus. - Arte e Immagine Educazione Fisica
Scoperta delle potenzialità comunicative ed espressive dei linguaggi verbali e non verbali	Utilizzo integrato dei diversi linguaggi per ampliare la gamma delle potenzialità espressive	Utilizzo dei linguaggi verbali, iconici, sonori e corporei per narrare, descrivere, elaborare idee, rappresentare sentimenti comuni; consapevolezza del patrimonio di valori estetici, culturali, religiosi, etici e civili della comunità.
AREA MATEMATICO - SCIENTIFICA - TECNOLOGICA		
Competenze chiave: Compet.mat., scienze, tecn. - Competenza digitale - Comp.cittadinanza		
La conoscenza del mondo	Matematica - Scienze Tecnologia	Matematica - Scienze Tecnologia
Esplorazione e percezione delle relazioni che si trovano e ricorrono in natura e nelle produzioni dell'uomo	Utilizzo di comportamenti indispensabili per porsi domande, osservare e comprendere il mondo naturale e quello delle attività umane	Utilizzo di comportamenti indispensabili per porsi domande, osservare e comprendere il mondo naturale e quello delle attività umane e contribuire al loro sviluppo nel rispetto dell'ambiente e della persona
AREA STORICO - GEOGRAFICA - SOCIALE		
Competenze chiave: Consapev.ed espress.culturale - Comp. Cittadinanza		
Il sé e l'altro	Storia - Geografia . Ed. Civica Religione	Storia - Geografia - Ed. Civica Religione
Sviluppo dell'identità personale e della capacità di orientamento nello spazio e nel tempo; sperimentazione e riconoscimento dei diversi ruoli sociali	Esplorazione e riconoscimento di elementi significativi del passato, identificazione degli spazi geografici; comprensione del significato delle regole della convivenza civile	Comprensione di aspetti, processi e avvenimenti storici attraverso il confronto tra epoche e aree geografiche e culturali diverse, consapevolezza dei rapporti di connessione e di interdipendenza. Consapevolezza della propria esperienza personale all'interno della società.

Dalla Scuola dell'Infanzia....

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	1. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE 2. COMPETENZA DIGITALE
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI - COMPETENZE TRASVERSALI
DISCIPLINE DI RACCORDO DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE	TUTTE - COMPETENZE TRASVERSALI
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
<ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega ● Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti ● Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive ● Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... ● Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati ● Motiva le proprie scelte 	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Sviluppare l'identità personale	a. Esprimere emozioni e sentimenti b. Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti c. Controllare le proprie emozioni: rabbia, gioia, paura, tristezza ... d. Comunicare i propri bisogni e. Posticipare la soddisfazione di un bisogno f. Accettare le sconfitte g. Riconoscere la propria identità di genere	a) Gruppi sociali riferiti all'esperienza (scuola, famiglia, comunità)
2. Sviluppare il senso di appartenenza ad un gruppo	a. Manifestare il senso di appartenenza alla sezione riconoscendo i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali b. Riflettere su elementi della storia personale e familiare c. Cogliere la propria identità personale in rapporto alla propria famiglia	

3. Sviluppare l'identità socio-culturale nel quadro di una realtà sempre più ampia e complessa	<ul style="list-style-type: none"> a. Partecipare alle tradizioni del proprio ambiente culturale e distinguerne i simboli. b. Riconoscere alcune ricorrenze religiose e civili c. Riconoscere alcune strutture del territorio e relativi ruoli e funzioni d. Riconoscere le diversità culturali presenti a scuola 	<ul style="list-style-type: none"> b) Usi e costumi del territorio, del proprio Paese e di altri Paesi, della propria e dell'altrui cultura (portati dai compagni di altre nazionalità) c) Regole di comportamento (a scuola, nell'ambiente, in strada) d) Significato della regola
4. Sviluppare la relazione e la partecipazione	<ul style="list-style-type: none"> a. Rilevare differenze e somiglianze presenti tra i compagni e accettare la diversità stabilendo rapporti con tutti i coetanei senza esclusione b. Ascoltare i coetanei e confrontarsi superando il proprio punto di vista c. Giocare con i compagni scambiando informazioni ed intenzioni e stabilendo accordi d. Partecipare con interesse alle attività comuni e. Collaborare con i compagni nel lavoro di gruppo f. Aiutare i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto, su sollecitazione dell'adulto 	
5. Sviluppare l'autonomia spazio-temporale e operativa	<ul style="list-style-type: none"> a. Muoversi con sicurezza e autonomia nell'ambiente scolastico b. Orientarsi nel tempo della vita quotidiana e tra il passato recente e il futuro immediato e prossimo c. Assumere iniziative e portare a termine giochi, compiti e attività in autonomia 	
6. Maturare atteggiamenti e comportamenti corretti	<ul style="list-style-type: none"> a. Costruire e rispettare progressivamente regole di comportamento a scuola: <ul style="list-style-type: none"> - comportarsi rispettosamente nei confronti dei compagni e degli adulti - avere cura delle proprie cose e di quelle altrui, del materiale in dotazione della scuola e della struttura - condividere giochi e materiali - rispettare il proprio turno in giochi e attività - riordinare il materiale dopo averlo usato - restare fermo e in silenzio quando richiesto - evitare comportamenti pericolosi per sé e per gli altri - eseguire responsabilmente le consegne b. Assumere atteggiamenti di rispetto nei confronti della natura c. Riconoscere le regole fondamentali per muoversi in sicurezza sulla strada d. Riflettere sulle conseguenze dell'inosservanza delle regole 	
7. Individuare relazioni e collegamenti	<ul style="list-style-type: none"> a. Compiere associazioni logiche e spiegarle b. Individuare e spiegare relazioni funzionali, spaziali, causali, temporali... tra oggetti, fenomeni, avvenimenti c. Elaborare ipotesi per spiegare avvenimenti e fenomeni non noti d. Collegare informazioni contenute in testi (narrati o letti dall'adulto) o in filmati con il vissuto o le conoscenze già possedute 	<ul style="list-style-type: none"> a) Strategie di memorizzazione b) Schemi, tabelle, diagrammi
8. Acquisire, interpretare e organizzare l'informazione	<ul style="list-style-type: none"> a. Utilizzare rime e filastrocche per memorizzare (es. filastrocca della settimana) b. Porre domande sui contenuti di libri illustrati e commentare le informazioni ricavate c. Individuare le informazioni principali di un testo (narrato o letto dall'adulto) o di un video e rielaborarle graficamente in sequenza d. Ricostruire verbalmente un testo ascoltato a partire dalla sequenza illustrata e. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere problemi nuovi o eseguire procedure non note f. Motivare le scelte operate fra le diverse soluzioni ipotizzate 	

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - I
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO
DISCIPLINE DI RACCORDO DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE	EDUCAZIONE FISICA
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Utilizzare aspetti sensoriali, ritmici, comunicativi ed espressivi del corpo	a. Discriminare le proprietà percettive degli oggetti b. Manifestare consapevolezza delle proprie percezioni sensoriali: visive, uditive, olfattive, gustative, tattili c. Riprodurre con il corpo ritmi semplici d. Individuare e riprodurre strutture ritmiche e. Eseguire movimenti per esprimersi e comunicare	a) Organi di senso b) Ritmi c) Espressione corporea
2. Sviluppare l'autonomia personale	a. Riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia b. Svestirsi e rivestirsi in modo autonomo c. Mangiare utilizzando correttamente le posate	a) Pratiche di igiene e cura di sé b) Gli alimenti
3. Acquisire corrette abitudini igienico- sanitarie	a. Osservare le pratiche di igiene e di cura di sé b. Esprimere preferenze alimentari e assaggiare alimenti non noti c. Distinguere gli alimenti più salutari e accettare di mangiarli	
4. Padroneggiare abilità motorie di base	a. Controllare gli schemi dinamici e posturali di base: sedersi, camminare, correre, saltare, saltellare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, stare in equilibrio ... b. Controllare schemi dinamici segmentari c. Controllare la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie e nella motricità fine d. Controllare la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di motricità fine che implicano movimenti di relativa precisione (tagliare, piegare, punzonare...) e. Esercitare la grafomotricità	a) Il movimento sicuro b) I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri c) Le regole dei giochi
5. Padroneggiare l'interazione motoria nel rispetto della propria e altrui sicurezza	a. Partecipare a giochi di gruppo rispettandone le regole, in condizioni di tranquillità e prevedibilità b. Controllare la forza del corpo c. Individuare situazioni pericolose in rapporto agli spazi della scuola ed evitarle	

6. Conoscere il proprio corpo	a. Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé, sull'altro e su un'immagine b. Riconoscere l'uso delle varie parti del corpo c. Riconoscere le diverse espressioni del viso d. Riconoscere le differenze di genere e. Discriminare destra e sinistra a partire dal sé	a) Il corpo b) Le espressioni del viso c) Le differenze di genere
7. Rappresentare il proprio corpo	a. Ricomporre una figura umana divisa in più parti b. Rappresentare il proprio corpo in modo completo, da diversi punti di vista, fermo e in movimento c. Rappresentare graficamente le espressioni del viso	

COMPETENZE-CHIAVE EUROPEE	1. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESS.CULTURALE - II
CAMPO DI ESPERIENZA	2. COMPETENZA DIGITALE - trasversale
DISCIPLINE DI RACCORDO DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE	IMMAGINI, SUONI, COLORI
ARTE E IMMAGINE- MUSICA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Esprimersi, comunicare e raccontare utilizzando il proprio corpo	a. Partecipare al gioco simbolico b. Usare il linguaggio mimico-gestuale c. Drammatizzare situazioni d. Drammatizzare storie ascoltate o inventate e. Drammatizzare esperienze	a) Gioco simbolico b) Tecniche di espressione corporea
2. Esprimersi, comunicare e raccontare attraverso rappresentazioni grafico-pittoriche e plastiche	a. Disegnare in modo finalizzato (vissuti, fantasie...) b. Descrivere il contenuto del proprio elaborato grafico c. Disegnare su consegna verbale d. Illustrare storie ascoltate o inventate e. Rappresentare graficamente la realtà (ambiente, oggetti, animali, situazioni, esperienze) f. Collaborare ad attività grafico-pittoriche di gruppo g. Usare in modo creativo i materiali a disposizione	a) I colori

3. Padroneggiare strumenti e tecniche grafico-pittoriche	a. Discriminare i colori primari e derivati b. Creare i colori derivati attraverso la combinazione dei colori primari c. Utilizzare i colori in modo appropriato d. Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e. Avere un'adeguata padronanza degli strumenti grafici (impugnatura, fluidità del gesto...) e saper ritagliare f. Cercare di rispettare i contorni nella coloratura	b) Materiali, strumenti e tecniche grafico- pittoriche e plastiche
4. Esplorare il paesaggio sonoro circostante e utilizzare le potenzialità sonore del proprio corpo	a. Discriminare e riprodurre suoni e rumori dell'ambiente b. Ascoltare un brano musicale e mimare l'andamento ritmico c. Riprodurre ritmi sonori con la voce, il corpo, materiali non strutturati e strumenti ritmici d. Ripetere per imitazione canti e. Cantare in coro f. Riconoscere il silenzio	a) Suoni e rumori b) Ritmi sonori c) Canzoncine

5. Familiarizzare con il patrimonio artistico-culturale e con la multimedialità	a. Seguire spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi b. Rappresentare graficamente e drammatizzare spettacoli e film visti c. Osservare opere d'arte e beni culturali anche attraverso immagini e documentari	a) Elementi essenziali per la uizione di un'opera musicale o d'arte (pittura, scultura, architettura, fotografia, film) b) Strumenti di comunicazione (audiovisivi, tablet)
---	--	--

COMPETENZE-CHIAVE EUROPEE	1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA 3. COMPETENZA DIGITALE - trasversale
CAMPI DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE
DISCIPLINE DI RACCORDO DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE	ITALIANO - LINGUA INGLESE -
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali di base	a. Pronunciare correttamente i fonemi b. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi c. Formulare frasi di senso compiuto: complesse ed articolate	

2. Utilizzare il linguaggio verbale per interagire e comunicare	<ul style="list-style-type: none"> a. Interagire verbalmente con i compagni e con l'adulto, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative b. Interagire verbalmente con i coetanei scambiando informazioni ed intenzioni relative ai giochi e ai compiti c. Comprendere ed eseguire semplici consegne relative a compiti strutturati e precisi d. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui e. Comunicare i propri vissuti f. Esprimere bisogni, emozioni, sentimenti g. Partecipare alla conversazione intervenendo in modo pertinente 	<ul style="list-style-type: none"> a) Principali strutture della lingua italiana b) Lessico fondamentale c) Pronuncia dei fonemi
3. Descrivere e raccontare	<ul style="list-style-type: none"> a. Descrivere una semplice esperienza b. Descrivere situazioni c. Ricostruire eventi e situazioni passate d. Riassumere una breve vicenda, presentata come racconto, in modo logicamente corretto 	<ul style="list-style-type: none"> d) Elementi di base delle funzioni della lingua
4. Ascoltare e comprendere testi narrativi	<ul style="list-style-type: none"> a. Ascoltare un breve racconto e comprendere i passaggi fondamentali ricostruendoli in sequenza, graficamente e verbalmente b. Drammatizzare insieme ai compagni il racconto ascoltato c. Inventare brevi storie, anche con l'aiuto di immagini 	<ul style="list-style-type: none"> e) Principi essenziali di organizzazione del discorso
5. Familiarizzare con la lingua scritta	<ul style="list-style-type: none"> a. Sfogliare, osservare e commentare libri di storie illustrate e ascoltare una breve lettura dell'insegnante b. Prestare attenzione prolungata alla lettura dell'adulto c. Esprimere preferenze d. Rispettare l'oggetto libro e. Ascoltare e comprendere testi descrittivi e informativi f. Individuare l'argomento generale e le informazioni più rilevanti di un testo g. Completare racconti aperti 	
6. Riflettere sulla lingua e sperimentare il codice scritto	<ul style="list-style-type: none"> a. Memorizzare poesie e filastrocche b. Utilizzare il metalinguaggio: ricerca di assonanze e rime, di somiglianze semantiche c. Discriminare i suoni iniziali e finali delle parole d. Riconoscere i simboli delle lettere e. Produrre grafismi e scritture spontanee f. Scrivere il proprio nome g. Copiare brevi scritte, rispettando la direzione da sinistra verso destra 	
7. Comprendere e riprodurre frasi ed espressioni di uso frequente in lingua inglese, relativi ad ambiti di immediata rilevanza	<ul style="list-style-type: none"> a. Comprendere i saluti e rispondere b. Presentarsi c. Comprendere parole e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente 	<ul style="list-style-type: none"> a) Lessico di base su argomenti di vita quotidiana b) Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune
8. Riprodurre testi in rima in lingua inglese e arricchire il lessico	<ul style="list-style-type: none"> a. Riprodurre brevi filastrocche imparate a memoria b. Cantare semplici canzoncine c. Familiarizzare con il lessico dei colori, dei numeri, delle parti del corpo, dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> c) Strutture di comunicazione semplici e quotidiane

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	1. COMPETENZA MATEMATICA, IN SCIENZE E TECNOLOGIA 2. COMPETENZA DIGITALE - trasversale
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - IMMAGINI SUONI E COLORI
DISCIPLINE DI RACCORDO DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE	MATEMATICA-SCIENZE-TECNOLOGIA-GEOGRAFIA
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Raggruppare elementi in base a criteri diversi	a. Raggruppare in base al colore, alla forma, alla dimensione, al genere e saper costruire insieme b. Individuare il criterio di una classificazione data c. Utilizzare i connettivi logici	Raggruppamenti
2. Ordinare elementi in base a criteri diversi	a. Seriare secondo diverse proprietà, in ordine crescente e decrescente b. Rappresentare graficamente le seriazioni effettuate c. Riprodurre percorsi ritmici binari e ternari d. Ricostruire sequenze temporali (azioni, storie)	a) Seriazioni b) Ritmi c) Sequenze
3. Riconoscere, denominare e riprodurre forme geometriche	a. Individuare e denominare forme geometriche, con l'aiuto dei blocchi logici: -cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo (5 anni) b. Rappresentare graficamente le forme: cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo	Figure geometriche

4. Confrontare e valutare quantità	a. Operare corrispondenze b. Individuare relazioni quantitative: -pochi/tanti -uno/pochi/tanti -uno/tutti/nessuno -di più/di meno c. Quantificare in istogramma d. Quantificare mediante simboli e. Confrontare insiemi (uguaglianza, equipotenza, maggiore/minore) f. Riprodurre insiemi	Quantità
5. Rappresentare simbolicamente relazioni e dati	a. Utilizzare tabelle a doppia entrata per rappresentare abbinamenti di oggetti a coppie di caratteristiche	Schemi, tabelle, diagrammi
6. Eseguire misurazioni utilizzando semplici strumenti	a. Confrontare grandezze b. Misurare lunghezze utilizzando parti del corpo e materiali occasionali c. Valutare la capacità di contenitori attraverso "misurini" non convenzionali d. Utilizzare grafici per misurare il passare del tempo: sequenze e calendari (la giornata scolastica, la settimana, i mesi e le stagioni)	Grandezze e misure
7. Contare in senso progressivo	a. Contare fino al 10 con associazione del numero all'elemento contato b. Collegare la sequenza numerica con le quantità corrispondenti	Numeri
8. Conoscere simboli numerici	a. Riconoscere simboli numerici b. Riconoscere e riprodurre graficamente i numeri fino al 10	
9. Eseguire semplici calcoli mentali	a. Sommare due numeri entro il 10 b. Dividere una totalità in due parti c. Compiere semplici operazioni dell'aggiungere e del togliere d. Utilizzare le dita per piccoli conteggi	
10. Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio, usando termini adeguati	a. Individuare relazioni spaziali e topologiche: -sopra/sotto, aperto/chiuso, dentro/fuori -vicino/lontano, in alto/in basso, avanti/dietro ... -al centro/ai lati, a destra/a sinistra b. Descrivere una situazione utilizzando adeguatamente i termini spaziali e topologici c. Eseguire un semplice dettato topologico	Concetti spaziali e topologici
11. Eseguire percorsi sulla base di indicazioni verbali	a. Effettuare spostamenti nello spazio seguendo indicazioni verbali b. Approccio ai labirinti c. Verbalizzare i percorsi realizzati d. Riprodurre graficamente i percorsi	Percorsi

12. Collocare eventi e orientarsi nella dimensione temporale	<ul style="list-style-type: none"> a. Eseguire le routine in corretta sequenza b. Ricostruire in ordine cronologico i momenti della giornata scolastica c. Ricostruire in sequenza azioni ed eventi d. Utilizzare i concetti temporali di successione, contemporaneità, durata: prima/dopo ; prima/ora/poi, mentre, durante e. Utilizzare adeguatamente i termini: ieri-oggi-domani f. Intuire la ciclicità temporale mediante l'osservazione e l'utilizzo di calendari: giorno/notte, le stagioni); i giorni della settimana, i mesi dell'anno . 	<ul style="list-style-type: none"> a) Concetti temporali b) Il tempo lineare c) Cicli temporali
13. Osservare, esplorare e interpretare la realtà	<ul style="list-style-type: none"> a. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi b. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine c. Individuare analogie e differenze tra oggetti, persone, fenomeni d. Individuare e rappresentare differenze e trasformazioni nelle cose, nelle persone, nella natura e. Individuare caratteristiche stagionali Discriminare fenomeni atmosferici f. Rappresentare e registrare eventi atmosferici usando simboli g. Eseguire semplici rilevazioni statistiche (su tempo, cibi... 	Procedure, strumenti e tecniche d'indagine
14. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni ed azioni	<ul style="list-style-type: none"> a. Porre domande sulle cose e la natura b. Individuare relazioni logiche c. Individuare il nesso causa-effetto di alcuni fenomeni d. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli e. Cercare soluzioni a piccoli problemi quotidiani f. Individuare problemi ambientali e proporre soluzioni previa raccolta di informazioni (5 anni) g. Formulare ipotesi utilizzando il nesso causa-effetto h. Elaborare, confrontare e verificare previsioni e ipotesi, partendo dall'osservazione, attraverso esperienze di fisica elementare e attività di interesse biologico (semina, coltivazione di piantine) (i. Ricostruire graficamente e verbalmente l'esperienza effettuata 	
15. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze	<ul style="list-style-type: none"> a. Descrivere e confrontare fatti ed eventi b. Usare un lessico specifico per verbalizzare i fenomeni osservati e indagati 	

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
CAMPI DI ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO - tutti i campi di esperienza - COMPETENZA TRASVERSALE
DISCIPLINE DI RACCORDO DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE	INSEGNAMENTO TRASVERSALE DELL'EDUCAZIONE CIVICA
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Ha maturato un primo riconoscimento dei diritti e dei doveri ● Collabora e partecipa alle attività collettive ● Sviluppa il senso dell'identità personale ● Sa di avere una storia personale e familiare ● Segue le regole del vivere sociale e si assume responsabilità ● Pone domande su temi esistenziali e religiosi ● Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici e il funzionamento delle piccole comunità e della città 	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Rispettare le diverse regole di vita sociale.	a. Riuscire a rispettare il proprio turno di parola, ascoltare l'altro, condividere i materiali e i giochi. b. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi e le turnazioni	Bisogni/diritti dei bambini. Conoscenza del significato dei termini diritti/doveri. Universalità dei diritti e doveri dell'infanzia. Conoscenza delle proprie caratteristiche fisiche, di genere, del proprio carattere, dei propri interessi. Conoscenza dell'appartenenza a un nucleo familiare e del proprio ruolo al suo interno. Consapevolezza di far parte di una comunità scolastica, territoriale, religiosa. Gli usi, le tradizioni del proprio contesto di vita. La storia personale e familiare.
2. Riconoscere e rispettare la diversità	a. Sviluppare abilità sociali e atteggiamenti comprensivi che riducano i conflitti.	
3. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri	a. Assumere spontaneamente compiti e portarli a termine b. Prendere iniziative nel gioco e nel lavoro e realizzarle c. Cooperare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune	
4. Accettare gli altri attraverso un comportamento inclusivo	a. Riconoscere la necessità di saper rispettare le regole condivise e accordi presi all'interno di un gruppo b. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto a quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto	
5. Acquisire conoscenze e modalità di relazione nei rispettivi ambiti di appartenenza	a. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza b. Riconoscere la famiglia, la scuola e il gruppo come comunità di vita.	

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI - COMPETENZA TRASVERSALE
DISCIPLINE DI RACCORDO DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE	TUTTE - COMPETENZA TRASVERSALE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
<ul style="list-style-type: none"> ● Prende iniziative di gioco e di lavoro ● Collabora e partecipa alle attività collettive ● Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni ● Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza ● Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità ● Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco ● Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni 	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Effettuare valutazioni	a. Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista degli altri b. Suggestire modalità di miglioramento rispetto al proprio lavoro	a) Regole della discussione b) Procedure c) Schemi, tabelle
2. Valutare alternative e prendere decisioni	a. Scegliere tra più alternative b. Giustificare la decisione presa con semplici motivazioni	
3. Assumere compiti e iniziative, portandoli a termine	a. Assumere spontaneamente compiti e portarli a termine b. Prendere iniziative nel gioco e nel lavoro e realizzarle c. Cooperare con i compagni	
4. Pianificare e organizzare il proprio lavoro	a. Formulare proposte di gioco b. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza c. Compiere piccoli esperimenti d. Ricostruire verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguite e. Organizzare dati su schemi e tabelle, con l'aiuto dell'insegnante	
5. Adottare strategie di problem solving	a. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza b. Tentare soluzioni con l'aiuto dell'adulto o con la collaborazione dei compagni c. Ipotizzare soluzioni, attuarle e verificare gli esiti	

....alla Scuola del Primo Ciclo

SCUOLA PRIMARIA - Classi prime, seconde, terze			
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE(trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		Tutte con particolare riguardo all'ITALIANO	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe TERZA			
<ul style="list-style-type: none">Partecipa in modo coerente a conversazioni e discussioni rispettando il proprio turno di parola, formulando messaggi chiari e pertinentiAscolta e comprende semplici testi orali, cogliendone il senso, le informazioni, esplicite e implicite, e lo scopoLegge e comprende testi di vario tipo, anche della letteratura dell'infanzia, ne individua il senso globale e le informazioni implicite ed esplicite, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopiIndividua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione utilizzando semplici schemi • Scrive testi di diverse tipologie, ortograficamente corretti, chiari e coerenti con l'argomento, rispettando la specifica struttura testualeRielabora semplici testi completandoli o trasformandoli secondo vincoli datiComprende i vocaboli fondamentali e alcuni basilari termini specifici legati alle discipline di studio riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e le scelte lessicali in relazione alla situazione comunicativa e allo scopo della comunicazione.			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
Ascolto e Parlato Lettura Scrittura	I classe <ul style="list-style-type: none">Ascoltare e comprendere l'argomento e prendere la parola in modo pertinente alle conversazioni di classe.Produrre messaggi orali e raccontare storie personali o fantastiche in modo chiaro e rispettando l'ordine cronologico.Padroneggiare la lettura strumentale.Leggere e comprendere parole, frasi e testi di tipo diversoAcquisire le strumentalità della scritturaProdurre in modo autonomo parole e frasi.Comprendere in semplici frasi e testi il significato di parole non note.	I classe <ul style="list-style-type: none">Vocali, principali gruppi consonantici, le sillabe dirette e inverse, parole e semplici frasi accompagnate da immagini.Semplici storie accompagnate da immagini.Sequenze temporali di immagini.filastrocche e poesie.La parola - nome -gli articoli -Le azioni. II classe <ul style="list-style-type: none">Elementi dell'ascolto attivo	I classe <ul style="list-style-type: none">Ascoltare ed intervenire nelle conversazioni rispettando gli spazi interlocutiviAscoltare e cogliere il senso globale di testi di vario genere, individuando personaggi ed ambientiComprendere il significato di una storia ascoltataMantenere l'attenzione per attivare procedure di giocoRievocare e riferire oralmente esperienze personali e fantastiche rispettando l'ordine cronologico-Raccontare una storia in una sequenza di immagini.

<p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utilizzare un lessico progressivamente più ricco e specifico. ■ Applicare le conoscenze ortografiche, nella produzione scritta. ■ Intuire i primi elementi di morfologia <p>II classe e III classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Ascoltare e comprendere messaggi orali e testi cogliendone il senso e interagire negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. ■ Produrre messaggi orali e raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. ■ Padroneggiare la lettura strumentale e prevedere il contenuto di un semplice testo in base agli indicatori testuali. ■ Leggere e comprendere testi di tipo diverso cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. ■ Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive per l'apprendimento della scrittura e scrivere sotto dettatura curando l'ortografia ■ Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare), ortograficamente corretti. ■ Ampliare il patrimonio lessicale, utilizzando le parole apprese in modo appropriato ■ Riconoscere gli elementi essenziali in una frase. ■ Riconoscere e applicare le conoscenze ortografiche nella produzione scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Norme grammaticali di base: I nomi - Gli articoli - Gli aggettivi-I verbi che esprimono azioni ai tempi presente, passato e futuro. ■ Ortografia di base. ■ La frase semplice e i suoi elementi ■ Letture ad alta voce rispettando i segni di interpunzione e la giusta intonazione. ■ Testi di vario genere, narrativi, fantastici, descrittivi, regolativi, espositivo - poetici, individuazione di elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi), ■ Le macrosequenze narrative ■ La successione logico-temporale. ■ Gli indicatori spazio temporali. ■ Avvio all'uso del dizionario. <p>III classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ L'emittente e il ricevente di un messaggio. ■ Testi di vario genere (poetici narrativo-fantastici - fiaba -favola-mito - leggenda) ■ Le varie tipologie testuali e le loro caratteristiche fondamentali. ■ Le regole per intervenire nelle conversazioni. ■ Lettura quotidiana espressiva a voce alta e lettura silenziosa. ■ Il discorso diretto e indiretto. ■ Le difficoltà ortografiche. ■ Le parti variabili e invariabile del discorso: le categorie grammaticali ■ La frase: le parti della frase e la loro funzione: il soggetto, il predicato, le espansioni. ■ Strategie di scrittura aduate al testo da produrre ■ Riassunto ■ L'ordine alfabetico ■ L'arricchimento del lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ -Leggere frasi nella modalità ad alta voce. ■ -Utilizzare alcuni elementi come il titolo e le immagini; ■ -Produrre semplici frasi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane ■ -Individuare in semplici frasi la "parola-nome". ■ -Riconoscere gli articoli. ■ -Individuare "le azioni" contenute nelle frasi. <p>II classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Partecipare ad una conversazione rispettando le regole. ■ Ascoltare e comprendere testi di vario genere mostrando di saperne cogliere il senso globale. ■ Verbalizzare un racconto ■ Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispecchino le convenzioni ortografiche. ■ Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. ■ Individuare ed analizzare le parti variabili del discorso. ■ Consolidare le tecniche della lettura a voce alta, leggendo in modo corretto. ■ Individuare la struttura e gli elementi fondamentali di un testo descrittivo e poetico. ■ Costruire frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche. <p>III classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Prestare attenzione all'interlocutore nelle conversazioni e nei dibattiti.
---	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'uso del vocabolario e delle informazioni contenute. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare, leggere, comprendere e analizzare testi di vario genere cogliendone il senso globale. ▪ Verbalizzare un racconto rispettando l'ordine cronologico o/e logico. ▪ Leggere ad alta voce e in maniera espressiva testi narrativi individuandone le principali caratteristiche strutturali e di genere. ▪ Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispecchino le convenzioni ortografiche. ▪ Comprendere il significato di parole non note dal contesto ▪ Costruire frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche ▪ Modificare e/o riassumere testi anche in modo creativo. ▪ Effettuare ricerche di parole e informazioni sul vocabolario. ▪ Individuare ed analizzare le parti variabili e invariabili del discorso. ▪ Dividere una frase in sintagmi ed individuarne gli elementi essenziali
--	--	---	--

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		Competenza multilinguistica	
DISCIPLINE COINVOLTE		INGLESE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe TERZA			
<ul style="list-style-type: none">Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiariDescrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediatiSvolge i compiti secondo le indicazioni date dall'insegnante chiedendo eventualmente spiegazioniAscolta, legge, comprende e ripete espressioni di uso quotidiano anche accompagnate da immagini usandole in giochi di ruolo.Intereagisce e comunica in modo comprensibile con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>ASCOLTO (comprensione orale)</p> <p>PARLATO (produzione e intereazione orale)</p> <p>LETTURA (comprensione scritta)</p> <p>SCRITTURA (produzione scritta)</p>	<p>I classe</p> <ul style="list-style-type: none">Ascoltare e comprendere semplici vocaboli, istruzioni ed espressioni pronunciati chiaramente e lentamente.Produrre parole riferite a situazioni note.Leggere e comprendere parole note, accompagnate da supporti visivi o sonori, già acquisite a livello orale.Scrivere, utilizzando tracce, semplici parole relative al lessico noto. <p>II e III classe</p> <ul style="list-style-type: none">Ascoltare e comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente, relativi a se stesso e agli altri.Interagire con adulti e coetanei utilizzando espressioni e frasi memorizzate, adatte alla situazione.Leggere e comprendere, con supporto visivo o sonoro, parole e semplici messaggi relativi agli ambiti trattati.Scrivere parole e frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe.	<p>I-II-III classe</p> <ul style="list-style-type: none">Vocaboli ed espressioni di uso quotidiano relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia, alle principali festività.Cultura e civiltà dei paesi anglosassoni	<p>I - II e III classe</p> <ul style="list-style-type: none">Salutare, presentare se stessi e gli altri.Seguire semplici istruzioni.Saper indicare dove si trova un oggetto, animale o persona.Ascoltare una storia sotto forma di dialogo e mimare le azioni.Ripetere e pronunciare correttamente le parole memorizzate: numeri, membri della famiglia, preposizioni, corredo scolastico, colori.Chiedere e rispondere sul nome e l'età.Seguire il dialogo scritto mentre si ascolta.Comprendere frasi funzionali quando espresse chiaramente in un preciso contesto e accompagnate da mimica e supporti visivi.Chiedere ed esprimere informazioni sui gusti alimentari.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE
DISCIPLINE COINVOLTE	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe TERZA</p> <p><u>MATEMATICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esegue con sicurezza il calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad 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 le misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. ▪ Utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura. ▪ Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. ▪ Risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto ▪ Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative al fine di intuire che gli strumenti matematici acquisiti siano utili per operare nella realtà <p><u>SCIENZE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimola a cercare spiegazioni di quello che vede succedere ▪ Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande anche sulla base di ipotesi personali, realizza semplici esperimenti ▪ Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, esegue misurazioni, registra dati significativi. ▪ Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato. ▪ 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, riconosce e descrive il funzionamento utilizzando modelli intuitivi, ha cura della propria 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 viene sperimentato, ▪ Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc...) informazioni e spiegazioni sui problemi d'interesse personale <p><u>TECNOLOGIA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale ▪ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento. ▪ Produce semplici oggetti, descrive e documenta le fasi di realizzazione. 	

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>MATEMATICA</p> <p>NUMERI</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Contare in senso progressivo e regressivo. Eseguire semplici operazioni di calcolo con i numeri naturali. Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali entro il 20 Percepire e comunicare la posizione propria e di oggetti nello spazio fisico, eseguire e descrivere semplici percorsi, usando termini adeguati. Riconoscere, denominare, descrivere e disegnare figure geometriche. 1.Classificare e ordinare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, leggere e rappresentare i dati con diagrammi, schemi e tabelle. Effettuare confronti; individuare grandezze misurabili. <p>II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali e decimali, rappresentandoli sulla retta e avendo consapevolezza della notazione posizionale. 2.Eseguire operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali anche per risolvere problemi 1.Percepire e comunicare la propria posizione e la posizione di oggetti nello spazio fisico usando termini adeguati Riconoscere, denominare, descrivere e disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 1.Classificare numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà, argomentare sui criteri utilizzati. Misurare grandezze utilizzando unità e strumenti arbitrari e convenzionali e 	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> I numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali da 0 a 100 I simboli di maggiore, minore, uguale Addizioni e sottrazioni tra numeri naturali Collocazione di oggetti in un ambiente avendo come riferimento sé stessi, altre persone ed altri oggetti Concetti topologici Le principali figure geometriche Classificazione di oggetti, figure e numeri in base ad una data proprietà Rappresentazione grafica di semplici dati Individuazione di semplici situazioni problematiche nel quotidiano Strategie di risoluzione di semplici problemi <p>II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> I numeri naturali e decimali entro le migliaia Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento I sistemi di numerazione Operazioni e proprietà Frazioni e frazioni equivalenti-Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo Gli enti geometrici Confronto e rappresentazione delle principali figure geometriche solide e piane La simmetria Il perimetro Unità di misura arbitrarie e convenzionali Grandezze equivalenti 	<p>I classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Raggruppare e classificare elementi in base alle loro caratteristiche. Scrivere ordina e confronta numeri naturale e decimali riconoscendo il valore decimale delle cifre entro il 100. Eseguire semplici addizioni e sottrazioni Acquisire i principali concetti topologici Conoscere e denominare linee aperte, chiuse, regioni, interne ed esterne Riconoscere e denominare le principali figure solide e piane Identificare il processo risolutivo di un problema Risolvere semplici problemi riferiti a esperienze concrete Imparare a organizzare e riconoscere i dati in semplici tabelle. <p>II e III classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Scrivere ordinare e confrontare numeri naturale e decimali riconoscendo il valore decimale delle cifre. Comprendere l'uso delle quattro operazioni in situazioni di vita quotidiana Utilizzare strategie per la soluzioni di problemi Utilizzare il reticolo per localizzare punti Riconoscere, descrivere e disegnare le principali figure solide e piane Leggere, interpretare e rappresentare dati con tabelle e grafici Misurare grandezze (lunghezza, tempo, ecc...) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali. (metro, orologio, ecc...)

	<p>rappresentare i dati con diagrammi, schede e tabelle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Elementi essenziali di logica Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio 	
<p>SCIENZE</p> <p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p>	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Analizzare le caratteristiche di oggetti di uso quotidiano in base a dati sensoriali e individuarne la struttura Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali e la variabilità dei fenomeni atmosferici Osservare, riconoscere e descrivere le caratteristiche degli ambienti e degli organismi presenti Organizzare e confrontare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Raccontare e rappresentare graficamente momenti della storia personale usando correttamente gli indicatori temporali Usare con consapevolezza le nuove tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla soluzione di problemi <p>II e III CLASSE</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli, seriarli e classificarli Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle a opera dell'uomo. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti 	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> I cinque sensi come strumento per conoscere la realtà circostante Proprietà e funzioni degli oggetti Regno animale Regno vegetale L'acqua e la sua interazione con gli oggetti <p>II e III classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Il ciclo vitale e gli esseri viventi Le proprietà dell'acqua e gli stati della materia Le proprietà dell'aria Il metodo scientifico Criteri di classificazione Unità di misura e strumenti di misura Regno minerale Fenomeni antropologici Fenomeni atmosferici Gli ambienti Bisogni del corpo umano per attivare comportamenti corretti Bisogni di animali e vegetali La struttura di oggetti semplici e le loro proprietà. 	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Osservare e scoprire attraverso i cinque sensi alcune caratteristiche della realtà e scoprirne le proprietà Confrontare tra loro organismi viventi per riconoscere come svolgono le funzioni principali Cogliere le differenze tra esseri viventi e non viventi <p>II e III classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Analizzare i cambiamenti di stato dell'acqua Conoscere le principali caratteristiche dell'aria degli esseri viventi e la composizione del suolo Riconoscere le parti principali che compongono i vegetali Analizzare una situazione reale attraverso il metodo scientifico sperimentato Individuare qualità, proprietà e funzione di oggetti e materiali Realizzare un oggetto con materiali vari e verbalizzare le sequenze della sua realizzazione Distinguere le parti essenziali del computer Utilizzare i programmi per l'uso del mouse e della tastiera. Utilizzare giochi didattici.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente ▪ Osservare e prestare attenzione al funzionamento e ai bisogni del proprio corpo e riconoscere in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scomposizione e ri-composizione di oggetti. ▪ Funzioni e modi d'uso di oggetti semplici. ▪ Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà. ▪ Utilizzo di diversi materiali per produrre semplici oggetti. ▪ Le parti del computer. ▪ Giochi didattici con il computer e la LIM. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
<p>TECNOLOGIA</p> <p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni ▪ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. <p>II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni ▪ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, disegni e/o testi. ▪ Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico ▪ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto. ▪ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ I materiali: naturali e artificiali e le loro proprietà. ▪ Utilizzo di diversi materiali per produrre semplici oggetti. ▪ Giochi didattici con il computer e la LIM ▪ Programmi di videoscrittura. ▪ Produzione di semplici oggetti: analisi dei diversi materiali proposti per una scelta consapevole. ▪ Realizzazione di tabelle e istogrammi per la ▪ Rilevazione dei dati. 	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pianificare la realizzazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari. ▪ Realizzare un oggetto con materiali diversi e verbalizzarne le sequenze della sua realizzazione. ▪ Realizzare decorazioni in riferimento a festività o ricorrenze. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino e verbalizzare le sequenze della realizzazione. ▪ Utilizzare word

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
DISCIPLINE COINVOLTE	STORIA - GEOGRAFIA - MUSICA - ARTE - ED.FISICA - RELIGIONE
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe TERZA <u>STORIA</u> Riconosce elementi significativi del passato, del suo ambiente di vita Riconosce le tracce storiche presenti nel territorio e identifica beni e risorse del patrimonio culturale Si avvale della linea del tempo per presentare informazioni e conoscenze e le riferisce a periodi individuando successioni, contemporaneità, durate. Riferisce i fatti studiati in forma di racconto storiografico Rileva, in testi di contenuto storico, i riferimenti spazio-temporali, le caratteristiche di fatti e processi, gli aspetti del modo di vivere di un gruppo umano Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico al neolitico <u>GEOGRAFIA</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si orienta nello spazio circostante e su carte a scala locale utilizzando riferimenti spaziali ▪ Ricava informazioni geografiche dall'informazione diretta, da fonti grafiche e artistiche letterarie ▪ Riconosce le principali caratteristiche antropiche dello spazio locale attraverso l'osservazione diretta ▪ Utilizza il linguaggio della geo-graficità per realizzare semplici rappresentazioni cartografiche e analizzare i principali elementi del territorio ▪ Riconosce nei diversi ambienti gli elementi antropici e le connessioni con le caratteristiche fisiche del territorio ▪ Riconosce nel proprio ambiente di vita diversi spazi con caratteristiche e funzioni specifiche ▪ Riconosce e denomina gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i principali paesaggi italiani <u>MUSICA</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplora 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. ▪ 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. ▪ Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. <u>ARTE E IMMAGINE</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e riproduce in le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici) ▪ Comincia ad osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). <u>ED. FISICA</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. ▪ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. ▪ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. ▪ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. ▪ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. 	

- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
- Conosce le varie parti del corpo e si muove nello spazio sperimentando e coordinando i vari schemi motori
- Conosce ed esegue in modo semplificato e personalizzato i gesti e i movimenti relativi ai vari giochi
- Partecipa in modo attivo a vari tipi di gioco organizzato rispettando le regole
- Conosce e rispetta i criteri per la prevenzione degli infortuni

RELIGIONE

- Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e li confronta con i propri vissuti e le esperienze personali.
- Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua.
- Legge e comprende brani a lui accessibili tratti dalla Bibbia.
- Si confronta con l'esperienza religiosa di altri popoli e culture e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e seguono il suo insegnamento.

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
STORIA USO DELLE FONTI ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI STRUMENTI CONCETTUALI PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	I Classe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati e riconoscere relazioni disuccessioni e di contemporaneità ▪ Usare e leggere la linea del tempo ▪ Organizzare e confrontare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali ▪ Raccontare e rappresentare graficamente momenti della storia personale usando correttamente gli indicatori temporali II e III Classe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare, usare e ricavare da fonti diverse informazioni e conoscenze su aspetti del passato ▪ Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati e riconoscere e comprendere relazioni di successione e di contemporaneità ▪ Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo ▪ Seguire e comprendere vicende storiche attraverso la lettura di testi dell'antichità, organizzando le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. ▪ Rappresentare e riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	I Classe <ul style="list-style-type: none"> ▪ La successione temporale ▪ La contemporaneità ▪ La durata ▪ La successione lineare del tempo e la ciclicità. ▪ La misurazione del tempo. ▪ La giornata ▪ La settimana ▪ I mesi ▪ Le stagioni ▪ I cambiamenti degli oggetti e degli esseri viventi con lo scorrere del tempo II e III Classe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concetti temporali. ▪ Settimana, mesi, stagioni, anno. ▪ Modalità per la rappresentazione del tempo (linea del tempo, calendario,) ▪ L'orologio. ▪ Fonti e documenti proprio passato ▪ Concetto di causa-effetto ▪ Fonti e documenti: il lavoro dello storico e dei suoi collaboratori ▪ Protostoria: le origini della Terra nel mito e nel racconto storico; l'evoluzione delle specie fino alla comparsa dell'uomo. 	I Classe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere relazioni di successione, durata, contemporaneità. ▪ Conoscere ed ordinare eventi che si ripetono ciclicamente. ▪ Acquisire la terminologia relativa alla scansione convenzionale dell'anno. ▪ Riconoscere mutamenti prodotti dal passare del tempo II e III Classe <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riflettere sull'esperienza personale e collettiva al fine di cogliere i concetti di successione, durata e contemporaneità. ▪ Consolidare il concetto di ciclicità temporale. ▪ Cogliere rapporti di causa-effetto tra avvenimenti, utilizzando i connettivi logici. ▪ Conoscere le modalità convenzionali per la rappresentazione del tempo. ▪ Conoscere come storicamente l'uomo ha misurato il tempo. ▪ Conoscere e saper leggere l'orologio. ▪ Riconoscere mutamenti prodotti dal passare del tempo. ▪ Acquisire l'idea di documento come prova di fatti accaduti.

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preistoria: le caratteristiche del Paleolitico; le caratteristiche del Neolitico; le caratteristiche dell'età dei metalli 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare tracce e usarle per ricavare conoscenze del proprio passato ▪ Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato. ▪ Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. ▪ Usare la linea del tempo per collocare un fatto o un periodo storico. ▪ Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.
--	--	---	---

<p>GEOGRAFIA</p> <p>ORIENTAMENTO</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'</p> <p>PAESAGGIO</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p>	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Muoversi ed orientarsi nello spazio circostante attraverso punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici. Tracciare percorsi e rappresentare oggetti e ambienti noti Conoscere il territorio circostante attraverso l'osservazione diretta Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane <p>II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti. Rappresentare oggetti e ambienti noti, tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. e Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino Conoscere il territorio circostante, individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi. Comprendere e riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e gli interventi operati dall'uomo. 	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Concetti spaziali e topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc) L'impronta Lo spazio vissuto Lo spazio organizzato Lo spazio rappresentato Simboli convenzionali e non Gli organizzatori topologici Punti di riferimento Punti di vista Piante Percorsi Il paesaggio Reticolo geografico Piano cartesiano Rappresentazioni di oggetti ed ambienti in scala Concetto di punto di riferimento Concetto di ambiente Elementi fisici, antropici Ambienti 	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Muoversi nello spazio circostante utilizzando gli organizzatori topologici. Riconoscere spazi chiusi, aperti, confini. Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. Leggere e interpretare la mappa dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi Conoscere gli elementi caratterizzanti del proprio territorio <p>II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti ed ambienti noti (pianta dell'aula, ecc) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Leggere ed interpretare la pianta dello spazio vicino. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo
---	---	---	---

<p>MUSICA</p> <p>ASCOLTARE, DESCRIVERE, RIPRODURRE SEMPLICI MESSAGGI MUSICALI</p> <p>RICONOSCERE IL VALORE COMUNICATIVO DEL LINGUAGGIO MUSICALE</p>	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Eeguire collettivamente e individualmente brani vocali o strumentali utilizzando voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere. 	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> La sonorità di ambienti e oggetti naturali ed artificiali. Tipologie di espressioni vocali (parlato, declamato, cantato, recitativo, ecc...). Canti corali. Semplici brani musicali <p>II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscimento dei diversi parametri sonori (intensità, altezza, timbro, ritmo). Utilizzo delle diverse possibilità espressive della voce e degli strumenti. Canti corali. Semplici brani strumentali. Notazione musicale. Brani musicali di diversi repertori e di diverso genere. 	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e discriminare eventi sonori. Utilizzare la voce, il corpo e gli strumenti per produrre suoni e musica. Eeguire in gruppo semplici brani vocali. Cogliere all'ascolto alcuni aspetti espressivi di brani musicali. <p>II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e discriminare eventi sonori. Utilizzare la voce, il corpo e gli strumenti per produrre suoni e musica. Eeguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali. Utilizzare simboli arbitrari e/o convenzionali per tradurre suoni e pause. Cogliere all'ascolto alcuni aspetti espressivi di brani musicali di diverso genere
--	--	--	---

<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p>	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborare produzioni personali sperimentando strumenti e tecniche diversi per esprimere emozioni e rappresentare la realtà ▪ Guardare, osservare e riconoscere in un'immagine gli elementi del linguaggio visivo espressivo ▪ Riconoscere e apprezzare opere d'arte anche appartenenti al proprio patrimonio ambientale individuandone elementi essenziali . 	<p>I classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Colori e forme presenti nell'ambiente circostante ▪ Il punto. ▪ Le linee. ▪ I ritmi figurativi. ▪ Colori primari e secondari. ▪ La figura umana <p>II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Colori e forme presenti in immagini di vario tipo e nell'ambiente circostante e nelle opere d'arte ▪ La figura umana. ▪ I principali generi artistici: ritratto, natura morta e paesaggio. ▪ Colori e forme presenti nelle opere d'arte. ▪ Le principali tecniche artistiche: tempera, acquarello, mosaico, collage. ▪ Le forme. ▪ I diversi tipi di linee. ▪ I ritmi figurativi. ▪ Colori primari e secondari: colori caldi e freddi. ▪ Gradazioni di colore. ▪ Colori neutri ed effetti ottici. ▪ La simmetria assiale. 	<p>I - II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare il colore in modo creativo. ▪ Utilizzare in modo adeguato i colori primari e secondari e i colori freddi e caldi. ▪ Conoscere ed utilizzare diverse tecniche grafico-pittoriche e manipolative ▪ Disegnare, colorare, dipingere con i colori primari e secondari. ▪ Rappresentare la figura umana con uno schema corporeo sempre meglio strutturato. ▪ Sviluppare la coordinazione oculo-manuale utilizzando linee e segni ripetuti. ▪ Riconoscere in un'immagine gli elementi costitutivi essenziali: linee, colori e forme. ▪ Leggere semplici immagini singole o in successione. ▪ Individuare in una oper d'arte gli elementi essenziali
--	--	--	---

<p>ED. FISICA</p> <p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	<p>I Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori ▪ Organizzare il proprio movimento in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. ▪ Utilizzare modalità espressive e corporee ▪ Partecipare alle varie forme di gioco nel rispetto delle regole e collaborare con gli altri ▪ Accettando la diversità e manifestando senso di responsabilità ▪ Assumere comportamenti corretti nei vari ambienti di vita <p>II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori ▪ Saper organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. ▪ Elaborare ed eseguire sequenze di movimento individuali e collettive per trasmettere contenuti emozionali ▪ Conoscere, applicare e rispettare le regole nello sport e nei giochi della tradizione popolare. ▪ Collaborare con gli altri, accettando le diversità e manifestando senso di responsabilità. ▪ Assumere comportamenti adeguati in relazione alla sicurezza e ai sani stili di vita. ▪ 	<p>I - II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lo schema corporeo ▪ Il corpo relativamente allo spazio, agli oggetti e/o agli altri ▪ Le diverse posture in situazioni di equilibrio statico e dinamico. ▪ Gli schemi motori ▪ La lateralizzazione. ▪ Giochi motori ▪ Giochi motori con la palla 	<p>I - II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare correttamente lo spazio circostante. ▪ Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero possibile di movimenti naturali ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori ▪ Eseguire percorsi con difficoltà crescenti. ▪ Partecipare a giochi di gruppo e rispettare le regole ▪ Coordinare i movimenti per compiere azioni motorie
---	--	---	---

<p>RELIGIONE</p> <p>DIO E L'UOMO</p> <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p> <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<p>I -II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere in Dio la figura del Padre Creatore ▪ Conoscere i segni fondamentali del Natale e della Pasqua ▪ Ascoltare, leggere e raccontare brani semplici tratti dalla Bibbia. ▪ Cogliere le differenze tra il Cristianesimo e le altre religioni ▪ Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione 	<p>I - II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli aspetti fondamentali del Cristianesimo ▪ Il significato del Natale e della Pasqua ▪ Struttura, contenuto e valore della Bibbia ▪ I principi fondamentali delle altre religioni ▪ Il valore comunitario della Chiesa Cattolica 	<p>I - II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere i tratti essenziali della Religione Cattolica ▪ Intendere il valore religioso del Natale e della Pasqua ▪ Individuare il messaggio principale delle letture tratte dalla Bibbia ▪ Confrontare le diverse religioni ▪ Riconoscere il senso della comunità nei riti religiosi
--	--	---	--

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE (Trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe TERZA <ul style="list-style-type: none">Sviluppare il senso dell'identità personale, conoscere e interagire con l'altroAssume comportamenti rispettosi verso sé, verso gli altri e l'ambienteCollabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta.Rispettare le regole sociali in contesti diversi e applicare gli apprendimenti di baseStabilire relazioni positive con adulti e compagni nel rispetto delle regole.Comprendere il significato delle regole della convivenza civile.Applicare gli apprendimenti di base in contesti nuovi			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Capacità di acquisire e interpretare le informazioni</p> <p>Capacità di individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Organizzazione del proprio metodo di studio</p> <p>Utilizzo di strategie di autovalutazione e correzione</p>	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none">Iniziare ad essere consapevole di quello che si è, si sa e non si sa fareDescrivere situazioni e esperienze vissuteIniziare a controllare la propria produzione e a riflettere sugli errori,Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none">Conoscenza di se stesso e degli altriLe Regole della vita e del lavoro in classeIl Significato di regola e norma nella vita e nel lavoro in classe: regola, tolleranza, lealtà e rispettoI Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)Le procedure per svolgere semplici compiti in contesti nuovi	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none">Intuire le proprie esigenze e i propri sentimenti, controllarli ed esprimerli in modo adeguato.Lavorare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini.Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale.Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe o nella scuolaIniziare a individuare e a rispettare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudiniAgire in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE			TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe TERZA <ul style="list-style-type: none">Riconosce e rispetta le regole del gruppo sociale in cui si trova.Riconosce ruoli e funzioni diversi nella scuola stabilendo le corrette relazioni con insegnanti e compagniAssume comportamenti rispettosi delle regole nello sport, e nei rapporti umani e socialiAttua la cooperazione e la solidarietà, riconoscendole come strategie fondamentali per migliorare le relazioni interpersonali e sociali.Conosce i principali diritti dei fanciulli.Acquisisce la cultura del rispetto dell'ambiente e di tutti gli esseri viventi, sperimentando comportamenti ecologici.Manifesta sensibilità e apprezzamento verso la natura quale presupposto per un rispetto consapevoleSviluppa conoscenze in materia di educazione alla salute e del benessere psicofisico.Classifica i rifiuti sviluppando attività di riciclo.Confronta usi e costumi di altre culture e ne individua somiglianze e differenzeUsa con consapevolezza le nuove tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla soluzione di problemi				
NUCLEI TEMATICI	INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÀ E SOLIDARIETÀ</p> <p>SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO.</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE</p>	<p>Rispetto di sè, degli altri e dell'ambiente</p> <p>Rispetto delle regole condivise</p> <p>Disponibilità a collaborare</p> <p>Rispetto dei principi fondamentali della Costituzione</p>	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none">Rilevare la presenza delle regole in differenti contestiiniziare a comprenderne la funzione e impegnarsi a rispettarle .Approfondire la conoscenza dei principali diritti dei fanciulli e iniziare a conoscere i propri diritti e i propri doveri.Individuare comportamenti corretti da assumere per la tutela degli ambienti naturali e per il rispetto degli animali.Favorire l'adozione di comportamenti corretti per la salvaguardia della salute e del benessere personale.	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none">Le regole della classe e della scuola.Incarichi e ruoli nella classe e nel gruppoIl rispetto delle regole: il fair play.I valori della paceI conflitti a scuolaLa convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenzaIl rispetto degli animali e della naturaLa sostenibilità ambientale e il rispetto per l'ambiente.L'acqua e la sua importanza, anche nell'uso personaleInquinamento acustico: i suoni e i rumori nell'ambienteLa raccolta differenziata, il riciclo e il riutilizzo.Recupero, riciclo e riuso: produzione di oggetti con materiale di recupero.	<p>I -II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none">Comprendere l'importanza e la funzione delle regole nei diversi contestiIntervenire nella conversazione rispettando il turno di parolaAccettare le differenze rispettando gli altri, anche nel giocoPromuovere la condivisione del valore della paceUtilizzare modalità adeguate per risolvere pacificamente i conflitti a scuolaComprendere e riconoscere i diritti sanciti nella Costituzione dei Diritti dell'infanzia e dell'adolescenzaRiconoscere azioni rispettose degli animaliPraticare forme di utilizzo e di riciclo dei materiali.

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Iniziare a usare dispositivi digitali distinguendone le funzioni, anche in relazione ai propri scopi ▪ Iniziare a ricercare informazioni in rete con l'aiuto dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comportamenti igienicamente corretti e atteggiamenti alimentari sani. ▪ Tradizioni e culture diverse dalla nostra ▪ Computer, tablet, smartphone, console per videogiochi e loro funzione anche in relazione ai propri scopi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i comportamenti dannosi per l'ambiente e spiegarne le conseguenze ▪ Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua e di energia. ▪ Saper riconoscere i suoni e i rumori nell'ambiente ▪ Discriminare comportamenti igienicamente corretti ▪ Saper confrontare usi e costumi di altre culture, individuandone somiglianze e differenze ▪ Distinguere i diversi dispositivi e utilizzarli correttamente. ▪ Verbalizzare le procedure di funzionamento apprese ▪ Saper ricercare informazioni in rete
--	--	---	--	--

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IMPRENDITORIALE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe TERZA			
<ul style="list-style-type: none">Mostra spirito di iniziativa nell'organizzazione del giocoAnalizza i dati della realtà per comprendere la fattibilità di un compito.Assume e porta a termine compiti e iniziativePianifica e organizza il proprio lavoro;Realizza semplici progetti			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Responsabilità nel portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Organizzazione e realizzazione di semplici progetti.</p> <p>Capacità di trovare soluzioni, misurandosi con le novità e gli imprevisti.</p>	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none">Assumere e portare a termine compiti e iniziativeDecidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioniSpiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personaliProgettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti	<p>I-II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none">I ruoli e la loro funzioneFasi di un'azioneLe fasi di una procedura	<p>I -II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none">Assumere un'iniziativa per portare a termine un compito

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE (trasversale)		
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE		
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe TERZA <ul style="list-style-type: none">▪ Utilizza le tecnologie multimediali in situazioni di gioco.▪ Utilizza le tecnologie multimediali in situazioni di gioco e di relazioni con gli altri.▪ Usa le nuove tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni.▪ Esplora la realtà attraverso le TIC.▪ Utilizza le TIC per arricchire il proprio lavoro con immagini, suoni, elementi creativi.▪ Produce, rivede, salva e condivide con altri il proprio lavoro.▪ Inizia a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale▪ Inizia a riconoscere potenzialità e i principali rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.				
NUCLEI TEMATICI	INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<div>INFORMAZIONE E DATA LITERACY</div> <div>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</div> <div>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</div> <div>PROBLEM SOLVING</div> <div>SICUREZZA</div>	<div>Ricerca di informazioni</div> <div>Comunicazione mediante la pluralità dei linguaggi tecnologici</div> <div>Capacità di elaborazione</div> <div>Responsabilità nell'uso delle tecnologie</div>	<div>I-II e III Classe</div> <ul style="list-style-type: none">▪ Utilizzare le tecnologie per ricercare dati e informazioni.▪ Distinguere i diversi dispositivi e utilizzarli correttamente.▪ Utilizzare in modo finalizzato alcune funzioni principali del computer▪ Conoscere i pericoli legati alle TIC	<div>I-II e III Classe</div> <ul style="list-style-type: none">▪ Il web, il funzionamento della rete, le fonti e i dati reperibili in rete, i contenuti e le informazioni digitali.▪ Le tecnologie digitali, i mezzi e le forme di comunicazione digitali.▪ I principali motori di ricerca: Internet Explorer, Mozilla, Chrome▪ Ambienti digitali per la condivisione e la collaborazione online di materiale didattico (es. Google Drive)▪ Software per attività di coding (Scratch,)▪ Le fonti di pericolo legate ai dispositivi informatici ed elettronici.	<div>I -II e III Classe</div> <ul style="list-style-type: none">▪ Saper ricercare informazioni per approfondire argomenti disciplinari▪ Condividere con le tecnologie digitali▪ Collaborare e cooperare con i compagni nell'uso di strumenti digitali per il raggiungimento di obiettivi comuni. Creare semplici contenuti digitali li attraverso l'uso di Word.▪ Saper integrare un testo digitale attraverso l'inserimento di immagini e materiali multimediali con il supporto costante dell'insegnante.▪ Saper realizzare semplici attività di programmazione attraverso una sequenza di istruzioni per risolvere un problema o eseguire un'attività specifica (coding, scratch...) con il supporto costante dell'insegnante.▪ Saper riconoscere alcuni rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

SCUOLA PRIMARIA - Classi quarte, quinte

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (trasversale)

DISCIPLINE COINVOLTE

Tutte con particolare riferimento a ITALIANO

TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe QUINTA

- 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

NUCLEI TEMATICI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE

ABILITA'

**ASCOLTO E
PARLATO**

LETTURA

SCRITTURA

IV e V Classe

- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.
- Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.
- Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione

IV e V classe

- Strategie essenziali dell'ascolto finalizzato e dell'ascolto attivo.
- Modalità per prendere appunti mentre si ascolta.
- Processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto (rendersi conto di non aver capito, riconoscere una difficoltà).
- Forme più comuni di discorso.
- Pianificazione e organizzazione di contenuti narrativi, descrittivi, informativi, espositivi, regolativi.

IV e V classe

- Applicare le regole della conversazione rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti.
- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto;
- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.

<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale ▪ Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura ▪ Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. ▪ Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). ▪ Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). ▪ Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come e, ma, infatti, perché, quando) ▪ Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Registri linguistici diversi in relazione con il contesto. ▪ Strategie di scrittura adeguate al testo da produrre. ▪ Pianificazione elementare di un testo scritto. ▪ Le operazioni propedeutiche alla sintesi. ▪ Varie forme testuali relative ai differenti generi letterari e non. ▪ Caratteristiche strutturali in testi narrativi, descrittivi, espositivi, informativi, regolativi. ▪ Alcune figure di significato: onomatopea, similitudine, metafora ▪ Testi multimediali. ▪ Le parti del discorso e le categorie grammaticali. ▪ Funzione del soggetto, del predicato e delle espansioni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione ▪ Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. ▪ Leggere testi di vario genere cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. ▪ Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. ▪ Rielaborare testi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. ▪ Produrre testi di vario genere sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. ▪ Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. ▪ Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. ▪ Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. ▪ Riconoscere la struttura della frase: predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. ▪ Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso.
---	---	--	--

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETEZA MULTILINGUISTICA	
DISCIPLINE COINVOLTE		INGLESE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe QUINTA <ul style="list-style-type: none">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			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
ASCOLTO (comprensione orale) PARLATO (produzione e interazione orale) LETTURA (comprensione scritta) SCRITTURA (produzione scritta)	IV e V Classe <ul style="list-style-type: none">Ascoltare e comprendere semplici dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciati chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi note, adatte alla situazione.Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.Completare o formulare semplici messaggi e/o dialoghi inerenti ad argomenti noti, utilizzando lessico e strutture conosciuti.	IV e V classe <ul style="list-style-type: none">Lessico relativo alla casa, alla scuola all'arredamento, ai negozi e ai luoghi pubblici, ai lavori e alle professioniAzioni scolastiche e/o relativeal tempo libero.La routine quotidiana e il tempo e le condizioni atmosferiche.Termini adatti ad esprimere lo stato fisico, le parti del corpo e i capi di abbigliamento.FestivalsVerbi di uso comune e cenni di grammaticaCenni storici e geografici dei paesi anglosassoni	IV e V classe <ul style="list-style-type: none">Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente e lentamente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi frasi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE
DISCIPLINE COINVOLTE	MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe QUINTA <u>MATEMATICA</u> <ul style="list-style-type: none"> Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà <u>SCIENZE</u> <ul style="list-style-type: none"> 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. <u>TECNOLOGIA</u> <ul style="list-style-type: none"> 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 	

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
MATEMATICA NUMERI SPAZIO E FIGURE RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	IV e V Classe <ul style="list-style-type: none"> Leggere, scrivere, confrontare e operare con numeri interi e decimali. Utilizzare procedure di calcolo scritto e strategie di calcolo mentale per risolvere problemi. Descrivere, denominare, rappresentare e classificare figure geometriche e determinarne il perimetro e l'area. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Utilizzare le principali unità di misura per effettuare stime e confrontare grandezze. 	IV e V classe <ul style="list-style-type: none"> I grandi numeri Numeri primi i multipli e i divisori Le quattro operazioni con i numeri naturali e decimali Le frazioni I numeri decimali fino ai millesimi Equivalenze Poligoni e non poligoni Il piano cartesiano Riduzioni e ingrandimenti Traslazioni e rotazioni Simmetrie Riduzioni e ingrandimenti Le misure convenzionali di lunghezza, capacità e peso. Le misure convenzionali delle ampiezze angolari L' euro Problemi aritmetici, logici e geometrici Classificazioni e relazioni Il concetto di perimetroL'area e le equiestensioni Le misure convenzionali di lunghezza, capacità e peso. Le misure convenzionali delle ampiezze angolari L' euro Risoluzione di problemi aritmetici, logici e geometrici Classificazioni e relazioni Indagini statistiche I grafici La media e la moda Il concetto di probabilità 	IV e V classe <ul style="list-style-type: none"> Leggere, scrivere e confrontare i numeri naturali e decimali avendo consapevolezza della notazione posizionale. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti e decimali. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. Determinare il perimetro e l'area di una figura Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, capacità, pesi per effettuare misure e stime.,anche nel contesto del sistema monetario. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica. In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile.

<p>SCIENZE</p> <p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p>	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici (peso, forza, movimento, temperatura, calore, etc.) Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato. Descrivere, confrontare e rappresentare i fenomeni osservati (acqua, aria, suolo e oggetti celesti). Utilizzare un lessico specifico. Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente e riconoscere che la vita di ogni essere vivente è in relazione con altre forme di vita. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. 	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> L'energia e le forze La forza e le leve L'energia e la luce Il suono Il sistema solare La cellula Apparato locomotore Apparato circolatorio Apparato respiratorio Apparato digerente e l'alimentazione Apparato escretore Apparato riproduttore Sistema nervoso 	<p>IV e V classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare nell'osservazione di esperienze concrete alcuni concetti scientifici: forza, movimento, pressione Osservare fenomeni e distinguere le relazioni causali in relazione ad esperienze vissute in aula Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi corpi celesti Conoscere la struttura e il funzionamento delle cellule nell'uomo come elemento fondamentale per la costituzione di un essere vivente Conoscere il funzionamento di tessuti, organi, sistemi e apparati con particolare riferimento all'uomo Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente Avere cura della propria salute dal punto di vista alimentare e motorio
<p>TECNOLOGIA</p> <p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Osservare, rappresentare e descrivere elementi del mondo artificiale e individuarne la funzione. Elaborare semplici progetti individualmente o in gruppo valutando il tipo di materiale in funzione dell'impiego. Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale. Scomporre e ricomporre oggetti nei loro elementi costitutivi. Utilizzare le tecnologie delle informazioni e della comunicazione nel proprio lavoro. 	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Montaggio e smontaggio di oggetti. Produzione di modelli attraverso il disegno o l'uso di strumenti multimediali. Programmi di videoscrittura. Uso di fonti reperite sul web. Giochi didattici con il computer e la LIM. La posta elettronica Studio delle principali fonti di energia e il relativo impatto sull'ambiente di vita. Relazione fra organismi e ambiente e possibile soluzione ai problemi ambientali Utilizzare in modo appropriato righello, squadra, goniometro e compasso. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 	<p>IV e V classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Reperire notizie e informazioni relative a una visita guidata usando internet. Conoscere e utilizzare la netiquette negli scambi di posta elettronica. Saper inviare un allegato per posta elettronica. Conoscere il significato elementare di energia, le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
DISCIPLINE COINVOLTE	STORIA - GEOGRAFIA - MUSICA - ARTE E IMMAGINE - ED.FISICA - RELIGIONE
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe QUINTA <u>STORIA</u> <ul style="list-style-type: none"> 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. <u>GEOGRAFIA</u> <ul style="list-style-type: none"> 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. <u>MUSICA</u> <ul style="list-style-type: none"> 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. <u>ARTE E IMMAGINE</u> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	

ED. FISICA

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

RELIGIONE

- 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 della 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.

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
STORIA USO DELLE FONTI ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI STRUMENTI CONCETTUALI PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	IV e V Classe <ul style="list-style-type: none">▪ Produrre informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione del fenomeno storico.▪ Rappresentare in un quadro storico/sociale, il sistema di relazioni tra i segni e le testimonianze del passato presenti sul territorio vissuto.▪ Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate.▪ Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate.▪ Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo).▪ Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.▪ Confrontare, ricavare e riprodurre informazioni da grafici, tabelle e carte	IV E V Classe <ul style="list-style-type: none">▪ Le civiltà mesopotamiche.▪ La civiltà egizia.▪ Le civiltà dell'Indo e della Cina.▪ Il popolo ebraico.▪ La civiltà di Creta e di Micene.▪ La civiltà fenicia.▪ La civiltà greca.▪ I Macedoni▪ Le popolazioni presenti nella penisola italiana, in particolare gli Etruschi▪ La civiltà romana	IV e V Classe <ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere civiltà del mondo antico▪ Individuare le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali▪ Organizzare le conoscenze acquisite in quadri di civiltà significativi (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa...)▪ Usare la linea del tempo per collocare un fatto o un periodo storico▪ Comprendere i testi storici proposti▪ Usare carte geostoriche anche con l'ausilio di strumenti informatici▪ Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate▪ Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate con riferimento alla situazione contemporanea▪ Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso▪ Raccontare in forma orale e scritta gli argomenti studiati▪ Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate in schemi o mappe di studio

	<p>storiche, reperti iconografici e consultare testi di diverso tipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborare in forma di racconto orale/scritto gli argomenti studiati. 		
<p>GEOGRAFIA</p> <p>ORIENTAMENTO</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'</p> <p>PAESAGGIO</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p>	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientarsi nello spazio, operando confronti costruttivi fra realtà geografiche diverse per comprendere le caratteristiche specifiche della nostra cultura. ▪ Analizzare fatti e fenomeni locali e globali interpretando carte, grafici e immagini. ▪ Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale. ▪ A Conoscere e collocare gli elementi delle identità regionali e culturali di appartenenza. 	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ I riferimenti topologici, i punti cardinali e le carte geografiche. ▪ Il linguaggio della geograficità e i principali oggetti geografici fisici (fiumi, laghi, monti, pianure, coste, colline, mari, oceani, ecc) . ▪ I caratteri che connotano i paesaggi, con particolare attenzione a quelli italiani; il clima e le risorse presenti. ▪ Le rappresentazioni in scala (ingrandimenti e riduzioni). ▪ I settori produttivi dello stato italiano: settore primario, secondario, terziario ▪ L'Italia ▪ Lo Stato italiano ▪ Le regioni dell'Italia 	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientarsi utilizzando la bussola ed i punti cardinali anche in relazione al Sole. ▪ Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati, documenti, fotografie, ecc). ▪ Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi ad indicatori socio-demografici ed economici. ▪ Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, individuando gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. ▪ Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, socio-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. ▪ Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

<p>MUSICA</p> <p>ASCOLTARE, DESCRIVERE, RIPRODURRE SEMPLICI MESSAGGI MUSICALI</p> <p>RICONOSCERE IL VALORE COMUNICATIVO DEL LINGUAGGIO MUSICALE</p>	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire brani vocali e strumentali. ▪ Riconoscere e classificare la funzione comunicativa del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere. 	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscimento dei diversi parametri sonori (ritmo, melodia, timbro, dinamica, armonia, ecc...) ▪ Utilizzo delle diverse possibilità espressive della voce e degli strumenti. ▪ Canti (a una o più voci e a canone). Semplici brani strumentali). ▪ Lettura di semplici partiture utilizzando la notazione musicale e non. ▪ Brani musicali di differenti repertori (jazz, rock , tecno , rap, freestyle, pop, musica classica e operistica) ▪ Elementi di base del codice musicale (ritmo - melodia - timbro - dinamica - armonia). ▪ Canti e musica d'insieme. ▪ Semplici brani strumentali ▪ Utilizzo delle diverse possibilità espressive della voce e degli strumenti. ▪ Lettura di semplici partiture utilizzando la notazione convenzionale e non. ▪ Analisi di vari generi musicali 	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e discriminare eventi sonori. ▪ Utilizzare la voce, il corpo e gli strumenti per produrre suoni e musica. ▪ Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali. ▪Cogliere all'ascolto alcuni aspetti espressivi di brani musicali di diverso genere
--	---	---	--

<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p>	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà circostante. ▪ Osservare e riconoscere in un testo iconico/visivo gli elementi del linguaggio visuale (linee, forme, colori...) ▪ Individuare in alcune opere d'arte, in modo elementare, gli elementi essenziali della forma e del linguaggio, per comprenderne il messaggio. ▪ Conoscere i principali beni artistico-culturali presenti sul territorio. 	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il colore, le linee e la composizione. ▪ Colori complementari: Gradazioni e tonalità di colore. ▪ Gli elementi naturali e artificiali. ▪ La figura umana. ▪ Colori, forme, linee e ritmi figurativi presenti in un'immagine o nell'ambiente circostante. ▪ Il paesaggio e gli ambienti. ▪ Gli elementi naturali e gli oggetti. ▪ La figura umana e il ritratto. ▪ I piani e i campi nelle fotografie, nei fumetti e nei film ▪ I principali generi artistici: ritratto, natura morta e paesaggio. ▪ Colori, forme e composizione degli elementi nelle opere d'arte. ▪ Le principali tecniche artistiche: tempera, acquarello, mosaico, collage. 	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborare produzioni personali grafico- pittoriche e plastiche per esprimere sensazioni ed emozioni. ▪ Sperimentare in modo creativo ed espressivo forme, colori, strumenti, materiali e tecniche. ▪ Utilizzare materiali, strumenti e tecniche diversi per rappresentare paesaggi e ambienti. ▪ Riprodurre oggetti o figure umane osservate utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio, ▪ Riconoscere gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio fumettistico, fotografico individuando in forma elementare il loro significato. ▪ Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali ▪ Familiarizzare con alcune forme d'arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.
<p>ED. FISICA</p> <p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. ▪ Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. ▪ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee, sapendo trasmettere contenuti emozionali. ▪ Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. ▪ Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. ▪ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La coordinazione spazio-temporale ▪ Modalità esecutive di diverse proposte di gocosport ▪ Giochi derivanti dalla tradizione popolare ▪ Il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita 	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri ▪ Applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gocosport ▪ Utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva ▪ Eseguire traiettorie, distanze, ritmi e successioni temporali delle azioni motorie. ▪ Utilizzare il proprio corpo in modo espressivo e creativo. ▪ Eseguire percorsi con difficoltà crescenti. ▪ Partecipare a giochi di gruppo rispettando le regole e collaborando con gli altri ▪ Assumere comportamenti adeguati per la propria sicurezza nei vari ambienti di vita.

<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere il rapporto tra alimentazione e benessere psicofisico. 		
<p>RELIGIONE</p> <p>DIO E L'UOMO</p> <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p> <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<ul style="list-style-type: none"> IV e V Classe Descrivere i contenuti principali della Religione Cattolica Cogliere il significato dei Sacramenti Confrontare le diverse religioni evidenziando le prospettive del cammino ecumenico e del dialogo interreligioso Leggere pagine della Bibbia e del Vangelo, individuando il messaggio principale Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù Confrontare la Bibbia con i testi sacri di altre religioni Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua Riconoscere il valore del silenzio e della preghiera Individuare espressioni dell'arte cristiana Riconoscere nella Bibbia e nel Vangelo proposte di scelte responsabili in senso cristiano 	<p>I - II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Gli aspetti fondamentali della Religione Cattolica Il significato dei Sacramenti, del Natale e della Pasqua Struttura, contenuto e valore della Bibbia e del Vangelo I principi fondamentali delle altre religioni Il valore comunitario della Chiesa Cattolica L'arte cristiana nelle sue espressioni, comprese quelle presenti nel territorio 	<p>I - II e III Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Descrivere i tratti essenziali della Religione Cattolica e delle altre religioni Intendere il valore religioso dei Sacramenti, del Natale e della Pasqua Individuare il messaggio principale delle letture tratte dalla Bibbia e dal Vangelo Confrontare le diverse religioni Riconoscere il senso della comunità nei riti religiosi Compiere scelte responsabili in senso cristiano

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE (Trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe QUINTA			
<ul style="list-style-type: none">▪ Coopera con gli altri e condivide idee e comportamenti.▪ Utilizza gli apprendimenti di base per ricercare informazioni▪ Osserva le regole e collabora con gli altri nel rispetto delle diversità.▪ Riconosce e sperimenta diversi ruoli sociali.▪ Coopera e condivide le idee e i comportamenti altrui.▪ Padroneggia gli apprendimenti di base per ricercare nuove informazioni▪ Identifica gli aspetti essenziali e le interrelazioni di concetti ed informazioni operando in autonomia.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Capacità di acquisire e interpretare le informazioni</p> <p>Capacità di individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Organizzazione del proprio metodo di studio</p> <p>Utilizzo di strategie di autovalutazione e correzione</p>	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Riflettere su sé stessi, gestire il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, Comprendere la capacità di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo,▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi▪ Essere in grado di condurre una vita attenta alla salute	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Semplici strategie di memorizzazione▪ Schemi, tabelle, scalette▪ Semplici strategie di organizzazione del tempo▪ Strategie di studio▪ Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti▪ Utilizzare i dizionari e gli indici▪ Leggere un testo e porsi domande su di esso▪ Rispondere a domande su un testo▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi▪ Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (trasversale)		
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE con particolare riferimento a EDUCAZIONE CIVICA		
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe QUINTA <ul style="list-style-type: none">Conosce i principi della Costituzione italiana e ne coglie il significato; comprende il valore della legalitàHa consapevolezza di far parte di una comunità territoriale organizzata in cui ognuno può dare il proprio contributo attraverso la partecipazione attivaE' consapevole che i ragazzi hanno diritti riconosciuti socialmente e istituzionalmente e che tali diritti non vengono rispettati dappertuttoPratica il pensiero critico ed esprime un giudizio morale di fronte a fatti e situazioni in cui persone e popoli sono perseguitatiAttua la cooperazione e la solidarietà, riconoscendole come strategie fondamentali per migliorare le relazioni interpersonali e sociali.Conosce l'origine e lo scopo dell'Unione Europea e dei principali Organismi internazionali				
NUCLEI TEMATICI	INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÀ E SOLIDARIETÀ</p> <p>SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO.</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE</p>	<p>Rispetto di sè, degli altri e dell'ambiente</p> <p>Rispetto delle regole condivise</p> <p>Disponibilità a collaborare</p> <p>Rispetto dei principi fondamentali della Costituzione</p>	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none">Approfondire le conoscenze dei principi fondamentali della Costituzione Italiana e della convenzione dei diritti per l'infanzia e dell'adolescenza.Interpretare criticamente le disuguaglianze sociali ed esporre idee per un mondo giusto e inclusivo.Individuare comportamenti corretti da assumere per la tutela degli ambienti naturali e promuovere la gestione dei rifiuti urbani, in particolare la raccolta differenziata.Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'utilizzo delle tecnologia digitali.Riconoscere le opportunità e i rischi legati all'uso degli strumenti tecnologici connessi a internet.	<p>IV e Classe</p> <ul style="list-style-type: none">La Costituzione italianaLa convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenzaGli organi amministrativi del Comune e le diverse forme di partecipazioneLa conoscenza dei simboli iconografici della nazioneLa giornata della memoriaL'Europa e i principali organismi Internazionali	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none">Riconoscere e rispettare i valori sanciti nella carta costituzionaleRiconoscere e rispettare i diritti sanciti nella Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenzaApprofondire gli usi e i costumi del proprio territorio e del proprio Paese.Analizzare il significato dei simboli: le bandiere, gli stemmi, gli Inni, etcEsporre le ragioni della Giornata della MemoriaConoscere e argomentare sulla funzione degli organismi internazionali

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IMPRENDITORIALE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe QUINTA			
<ul style="list-style-type: none">▪ Pianifica e organizza il proprio lavoro scolastico e realizza semplici progetti▪ Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza;▪ Adotta semplici strategie di problem solving.▪ Analizza i dati della realtà per comprendere la fattibilità di un compito.▪ Utilizza capacità operative progettuali e manuali in contesti diversificati.▪ Elabora, ricostruisce, sceglie e pratica la tecnica e le procedure adatte al compito che intende svolgere, assumendosi le proprie responsabilità.▪ Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto;▪ Assume e porta a termine compiti e iniziative.▪ Pianifica e organizza il proprio lavoro;▪ Realizza semplici progetti.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Responsabilità nel portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Organizzazione e realizzazione di semplici progetti.</p> <p>Capacità di trovare soluzioni, misurandosi con le novità e gli imprevisti.</p>	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Mostrare spirito di iniziativa nell'organizzazione del gioco▪ Assumere e portare a termine semplici compiti.▪ Assumere a portare a termine compiti ed iniziative di gruppo	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Nominare e prendere coscienza delle emozioni e delle loro espressioni.▪ Il linguaggio adeguato da utilizzare nelle<ul style="list-style-type: none">▪ diverse situazioni.▪ Fasi di un problema▪ Fasi di un'azione▪ Modalità di decisioneStrumenti per la decisione: tabelle dei pro e<ul style="list-style-type: none">▪ dei contro.▪ Fasi di una procedura▪ Diagrammi di flusso▪ Fasi del problem solving	<ul style="list-style-type: none">▪ Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità.▪ Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.▪ Decidere tra due alternative (nel gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegarne le motivazioni.▪ Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali.▪ Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.▪ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna ecc.▪ Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.▪ Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto o di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. ▪ Analizzare (anche in gruppo) le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più ▪ vantaggiosa; applicare la soluzione.
--	--	--	---

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE (trasversale)
DISCIPLINE COINVOLTE	TUTTE

TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA alla fine della classe QUINTA

- Usa le nuove tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni anche a scopo didattico.
- Riconosce e utilizza le caratteristiche e le funzioni delle nuove tecnologie in relazione ai propri scopi.

NUCLEI TEMATICI	INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>INFORMAZIONE E DATA LITERACY</p> <p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI E PROBLEM SOLVING</p> <p>SICUREZZA</p>	<p>Ricerca di informazioni</p> <p>Comunicazione mediante la pluralità dei linguaggi tecnologici</p> <p>Capacità di elaborazione</p> <p>Responsabilità nell'uso delle tecnologie</p>	<p>IV e V Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere ed utilizzare i principali motori di ricerca per la navigazione sotto la supervisione dell'insegnante. ▪ Selezionare informazioni e organizzarle in schemi, tabelle e mappe analizzando i siti suggeriti dal docente e sotto la sua supervisione. ▪ Salvare un documento, saperlo recuperare e stampare. Essere in grado di collaborare e condividere dati, informazioni e contenuti digitali con gli altri. ▪ Creare e modificare contenuti digitali attraverso l'uso dei principali programmi di videoscrittura. ▪ Saper rielaborare contenuti digitali, anche attraverso l'inserimento di materiali multimediali. ▪ Saper riconoscere potenzialità e i principali rischi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I principali motori di ricerca: Internet Explorer, Mozilla, Chrome ▪ I programmi per creare mappe concettuali e tabelle: C-map, Canva... ▪ Il funzionamento della chiavetta USB e le procedure di salvataggio su desktop, documenti.. ▪ Il significato del termine Netiquette ▪ Ambienti digitali per la condivisione e collaborazione online (es. Google Drive ed Edmodo). ▪ Il significato di Fake News. ▪ Programmi di videoscrittura: Word, Open office, Powerpoint... ▪ Software per attività di coding (Scratch,...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. ▪ Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. ▪ Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. Saper rispettare le regole principali della netiquette (insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web), con la supervisione dell'insegnante. ▪ Saper realizzare semplici attività di programmazione

		<p>connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro smaltimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le parti del pc e i dispositivi informatici di input e output e il loro funzionamento ▪ ORA MONDIALE DEL CODICE ▪ CODING ▪ Le fonti di pericolo e le procedure di ▪ sicurezza 	<p>attraverso una sequenza di istruzioni per risolvere un problema o eseguire un'attività specifica (coding, Scratch...).</p>
--	--	---	---	---

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - Classe PRIMA			
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		Tutte con particolare riferimento a ITALIANO	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE PRIMA			
<ul style="list-style-type: none">Ascolta e comprende vari testi cogliendo le informazioni principali che espone con coerenza in diverse situazioni comunicativeInterviene rispettando tempi e turni di parolaLegge e confronta informazioniUtilizza lo scritto per esprimere stati d'animo ed esporre punti di vista personali e contenuti di argomenti diversiUsa il lessico appropriato per variare i registri linguisticiUtilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere i significati dei testi e correggere i propri errori			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Ascolto e parlato</p> <p>Lettura</p> <p>Scrittura</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p>	<ul style="list-style-type: none">Ascoltare e comprendere testi semplici riconoscendo le informazioni principali e organizzarle. Intervenire in una discussione in maniera pertinente.Leggere con espressione e individuare il messaggio principale.Produrre, rielaborare, manipolare, sintetizzare un testo con coerenza e coesione. Riconoscere e analizzare le parti del discorso e utilizzarle in modo appropriato.	<ul style="list-style-type: none">Ascolto e decodifica dei messaggi. Elementi costitutivi di un testo. Esposizione orale.Ascolto per prendere appunti. Testo narrativo (favola, fiaba) Testo descrittivoTesto poetico Mito ed Epica. Testi narrativi, descrittivi, regolativi.<ul style="list-style-type: none">Scrittura creativa. Utilizzo del dizionario.Meccanismi di formazione delle paroleArricchimento progressivo del patrimonio lessicale.Le regole ortografiche. La punteggiatura. Campi semantici Sinonimi e contrariIndividuazione, classificazione e analisi delle parti variabili e invariabili del discorso.	<ul style="list-style-type: none">Attivare un ascolto attivo.Esporre ordinando i contenuti.Leggere con espressioneProdurre testi corretti, coerenti e coesi.Rielaborare, manipolare e sintetizzareRiconoscere l'organizzazione logico-sintattica.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
DISCIPLINE COINVOLTE		INGLESE - FRANCESE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE PRIMA <ul style="list-style-type: none">▪ Dimostra interesse e epiacere verso l'apprendimento della lingua e della cultura di un altro paese▪ Integra nuove conoscenze con quelle esistenti▪ Lavora in autonomia, a coppie, in gruppo, in un'ottica di autocontrollo, fiducia in se stesso e di cooperazione e rispetto dell'altro▪ Rafforza l'autostima▪ Utilizza semplici strategie di autovalutazione e di autocorrezione▪ Raggiunge la consapevolzza dell'importanza del comunicare usando una lingua diversa▪ Usa le tecnologie dell'informazione e della comunicazione▪ Interpreta immafini e foto▪ Coniuga conoscenze e abilità nella produzione di un elaborato▪ Identifica e mette a confronto aspetti di culture diverse			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
ASCOLTO (comprensione orale) PARLATO (produzione e intereazione orale) LETTURA (comprensione scritta) SCRITTURA (produzione scritta) RIFLESSIONE SULLA LINGUA e sull'apprendimento	<ul style="list-style-type: none">▪ Comprendere espressioni familiari relative alla propria persona e ambiente.▪ Comprendere semplici comandi e istruzioni.▪ Formulare richieste in contesti noti.▪ Interagire in semplici dialoghi. - Comprendere semplici e brevi testi inerenti al proprio ambiente.▪ Scrivere brevi messaggi di saluto, ringraziamento, invito.▪ Scrivere informazioni su se stessi e l'ambiente familiare.▪ Riconoscere semplici regolarità nella forma di brevi testi.	<p>Lessico: School Things, Greetings, Colours, Countries and Nationalities, Wild Animals, Days of the Week and Months of the Year, Personal Objects</p> <p>Funzioni: Chiedere dire il nome, l'età, la nazionalità, l'oggetto preferito, l'ora, Fare lo Spelling</p> <p>Grammatica: Verbo BE, Articoli indeterminativi, Pronomi Personali soggetto, Plurale dei nomi, Aggettivi possessivi, WH-Question Words</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Comprendere i punti essenziali di un discorso in cui si tratta di argomenti familiari, inerenti alla scuola e al tempo libero.▪ Descrivere o presentare persone.▪ Gestire conversazioni di routine facendo domande.▪ Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano.▪ Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi Raccontare per iscritto esperienze con frasi semplici.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE	
DISCIPLINE COINVOLTE		MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE PRIMA			
MATEMATICA:			
<ul style="list-style-type: none">Comprende come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.Si muove consapevolmente nel calcolo in N.Usa i termini matematiciRiconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Riconosce e denomina le forme nel piano, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.Analizza ed interpreta dati per ricavarne misure ed informazioni in contesti diversi.Utilizza ed interpreta il linguaggio matematico in contesti diversi			
SCIENZE:			
<ul style="list-style-type: none">Sa individuare analogie e differenze del funzionamento delle diverse specie viventi. L'alunno esplora e sperimenta, in attività laboratoriali e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.Rispetta l'ambiente e sperimenta comportamenti ecologici.Promuove atteggiamenti razionali nell'utilizzo delle fonti idriche.			
TECNOLOGIA:			
<ul style="list-style-type: none">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.Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire disegni geometrici.			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
MATEMATICA Numeri Spazi e figure Relazioni e funzioni Dati e previsioni	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. -Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, partendo soprattutto da situazioni reali.Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito ed utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	<ul style="list-style-type: none">Nozioni di insiemistica, sistema di numerazione decimale, operazioni fondamentali e loro proprietà.Espressioni con le quattro operazioni.Potenze e loro proprietàEspressioni con le potenze.Divisibilità, M.C.D. e m.c.m. Enti geometrici fondamentali, sistemi di misura.Rette perpendicolari e paralleleLe figure piane: i quadrilateri e le loro proprietàLe figure piane: i triangoli e le loro proprietà.	<ul style="list-style-type: none">Operare con le tecniche e procedure di calcolo aritmetico scritto e mentale.Risolvere problemi.Riconoscere, denominare e rappresentare le figure geometriche. Operare con esse risolvendo problemi, individuando la strategia appropriata.Raccogliere, organizzare ed interpretare dati nelle rappresentazioni grafiche.Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito ed

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli in situazioni ludiche e in rappresentazioni di vita reale. ▪ Rappresentare, confrontare ed analizzare, individuandone varianti, invarianti, relazioni, partendo soprattutto da soluzioni reali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cenni di statistica. ▪ Il piano cartesiano. 	utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.
<p>SCIENZE</p> <p>Fisica e Chimica</p> <p>Astronomia e Scienze della Terra</p> <p>Biologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere i livelli di organizzazione della vita ▪ Conoscere la struttura dei viventi. L'acqua come molecola indispensabile alla vita. Conoscere il concetto di materia, gli stati di aggregazione e di trasformazione. ▪ Comprendere la differenza tra il concetto di calore e quello di temperatura. ▪ Favorire il corretto uso delle risorse idriche. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La cellula. ▪ I viventi. ▪ Generalità animali e piante. L'acqua. ▪ Gli stati di aggregazione. ▪ Calore e temperatura. ▪ Passaggi di stato. L'importanza dell'acqua: in particolare nel corretto uso nei consumi personali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare il modello di una cellula animale e vegetale. ▪ Classificare i viventi nei 5 regni. Riconoscere e rappresentare i diversi stati della materia, i passaggi, graficamente. ▪ Eseguire semplici esperienze laboratoriali sulla materia e sui passaggi di stato. Misurare la temperatura di un corpo. ▪ Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua.
<p>TECNOLOGIA</p> <p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. ▪ Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. ▪ Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Risorse, produzione, sostenibilità, materiali. ▪ Produzione industriale e sostenibilità. La storia della tecnologia nelle sue tappe principali. ▪ Basi del disegno: strumenti e misure. Il linguaggio grafico delle linee. ▪ Utilizzo di materiali e strumenti per il disegno geometrico. Le costruzioni geometriche piane. ▪ Coding e Pensiero Computazionale, robotica e pensiero computazionale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere i processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. ▪ Utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire disegni geometrici ▪ Conoscere i processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		STORIA - GEOGRAFIA - MUSICA/STR. MUS. - ARTE E IMMAGINE - ED. FISICA - RELIGIONE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE PRIMA			
STORIA:			
<ul style="list-style-type: none">Produce informazioni storiche con fonti di vario genere, anche digitali, e le organizza in testiComprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana medievale con aperture e confronti con il mondo antico.Espone oralmente e con scritture, anche digitali, le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e utilizzando il linguaggio specifico.			
GEOGRAFIA:			
<ul style="list-style-type: none">Si orienta nello spazio, osserva, legge ed analizza i sistemi territoriali vicini e lontani e ne parla con lessico appropriato e specifico.Riconosce come patrimonio naturale e culturale i paesaggi italiani, europei, mondiali.Osserva, legge ed analizza i sistemi territoriali vicini e lontani nello spazio e nel tempo.Valuta gli effetti delle azioni dell'uomo sui diversi sistemi territoriali.			
MUSICA/STR.MUS.:			
<ul style="list-style-type: none">Usa la scrittura e la lettura di spartiti per eseguire brani musicali.Usa la voce e uno strumento per cantare, suonare e partecipare ad attività musicali d'insieme			
ARTE E IMMAGINE:			
<ul style="list-style-type: none">Conosce e individua le diverse funzioni dei messaggi visiviSa riprodurre un'immagineOsserva e riproduce la realtà cogliendone gli elementi significativi.Conosce i caratteri principali della produzione artistica di una civiltà			
ED. FISICA:			
<ul style="list-style-type: none">Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diversePartecipa alle attività di gioco e di sport, rispettando le regole.Utilizza nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita			
RELIGIONE:			
<ul style="list-style-type: none">Scopre il legame tra esperienza religiosa e cultura per riconoscere che ogni uomo si apre al trascendente e per entrare in relazione con persone di religione differente. Racconta in modo personale e documentato le caratteristiche principali della persona di Gesù e gli eventi più significativi della sua vita per riconoscere il legame con la fede cristiana.Riconosce la Bibbia come documento storico culturale e come Parola di Dio per consultarla come fonte di conoscenza del Cristianesimo.			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
STORIA Uso delle fonti	<ul style="list-style-type: none">Conoscere i diversi tipi di fonti per ricavare informazioni.Organizzare le conoscenze con grafici, mappe e tabelle.Conoscere il patrimonio culturale collegato	<ul style="list-style-type: none">Fonti e documenti storici per interpretare gli eventi.La fine dell'impero romano d'occidente. Alto e Basso Medioevo.	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare fonti, anche digitali, per ricavareconoscenze su temi e contenuti definiti.Leggere carte storico-geografiche e tematiche per analizzare i fenomeni storici

<p>Organizzazione delle informazioni</p> <p>Strumenti concettuali</p> <p>Produzione scritta e orale</p>	<p>ai temi studiati</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le conoscenze per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. Esporre le conoscenze operando collegamenti. Conoscere il lessico specifico della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> Il tramonto del Medioevo. 	<p>Confrontare quadri storici.</p> <p>Costruire semplici grafici e mappe spazio temporali per organizzare le conoscenze. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana ed europea.</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere nel patrimonio culturale locale tracce
<p>GEOGRAFIA</p> <p>Orientamento</p> <p>Linguaggio dlla geog- raficità</p> <p>Paesaggio</p> <p>Regione e sistema territoriale</p>	<p>Orientarsi sulle carte e nello spazio utilizzando strumenti e punti di riferimento fissi. Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani ed europei. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio da conservare e valorizzare. Distinguere ambienti diversi e cogliere le principali trasformazioni operate dall'uomo nel corso del tempo. Sensibilizzare ai problemi legati alla tutela del paesaggio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Vari sistemi di orientamento Carte geografiche Ambiente, clima Elementi antropici e naturali Il paesaggio italiano. Interazione uomo-ambiente Carte geografiche Grafici 	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali. Leggere e comprendere termini geografici, immagini, grafici <p>Interpretare carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, dati statistici</p>
<p>MUS./STR.MUS.</p> <p>Ascoltare, descrivere, eseguire, produrre messaggi musicali anche multimediali</p> <p>Riconoscere il valore comunicativo e culturale della musica</p>	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire collettivamente e individualmente brani strumentali di diversi generi e stili. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale. Improvvisare semplici sequenze ritmiche e melodiche utilizzando semplici schemi. Conoscere e descrivere opere musicali. Accedere alle risorse musicali della rete e utilizzare semplici software. 	<ul style="list-style-type: none"> Fondamenti della tecnica di uno strumento musicale (flauto traverso, Clarinetto, pianoforte, chitarra). Teoria e grammatica della scrittura musicale. Elementi di storia della musica. Conoscenze legate alle strutture, forme e generi musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare correttamente i simboli basilari della scrittura musicale Leggere un semplice spartito musicale. Utilizzare la tecnica di base di uno strumento musicale per eseguire brani dati. Ascoltare, intonarsi e suonare assieme ai compagni. Imitare sequenze ritmiche applicando semplici variazioni. Comporre semplici melodie usando la scrittura musicale.

<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>Esprimersi e comunicare</p> <p>Osservare e leggere le immagini</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper produrre semplici esercitazioni grafiche. Descrivere e utilizzare nella produzione le funzioni espressive di ogni elemento del linguaggio visivo. Osservare e riconoscere i diversi modi di utilizzo di una tecnica sperimentati dagli artisti. Conoscere il contesto storico e culturale di un periodo Acquisire un lessico specifico e appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere gli elementi principali del linguaggio visivo. Sperimentare segni grafici in modo espressivo utilizzando tecniche e strumenti diversi Migliorare la qualità del segno grafico 	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare creatività, immaginazione, manualità e coordinamento occhio mano Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.
<p>ED. FISICA</p> <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sapersi orientare nell'ambiente. -Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. Realizzare strategie di gioco. -Mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi di igiene e nozioni essenziali di anatomia del corpo umano. Regole fondamentali di alcuni giochi tradizionali e propedeutici all'insegnamento dei giochi sportivi 	<ul style="list-style-type: none"> Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. Riconoscere semplici traiettorie, distanze, ritmi delle azioni motorie di base. Rispettare le regole nel gioco-sport. Saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria nel rispetto degli altri. Assumere comportamenti adeguati.
<p>RELIGIONE</p> <p>Dio e l'uomo</p> <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <p>Il linguaggio religioso</p> <p>I Valori etici e religiosi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere nelle domande e nelle esperienze dell'uomo le tracce della sua ricerca religiosa. Comprendere l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarla alla fede cristiana, nella prospettiva dell'evento pasquale Individuare le principali forme letterarie della Bibbia. Comprendere il significato di alcuni termini specifici del linguaggio religioso. 	<ul style="list-style-type: none"> La bibbia, il vangelo, articoli, discussioni mirate. Un libro di libri. Dal racconto al testo. Libro di Dio e degli uomini. La Bibbia al tempo di Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze, tracce di una ricerca religiosa. Distinguere le idee più importanti. Partecipare ad una discussione rispettandone le regole.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE PRIMA			
<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizza fonti e strumenti diversi adeguati al compito e al contesto.▪ Confronta esperienze e risultati e ne ricava strategie adeguate allo scopo.▪ Riconosce i propri errori e valuta i progressi compiuti.▪ Sa gestire efficacemente i tempi delle proprie attività e scegliere le modalità di studio più idonee al compito da svolgere.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Capacità di acquisire e interpretare le informazioni</p> <p>Capacità di individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Organizzazione del proprio metodo di studio</p> <p>Utilizzo di strategie di autovalutazione e correzione</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Riconoscere il valore delle regole. Adottare strategie per migliorare e riflettere sui propri punti di forza e debolezza.▪ Rispetto gli altri. Assumere comportamenti collaborativi. Stimolare la solidarietà e l'impegno.▪ Comprendere il valore delle somiglianze e delle differenze tra gli esseri umani. Comprendere che ognuno può contribuire a rendere sicuro e sano l'ambiente.	<ul style="list-style-type: none">▪ Le regole della scuola.▪ Il rispetto delle regole: il fair play "Gioco corretto", (i giochi della Gioventù).▪ Le principali ricorrenze civili italiane e dei paesi di lingue comunitarie studiate;▪ Conoscenza di sé (carattere, interessi, comportamento).▪	<ul style="list-style-type: none">▪ Saper rispettare le regole.▪ Analizzare le proprie capacità nella vita scolastica, riconoscendo i punti di debolezza e i punti di forza.▪ Accettare le differenze rispettando sé e gli altri nel gioco.▪ Promuovere la gestione dei rifiuti

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE con particolare riferimento a ED. CIVICA	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE PRIMA			
<ul style="list-style-type: none">▪ Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.▪ Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.▪ Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.▪ Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.▪ Interiorizza i principi fondamentali della Costituzione.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente</p> <p>Rispetto delle regole condivise</p> <p>Disponibilità a collaborare</p> <p>Rispetto dei principi fondamentali della Costituzione</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere i principi fondamentali della Costituzione.▪ Essere consapevole dei propri doveri di alunno e cittadino.▪ Conoscere e distinguere tra loro i concetti di Stato, Regione, Provincia e Comune.	<ul style="list-style-type: none">▪ La Costituzione italiana;▪ Principali forme di governo: il Comune, le Provincia, le Regioni, lo Stato, la Comunità Europea;▪ I simboli dell'identità territoriale: scolastica, locale e nazionale.▪ Le principali ricorrenze civili italiane e dei paesi di lingue comunitarie studiate;▪ Conoscenza di sé (carattere, interessi, comportamento)	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere e comprendere la Costituzione italiana: cenni su principali organi dello Stato e loro funzioni.▪ Analizzare i principi fondamentali dell'identità territoriale

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE (trasversale)		
DISCIPLINE COINVOLTE	TUTTE		
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE PRIMA			
<ul style="list-style-type: none">▪ Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.▪ Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.▪ È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con novità ed imprevisti.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Responsabilità nel portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Organizzazione e realizzazione di semplici progetti.</p> <p>Capacità di trovare soluzioni, misurandosi con le novità e gli imprevisti.</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Pianificare lo studio, il lavoro, il tempo libero.	<ul style="list-style-type: none">▪ Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.	<ul style="list-style-type: none">▪ Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE PRIMA			
<ul style="list-style-type: none">Utilizza con consapevolezza e responsabilità le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, in contesti comunicativi concreti per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemiÈ consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Ricerca di informazioni</p> <p>Comunicazione mediante la pluralità dei linguaggi tecnologici</p> <p>Capacità di elaborazione</p> <p>Responsabilità nell'uso delle tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione. Scrivere, revisionare e archiviare testi. Salvare documenti. Creare diapositive. Utilizzare i dizionari digitali. Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.	<ul style="list-style-type: none">Sistema operativo e software, applicativi più comuni.Motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat. Fruizione di video e documentari didattici in rete	<ul style="list-style-type: none">Riconoscere gli elementi basilari del computer. Utilizzare materiali digitali.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - Classe SECONDA

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (trasversale)

DISCIPLINE COINVOLTE

TUTTE con particolare riferimento a ITALIANO

TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE SECONDA

- Legge e confronta informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere correttamente testi di tipo diverso.
- Utilizza la lingua come strumento attraverso il quale può esprimere stati d'animo, condividere esperienze ed esporre punti di vista personali.
- Usa il lessico per variare il registro informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori.
- Riconosce e padroneggia le principali strutture della lingua italiana.

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Ascolto e parlato</p> <p>Lettura</p> <p>Scrittura</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare, comprendere e interagire in situazioni note e non. ▪ Leggere con espressione, comprendere, interpretare testi per ricavare informazioni. ▪ Produrre, rielaborare, manipolare, testi con lessico adeguato e coerenti alla traccia. ▪ Utilizzare parole ed espressioni in senso figurato. ▪ Usare strumenti di consultazione. ▪ Realizzare scelte lessicali appropriate. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi costitutivi di un testo. -Ascolto per prendere appunti. ▪ Il racconto in prima persona. Giallo, Fantasy, il testo di avventura. Linguaggio, significato e temi della poesia. ▪ Origine ed evoluzione della lingua italiana nelle opere degli autori. - Le strutture grammaticali della lingua italiana. ▪ Arricchimento progressivo del patrimonio lessicale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare, comprendere, ricordare ed esporre con chiarezza, individuando scopo e argomento. ▪ Intervenire in una discussione con pertinenza e coerenza, utilizzando un lessico adeguato. Schematizzare le idee con scalette, tabelle, mappe. ▪ Progettare e sviluppare tracce coerenti con le richieste. ▪ Cogliere l'evoluzione della lingua italiana.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
DISCIPLINE COINVOLTE		INGLESE - FRANCESE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE SECONDA			
<ul style="list-style-type: none">Comprende i punti essenziali di messaggi su argomenti familiari, comunica con uno o più interlocutori in contesti familiari; comprende i punti chiave di una conversazione ed esprime le proprie idee.Comprende i punti essenziali di messaggi chiari in lingua standard su argomenti familiari che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.Riconosce e confronta alcune convenzioni in uso nella comunità linguistica anglofona e francofona.			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Ascolto (comprensione orale)</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <p>Lettura (comprensione scritta)</p> <p>Scrittura (produzione scritta)</p> <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none">Comprendere brevi registrazioni in contesti notiComprendere la trama di una breve e semplice storia. Raccontare il proprio vissuto familiare e scolastico.Descrivere persone e ambienti familiari.Comprendere brevi messaggi formulati con lessico più articolato.Leggere e saper ricavare informazioni da un articolo, un testo e un dialogo	<p>Lessico: Daily Routine, School Subjects Funzioni: Parlare di frequenza, Grammatica: Present Simple, Love/Like/Hate+-ing, Lessico: Sports, Tecnologia, Aspetto Fisico e Parti del Corpo;</p> <p>Funzioni: Parlare del grado di abilità, Chiedere il permesso, Fare una richiesta, Esprimere un'opinione</p> <p>Grammatica: Verbo CAN(ability), Present Continuous; Avverbi di modo. Chiedere informazioni; Esprimere sorpresa, Offrire aiuto Past Simple. Regular and Irregular Verbs.</p>	<ul style="list-style-type: none">Interagire in brevi conversazioni riguardanti gli ambiti personali e la vita quotidiana.Produrre testi orali di varia tipologia e genere su argomenti noti di interesse personale e sociale, anche utilizzando supporti multimediali

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE	
DISCIPLINE COINVOLTE		MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE SECONDA			
MATEMATICA:			
<ul style="list-style-type: none">Si muove con sicurezza nel calcolo con i numeri razionali e ne padroneggia le rappresentazioni, stima la grandezza dei numeri ed il risultato delle operazioni.Rappresenta, confronta ed analizza figure geometriche, partendo soprattutto da soluzioni reali.Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito ed utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.Analizza ed interpreta dati per ricavarne misure ed informazioni. Utilizza ed interpreta il linguaggio matematico anche in contesti diversi rappresentazioni grafiche e piano cartesiano			
SCIENZE:			
<ul style="list-style-type: none">Sa gestire correttamente il proprio corpo e sa interpretare lo stato di benessere o di malessere che deriva dalle sue alterazioni.			
TECNOLOGIA:			
<ul style="list-style-type: none">Rappresenta le principali figure geometriche piane utilizzando tecniche e simbologia del Disegno.Sa le norme UNI per eseguire in scala di riduzione o ingrandimento una figura geometrica, un semplice oggetto o un ambiente.Analizza le fasi di progettazione e di costruzione di un edificio usando il linguaggio specifico della tecnologia.Riconosce nell'ambiente che lo circonda gli interventi tecnologici di trasformazione dell'uomo.			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
MATEMATICA Numeri Spazi e figure Relazioni e funzioni Dati e previsioni	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare le tecniche e le procedure di calcolo frazionario scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito ed utilizzando i linguaggi specifici.Riconoscere e denominare le forme nel piano, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi.Conoscere figure piane simili in vari contesti.Conoscere il teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica ed in situazioni concrete.Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	<ul style="list-style-type: none">Sistema di numerazione frazionario e decimale. Operazioni fondamentali e loro proprietà.Espressioni frazionarie con le quattro operazioni e le potenze.Estrazione di radici quadrate.L'equiestensione delle figure piane. I quadrilateri. I triangoli. Il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni.Cenni di statistica (giochi e lavori su dati personali).Rapporti e proporzioni. Grandezze proporzionali e loro applicazioni. Funzioni di proporzionalità diretta ed inversa. Percentuali.	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare le tecniche e le procedure di calcolo frazionario.Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando la strategia appropriata.Estrarre radici quadrate con l'uso delle tavole numeriche.Riconoscere, denominare e rappresentare le figure geometriche. -Operare con esse risolvendo problemi, individuando la strategia appropriata.Raccogliere, organizzare ed interpretare dati nelle rappresentazioni grafiche.Rappresentare relazioni e dati ed utilizzare le rappresentazioni per

	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare, confrontare ed analizzare, partendo soprattutto da soluzioni reali. • Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito ed utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici. Applicare le proporzioni e le loro proprietà in situazioni concrete. Utilizzare le scale di riduzione in contesti significativi. 		<p>ricavare informazioni in contesti diversi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le proporzioni e le loro proprietà.
<p>SCIENZE</p> <p>Fisica e Chimica</p> <p>Astronomia e Scienze della Terra</p> <p>Biologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il ciclo biologico dell'uomo, l'anatomia, la fisiologia e la patologia dei vari apparati del corpo umano • Conoscere le linee guida di una corretta alimentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • La biologia umana e gli apparati. I gruppi sanguigni, i vaccini. • Comportamenti igienicamente corretti e atteggiamenti alimentari sani 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere su se stesso e sugli altri le parti del corpo umano (organi, ecc.). • Rappresentare e classificare nella piramide alimentare gli alimenti per una corretta alimentazione.
<p>TECNOLOGIA</p> <p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le norme e le convenzioni del Disegno Tecnico. ▪ Leggere e interpretare i problemi grafici, relativi alle costruzioni delle figure geometriche piane. ▪ Applicare le scale di riduzione ed ingrandimento. ▪ Conoscere ed utilizzare le norme relative alle proiezioni ortogonali ed assonometriche di figure geometriche piane. ▪ Conoscere la provenienza dei materiali da costruzione e le loro proprietà. ▪ Conoscere i principi fondamentali di resistenza delle strutture ▪ Osservare ed analizzare le fasi della progettazione e della costruzione di un edificio ▪ Conoscere l'influenza del clima e del territorio sulle costruzioni. -Conoscere la struttura, la funzionalità e la sostenibilità della città. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tecniche e simbologia del Disegno Tecnico. Conoscere le scale di proporzione. L'evoluzione delle tipologie edilizie nel tempo e nello spazio. I materiali edili: provenienza e proprietà. ▪ Le strutture degli edifici. Le diverse fasi di costruzione di un edificio. Funzionamento degli impianti di una casa. Il problema delle barriere architettoniche ▪ La struttura della città, cause di inquinamento e rimedi per una città sostenibile. Sistemi di agricoltura e allevamenti biologici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper eseguire le tecniche di costruzione dei poligoni. ▪ Saper effettuare l'ingrandimento e la riduzione in scala di figure geometriche e non geometriche. ▪ Saper rappresentare le figure geometriche piane. ▪ Individuare attraverso la lettura dell'etichetta i prodotti provenienti da agricoltura biologica.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (trasversale)		
DISCIPLINE COINVOLTE	STORIA - GEOGRAFIA - MUSICA/STR.MUS. - ARTE E IMMAGINE - ED. FISICA - RELIGIONE		
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE SECONDA			
<u>STORIA:</u>			
▪ Comprende il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica e sincronica attraverso il confronto fra epoche ed aree geografiche e culturali.			
<u>GEOGRAFIA:</u>			
▪ Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, utilizzando i principali concetti geografici e antropici			
<u>MUS./STR.MUS.:</u>			
▪ Coglie il contributo espressivo degli strumenti musicali.			
▪ Collega la musica del tempo alle altre manifestazioni della civiltà.			
▪ Comprende il valore e le caratteristiche della musica dell'epoca.			
▪ Riconosce all'ascolto l'epoca di appartenenza di un brano ascoltato.			
▪ Individua le proprietà espressive dei diversi generi musicali del periodo			
<u>ARTE E IMMAGINE:</u>			
▪ Utilizza gli elementi della grammatica del linguaggio visuale.			
▪ Legge le opere più significative prodotte nell'arte collocandole nei rispettivi ambienti storici, culturali e ambientali.			
▪ Riconosce alcuni degli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e culturale del proprio territorio;			
<u>ED. FISICA:</u>			
▪ Conosce ed applica tecniche e regole ludico-sportive utilizzandone il linguaggio a fini comunicativi, relazionali, espressivi. Utilizza e migliora le proprie capacità motorie riconoscendone i punti di forza ed accettandone i limiti.			
<u>RELIGIONE:</u>			
▪ Riconosce la Chiesa come comunità di credenti in Cristo per scoprire i percorsi della sua storia all'interno della storia umana.			
▪ Ricostruisce con la documentazione biblica la storia della Chiesa per scoprire il legame tra storia della Chiesa e storia civile.			
▪ Identifica i gesti e i significati della liturgia e di alcuni sacramenti per riconoscerli come espressione di fede.			
▪ Comprende e descrive il valore delle relazioni umane per riconoscerne il ruolo nella crescita.			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'

<p>STORIA</p> <p>Uso delle fonti</p> <p>Organizzazione delle informazioni</p> <p>Strumenti concettuali</p> <p>Produzione scritta e orale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientarsi nel tempo e nello spazio. ▪ Leggere e ricavare informazioni da differenti fonti letterarie -Creare mappe, schemi, grafici, tabelle ▪ Organizzare le informazioni in testi. ▪ Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'Età moderna ▪ Le Rivoluzioni (industriale, francese, americana...) L'impero napoleonico. ▪ La Restaurazione. Elementi di storia locale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Collocare gli eventi storici secondo le coordinate spazio-temporali. ▪ Confrontare aree e periodi diversi. Riconoscere cause e conseguenze di fatti, fenomeni. ▪ Leggere e interpretare grafici e mappe spazio temporali, per organizzare le conoscenze studiate.
<p>GEOGRAFIA</p> <p>Orientamento</p> <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <p>Paesaggio</p> <p>Regione e sistema territoriale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare, leggere e analizzare sistemi territoriali vicini e lontani. ▪ Riconoscere e localizzare i principali elementi geografici e antropici all'interno dei singoli stati. ▪ Classificare e confrontare aspetti peculiari delle singole realtà europee. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I principali eventi che consentono di comprendere le diverse realtà nazionali ed europee. ▪ I principali problemi ambientali. Origine ed evoluzione dell'Unione Europea e organi istituzionali. Lessico specifico della Geog 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizzare differenti fonti iconografiche, documentarie per identificare gli elementi più significativi delle diverse aree geografiche europee. ▪ Analizzare gli Stati europei dal punto di vista geografico, politico, economico e socio culturale.

<p>MUSICA/STR.MUS.</p> <p>Ascoltare, descrivere, eseguire, produrre messaggi musicali anche multimediali</p> <p>Riconoscere il valore comunicativo e culturale della musica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizzare caratteristiche e forme di opere musicali di vario genere, stile e tradizione. ▪ Distinguere, in brani esemplari, i caratteri che ne consentono l'attribuzione storica, di genere e di stile. ▪ Individuare rapporti tra la musica e altri linguaggi. ▪ Approfondire le funzioni sociali della musica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli strumenti a corde pizzicate e a corde. ▪ Conoscere i generi musicali in voga nel Settecento e nel primo Ottocento-- ▪ Apprezzare le musiche degli autori più significativi del periodo. ▪ Riconoscere i generi musicali in voga nell'età romantica. ▪ Apprezzare le musiche degli autori più significativi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Decodificare rilevare l'importanza delle funzioni sociali della musica. ▪ Nel cantare e nel suonare praticare gli abbellimenti. ▪ Nel cantare e nel suonare praticare legato e staccato. ▪ Nel cantare e nel suonare praticare ritmiche formate da crome e semicrome. ▪ Nel cantare e nel suonare praticare la sincope e il contrattempo.
<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>Esprimersi e comunicare</p> <p>Osservare e leggere le immagini</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendere consapevolezza dei molteplici messaggi visivi. ▪ Osservare e descrivere, con linguaggio verbale appropriato gli elementi formali significativi presenti in opere d'arte. ▪ Riconoscere i codici e le regole del linguaggio visivo (punto, linea, segno, superficie, colore, spazio) presenti nelle opere d'arte ▪ Leggere e, con guida, interpretare un'opera d'arte ponendola in relazione con alcuni elementi del contesto storico e culturale. ▪ Riconoscere e confrontare in alcune opere gli elementi stilistici di epoche diverse. Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione storico-artistica dell'arte del periodo in esame ▪ Comprendere l'importanza della salvaguardia e conservazione del patrimonio storico-artistico. ▪ Acquisire la terminologia specifica della disciplina ▪ Produrre messaggi visivi espressivi e creativi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I codici del linguaggio visivo: luce/ombra, rappresentazione dello spazio (le tecniche prospettiche), composizione (statica, dinamica, modulare, ritmica). ▪ Elementi di storia dell'arte (dall'arte paleocristiana all'arte barocca). -I beni culturali artistici e ambientali-Esercitazioni di osservazione e rielaborazione personale di messaggi visivi. ▪ Conoscenza e sperimentazione di materiali, strumenti e metodologie operative di varie tecniche (penne, matite, pastelli, acquerelli, tempere, collage, composizioni polimateriche). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare creatività, immaginazione, manualità e coordinamento occhio mano. ▪ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. ▪ Acquisire un metodo di lettura delle opere visive Individuare il significato simbolico della luce nell'opera d'arte

<p>ED. FISICA</p> <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper calibrare la risposta motoria, nelle sue variabili spazio-temporali e percettive, rapportandola al gesto tecnico ed alle situazioni sportive. - Sapersi orientare in ambienti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> Atteggiamenti e posture corrette. Movimento e ritmo. Test e prove di valutazione motoria. Coordinazione dinamica generale, oculo-manuale e podale. Orientamento ed organizzazione spaziale. 	<ul style="list-style-type: none"> Attivare strategie motorie.
<p>RELIGIONE</p> <p>Dio e l'uomo</p> <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <p>Il linguaggio religioso</p> <p>I Valori etici e religiosi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Evidenziare gli elementi specifici della dottrina, del culto delle altre religioni, in particolare dell'Ebraismo. Ricostruire le tappe della storia di Israele. Considerare nella prospettiva dell'evento pasquale la predicazione, l'opera di Gesù e la missione della Chiesa nel mondo. Confrontare spiegazioni religiose e scientifiche del mondo e della vita. 	<ul style="list-style-type: none"> La storia della chiesa e delle altre religioni 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere in ogni religione la ricerca dell'assoluto e l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. Identificare nei Vangeli sinottici i tratti fondamentali dell'identità storica di Gesù e confrontarli con i dati della ricerca storica.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE SECONDA			
<ul style="list-style-type: none">Utilizza fonti e strumenti diversi adeguati al compito e al contesto.Confronta esperienze e risultati e ne ricava strategie adeguate allo scopo.Riconosce i propri errori e valuta i progressi compiuti.Sa gestire efficacemente i tempi delle proprie attività e scegliere le modalità di studio più idonee al compito da svolgere			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Capacità di acquisire e interpretare le informazioni</p> <p>Capacità di individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Organizzazione del proprio metodo di studio</p> <p>Utilizzo di strategie di autovalutazione e correzione</p>	<ul style="list-style-type: none">Mostrare attenzione alle culture diverse.Favorire l'adozione di comportamenti corretti per la salvaguardia della salute e del benessere personale nonché del proprio territorio.Sensibilizzare al rispetto delle bellezze artistiche e culturali.	<ul style="list-style-type: none">Il principio di uguaglianze nelle sue radici storiche.I diritti inviolabili.Il patrimonio artistico-culturale con un focus sull'Europa riconoscendone il valore culturale e ambientale	<ul style="list-style-type: none">Attuare norme che tutelano il patrimonio artistico culturale del proprio paese/città per diventare cittadini responsabili.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		Tutte con particolare riferimento a ED. CIVICA	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE SECONDA			
<ul style="list-style-type: none">▪ Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.▪ Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.▪ Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.▪ Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.▪ Interiorizza i principi fondamentali della Costituzione.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente</p> <p>Rispetto delle regole condivise</p> <p>Disponibilità a collaborare</p> <p>Rispetto dei principi fondamentali della Costituzione</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere i principi fondamentali della Costituzione Italiana e dell'Unione Europea.	<ul style="list-style-type: none">▪ La Costituzione italiana;▪ L'Unione Europea: scopi e organizzazione.	<ul style="list-style-type: none">▪ Riconoscere e rispettare i valori sanciti nella carta Costituzionale Italiana e nell'Unione Europea.▪ Conoscere organi e funzioni che regolano i rapporti tra i cittadini.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IMPRENDITORIALE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE SECONDA			
Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. É disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con novità ed imprevisti.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Responsabilità nel portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Organizzazione e realizzazione di semplici progetti.</p> <p>Capacità di trovare soluzioni, misurandosi con le novità e gli imprevisti.</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.▪ Confrontare la propria idea con quella altrui.	<ul style="list-style-type: none">▪ Regole della discussione e della collaborazione.▪ I ruoli e la loro funzione	<ul style="list-style-type: none">▪ Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.▪ Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti▪ Giustificare le scelte con semplici spiegazioni▪ Formulare proposte di lavoro, di gioco▪ Confrontare la propria idea con quella altrui

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE SECONDA			
<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizza con consapevolezza e responsabilità le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, in contesti comunicativi concreti per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi▪ È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Ricerca di informazioni</p> <p>Comunicazione mediante la pluralità dei linguaggi tecnologici</p> <p>Capacità di elaborazione</p> <p>Responsabilità nell'uso delle tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizzare le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.▪ Scrivere con word, usare correttamente i termini tecnici relativi alla rete, saper usare un motore di ricerca, saper utilizzare la posta elettronica.	<ul style="list-style-type: none">▪ Il web, il funzionamento della rete, le fonti e i dati reperibili in rete, i contenuti e le informazioni digitali.▪ I mezzi e le forme di comunicazione digitali.▪ Le varie componenti di un computer, il sistema operativo la simbologia e i comandi del mondo internet.▪ In DAD saper utilizzare G Suite for education di Google.	<ul style="list-style-type: none">▪ Sapere utilizzare in maniera consapevole la tecnologia digitale.▪ Distinguere i diversi dispositivi e utilizzarli correttamente.▪ Rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.▪ Realizzare documenti con Google e inviarli su classroom.▪ Scrivere una mail

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - Classe TERZA			
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE con particolare riferimento a ITALIANO	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA			
<ul style="list-style-type: none">▪ Interagisce negli scambi comunicativi rispettando tempi e turni di parola.▪ Elabora riflessioni e opinioni su tematiche e problematiche affrontate.▪ Utilizza tecniche di lettura adeguate agli scopi.▪ Legge e comprende testi di vario tipo, individuando temi principali, struttura e scopi.▪ Organizza ed elabora la comunicazione scritta in forma originale e creativa.▪ Utilizza adeguatamente il lessico nei diversi contesti comunicativi.▪ Riconosce e padroneggia le principali strutture della lingua italiana.▪ Stabilisce relazioni tra interlocutori e registri linguistici.▪ Riflette sui propri errori e si autocorregge.			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Ascolto e parlato</p> <p>Lettura</p> <p>Scrittura</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Attivare un ascolto mirato in classe per prendere appunti.▪ Rielaborare informazioni in modo personale▪ Esprimersi in modo corretto, utilizzando e variando il lessico e il registro linguistico.▪ Leggere in modo scorrevole ed espressivo.▪ Ideare e pianificare testi coerenti e aderenti alla traccia curando ricchezza e proprietà lessicale.▪ Manipolare e riscrivere testi proposti.▪ Scrivere testi corretti esponendo e sostenendo le proprie opinioni.▪ Comprendere e usare parole in senso figurato. Conoscere la costruzione della frase complessa.	<ul style="list-style-type: none">▪ Caratteristiche, struttura, linguaggio, significato, finalità di alcuni generi letterari nelle diverse tipologie testuali.▪ Il linguaggio, il significato, i temi della poesia▪ Storia della letteratura italiana: 800 e 900. Le strutture grammaticali della lingua italiana▪ Lessico fondamentale della comunicazione orale.	<ul style="list-style-type: none">▪ Scambiare informazioni e idee esprimendo il proprio punto di vista.▪ Rielaborare le informazioni ascoltate in modo pertinente e produttivo.▪ Leggere in modo espressivo, cogliendo il significato.▪ Ordinare e rielaborare le informazioni in possesso per ideare, pianificare e scrivere un testo originale e corretto.▪ Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
DISCIPLINE COINVOLTE		INGLESE - FRANCESE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA			
<ul style="list-style-type: none">Comprende i punti essenziali di messaggi su argomenti familiari e relativi ad altre discipline.Comunica con uno o più interlocutori in contesti familiari; comprende i punti chiave di un racconto e di una conversazione ed esprime le proprie idee.Comprende i punti essenziali di messaggi chiari in lingua standard su argomenti familiari che affronta a scuola e nel tempo libero e relativi ad altre discipline.			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Ascolto (comprensione orale)</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <p>Lettura (comprensione scritta)</p> <p>Scrittura (produzione scritta)</p> <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none">Ascoltare e comprendere brevi registrazioni sulla routine quotidiana e di eventi nel passatoRiferire in modo semplice sulla routine quotidiana, porre domande e/o rispondere su cosa si fa durante il giorno, su cosa si è fatto nel passato.Scrivere semplici frasi o un breve testo al passato.	<p>Lessico: Daily Routine, School Subjects, Events in the past; Funzioni: Parlare di frequenza, Eventi nel passato;</p> <p>Grammatica: Present Simple, Love/Like/Hate+-ing, Present Continuous, Past Simple; British and American Flags Lessico: Programmi televisivi; il tempo atmosferico; Emozioni e Sentimenti; Lavori domestici;</p> <p>Funzioni: Esprimere accordo o disaccordo; Invitare; Chiedere permesso;</p> <p>Grammatica: Present Continuous per il future; Can; So do I/Neither do I; To Be Going To Intenzioni e Previsioni; Have To/Don't Have To, Must;</p>	<ul style="list-style-type: none">Comprendere testi mediamente complessi riguardanti argomenti vari.Scrivere esprimendo in modo coerente il proprio punto di vista.Scrivere testi su esperienze personali, avvenimenti passati e programmi futuri.Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comuneRiconoscere semplici analogie e differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverseInteriorizzare strategie di apprendimento note nella comunità.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE	
DISCIPLINE COINVOLTE		MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA			
MATEMATICA:			
<ul style="list-style-type: none">Utilizza con sicurezza le tecniche e le procedure di calcolo algebrico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.Riconosce e risolve problemi individuando le strategie piu' appropriate, giustificando il procedimento seguito ed utilizzando in modo consapevole i linguaggi specificiRiconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementiUtilizza ed interpreta il linguaggio matematico (rappresentazioni grafiche e piano cartesiano) in ambiti diversiUtilizza le scale di riduzione in contesti significativi.			
SCIENZE:			
<ul style="list-style-type: none">Indica le problematiche che affliggono l'uomo di oggi e i grandi problemi del domaniRiconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, ha una visione chiara della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo.Ha consapevolezza della vastità dell'universo e delle leggi che regolano il moto dei pianeti nel sistema solare, dei principali movimenti della terra e del suo satellite e delle conseguenze che ne derivanoComprende i fattori endogeni ed esogeni che determinano la trasformazione della crosta terrestre. Assume comportamenti corretti in caso di terremoti			
TECNOLOGIA:			
<ul style="list-style-type: none">Descrive e classifica. Riconosce le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione; esegue la rappresentazione grafica in scala di oggetti usando il disegno tecnico.Sa realizzare un semplice progetto per la costruzione di un oggetto coordinando risorse materiali e organizzative per raggiungere uno scopo. <p>Comprende i problemi legati alla produzione di energia e ha sviluppato sensibilità per i problemi economici, ecologici.</p>			
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
MATEMATICA			
Numeri	<ul style="list-style-type: none">Stimare la grandezza dei numeri ed il risultato delle operazioni, scegliere nei vari contesti l'insieme più appropriato da utilizzare.	<ul style="list-style-type: none">L'insieme dei numeri relativi, le 4 operazioni con i relativi, il calcolo algebrico, equazioni.	<ul style="list-style-type: none">Muoversi con sicurezza nel calcolo con i numeri relativi che rappresenta con padronanza.
Spazi e figure	<ul style="list-style-type: none">Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, a partire da situazioni reali.	<ul style="list-style-type: none">Circonferenza e cerchio, rette e piani nello spazio, i poliedri.	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare le tecniche del calcolo algebrico.
Relazioni e funzioni	<ul style="list-style-type: none">Rappresentare, confrontare ed analizzare problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	<ul style="list-style-type: none">Grandezze proporzionali e loro applicazioni, il concetto di funzione ed il piano cartesiano	<ul style="list-style-type: none">Riconoscere e risolvere problemi individuando le strategie appropriate giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.
Dati e previsioni	<ul style="list-style-type: none">Sviluppare ragionamenti e utilizzare le rappresentazioni grafiche e gli strumenti di calcolo per ordinarli e trarne conclusioni	<ul style="list-style-type: none">Funzioni di proporzionalità diretta ed inversa, percentuali.Raccoglie, ordina, confronta ed analizza i dati.	<ul style="list-style-type: none">Applicare le proporzioni e le loro proprietà in situazioni concrete; rappresentare sul piano cartesiano le funzioni di proporzionalità, sapere

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cenni di statistica e di probabilità. 	<p>leggere un diagramma cartesiano traendone le dovute conclusioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rilevare dati significativi, sapere analizzarli e interpretarli.
<p>SCIENZE</p> <p>Fisica e Chimica</p> <p>Astronomia e Scienze della Terra</p> <p>Biologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere i rischi connessi con l'uso di sostanze stupefacenti, tabacco e alcool. ▪ Conoscere la struttura del sistema nervoso e degli apparati riproduttori. ▪ Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari. ▪ Conoscere le principali teorie evolutive. ▪ Conoscere l'origine e l'evoluzione dell'universo, del sistema solare, della terra e del suo satellite ▪ Conoscere la struttura interna della terra ed i processi che ne modellano la crosta. ▪ Conoscere le conseguenze degli interventi umani a livello locale e globale: dissesti del territorio 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Educazione all'affettività. ▪ L'adolescenza e i comportamenti a rischio. ▪ Il sistema nervoso ▪ L'apparato riproduttore maschile e femminile. ▪ DNA ed RNA la loro struttura e la loro funzione ▪ Teorie evolutive: Darwin e Lamarck. L'universo ▪ L'origine della terra ▪ Tettonica vulcani e terremoti. Le fonti di inquinamento, la deforestazione e lo smottamento del terreno. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sapere individuare le situazioni di rischio e riconoscere la pericolosità di alcune sostanze. ▪ Riconoscere le differenze tra gli apparati riproduttori e le varie parti del sistema nervoso. ▪ Sapere cogliere le differenze tra il DNA e l'RNA e le loro funzioni. ▪ Ricostruire i principali movimenti della terra e del suo satellite e le conseguenze che ne derivano ▪ Eseguire semplici esperienze laboratoriali ▪ Osservare e comprendere i fattori endogeni ed esogeni che determinano la trasformazione della crosta. ▪ Acquisire comportamenti corretti a tutela del territorio e dell'ambiente in generale.
<p>TECNOLOGIA</p> <p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere, analizzare e descrivere le trasformazioni dell'energia. ▪ Riconoscere le maggiori cause di impatto ambientale ▪ Riconoscere i più palesi sprechi in ambito domestico e globale. ▪ Osservare come viene distribuita, utilizzata e quali trasformazioni subisce l'energia ▪ Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche ▪ Usare il disegno tecnico e seguire le regole. dell'assonometria e delle proiezioni ortogonali. - Progettare oggetti semplici, da realizzare in laboratorio. ▪ Organizzare lo spazio operativo in base alle attività di progettazione proposte 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modalità di produzione e di trasformazioni tra differenti tipi di energia. ▪ Modalità di utilizzazione dei diversi tipi di energia. Fonti rinnovabili e non rinnovabili. ▪ Lo spreco energetico e sue conseguenze sull'ecosistema. ▪ Le centrali elettriche. ▪ L'inquinamento ambientale. Lavori col cartoncino. Il disegno tecnico. ▪ Sistemi di Rappresentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la trasformazione della realtà per opera dell'uomo. ▪ Osservare e riconoscere i mutamenti avvenuti nell'organizzazione sociale e nei sistemi di produzione durante le rivoluzioni industriali. ▪ Decodificare il mondo del costruito e del trasformato.

	<div>-Scegliere gli strumenti adatti alla realizzazione del progetto</div> <div><div>▪ Impostare un piano di lavoro tenendo conto delle principali fasi operative. Cogliere l'evoluzione nel tempo nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici</div></div>		
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
DISCIPLINE COINVOLTE		STORIA - GEOGRAFIA - MUSICA/STR.MUS. - ARTE E IMMAGINE - ED.FISICA - RELIGIONE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA			
<div>STORIA:</div> <div><div>▪ Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità.</div><div>▪ Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società</div></div>			
<div>GEOGRAFIA:</div> <div><div>▪ Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso;</div><div>▪ Osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni umane.</div></div>			
<div>MUSICA/STR.MUS.:</div> <div><div>▪ Collega la musica del tempo alle altre manifestazioni della civiltà.</div><div>▪ Capisce il valore e le caratteristiche della musica dell'epoca.</div><div>▪ Riconosce all'ascolto l'epoca di appartenenza di un brano ascoltato.</div><div>▪ Individua la proprietà espressive dei diversi generi musicali del periodo.</div><div>▪ Riconosce all'ascolto l'epoca di appartenenza fra Medioevo e Novecento.</div></div>			
<div>ARTE E IMMAGINE:</div> <div><div>▪ Riconosce aspetti del patrimonio artistico, collocandoli nello spazio e nel tempo;</div><div>▪ Comprende la complessità del mondo globale, valorizzando le diversità.</div></div>			
<div>ED. FISICA:</div> <div><div>▪ Esegue, adegua ed utilizza correttamente gli schemi motori di base in situazioni abituali;</div><div>▪ Riesce ad utilizzare e migliorare le proprie capacità motorie riconoscendone i punti di forza ed accettandone i limiti.</div><div>▪ Applica tecniche e regole ludico-sportive utilizzandone il linguaggio corporeo a fini comunicativi, relazionali, espressivi.</div><div>▪ Conosce ed applica tecniche e regole ludico-sportive utilizzandone il linguaggio a fini comunicativi, relazionali, espressivi.</div></div>			
<div>RELIGIONE:</div> <div><div>▪ Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</div></div>			

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
STORIA Uso delle fonti Organizzazione delle informazioni Strumenti concettuali Produzione scritta e orale	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. Confrontare i periodi storici studiati. Mettere a confronto fonti documentarie e storiografiche relative allo stesso fatto e interrogarle riscontrandone diversità e somiglianze. Operare scelte personali di giudizio sulla base di precise informazioni legate ai punti di vista contrastanti. <p>Creare collegamenti interdisciplinari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Periodizzazioni della storia mondiale. Principali fenomeni sociali ed economici del mondo contemporaneo, in relazione alle diverse culture. <p>Principali eventi che consentono di comprendere la realtà contemporanea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Collocare gli eventi storici secondo le coordinate spazio-temporali. Inquadrare fatti di storia locale in una cornice storica generale di riferimento. Riflettere e discutere su problemi di convivenza civile esprimendo anche il proprio punto di vista.
GEOGRAFIA Orientamento Linguaggio della geo-graficità Paesaggio Regione e sistema territoriale	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere ed analizzare i cambiamenti apportati dall'uomo attraverso l'osservazione di aree geografiche differenti nel contesto planetario. 	<ul style="list-style-type: none"> I principali fenomeni sociali, economici ed ambientali del mondo contemporaneo, in relazione alle diverse culture. <p>Fonti storiche, iconografiche, documentarie e cartografiche. Lessico specifico della Geografia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ricavare ed interpretare informazioni da fonti differenti (iconografiche, documentarie e cartografiche).

<p>MUSICA/ STR.MUS</p> <p>Ascoltare, descrivere, eseguire, produrre messaggi musicali anche multimediali</p> <p>Riconoscere il valore comunicativo e culturale della musica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizzare caratteristiche e forme di opere musicali di vario genere, stile e tradizione. ▪ Distinguere, in brani esemplari, i caratteri che ne consentono l'attribuzione storica, di genere e di stile. ▪ Utilizzare, in modo collettivo o individuale, gli strumenti musicali in dotazione della scuola o propri ▪ Riconoscere e classificare gli elementi del linguaggio musicale ▪ Usare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura ▪ Elaborare commenti musicali ▪ Ascoltare brani di generi e stili diversi e saperli decodificare. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il linguaggio d'arte dei "cantautori". ▪ La musica per incanalare future scelte comportamentali. ▪ Strumenti idiofoni e membranofoni, ▪ Riconoscere i generi musicali in voga nella Bella époque e nel Novecento. ▪ Il balletto ▪ I nuovi linguaggi musicali del Novecento. ▪ Le note do#(3) e do#(4) ▪ La terzina, il tempo composto ▪ Apprendere i concetti di tonalità, trasporto e modulazione 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere l'importanza delle funzioni sociali della musica. ▪ Riconoscere all'ascolto i ritmi appresi. ▪ Riconoscere all'ascolto gli strumenti idiofoni e membranofoni ▪ Conoscere la canzone d'autore e le principali scuole di riferimento. ▪ Ideare melodie su ritmi dati, comporre pezzi ritmici di secondo livello. ▪ Riconoscere all'ascolto i ritmi appresi ▪ Saper trasportare una melodia in una tonalità diversa da quella data ▪ Riconoscere i generi musicali in voga nella Bella époque e nel Novecento.
<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>Esprimersi e comunicare</p> <p>Osservare e leggere le immagini</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche allo studio della storia dell'arte e della comunicazione visiva ▪ Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale ▪ Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I codici del linguaggio visivo e la loro funzione espressiva ▪ Elementi di storia dell'arte (dall'arte barocca all'arte del Novecento). ▪ Le tecniche di stampa. ▪ I modelli costruttivi dell'architettura moderna. ▪ La tutela del patrimonio storicoartistico e ambientale. ▪ Esercitazioni di osservazione e rielaborazione personale di messaggi visivi. ▪ Approfondimenti su materiali, strumenti e metodologie operative di varie tecniche (penne, matite, pastelli, acquerelli, tempere, collage, composizioni polimateriche). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e descrivere, con linguaggio verbale appropriato gli elementi formali significativi presenti nelle opere d'arte.

<p>ED. FISICA</p> <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il linguaggio corporeo nelle sue connotazioni. ▪ Conoscere ed applicare le regole principali, le tecniche e le tattiche di base degli sport praticati. ▪ Saper modificare il proprio intervento sportivo in relazione al proprio ruolo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Atteggiamenti e posture corrette. ▪ Movimento e ritmo. ▪ Test e prove di valutazione motoria. Coordinazione dinamica generale, oculo-manuale e pedale. Origine ▪ orientamento ed organizzazione spaziale. ▪ Apparati e movimento. L'orienteeering. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper risolvere problemi motori e trasferire abilità specifiche in altri ambiti. ▪ Saper calibrare la risposta motoria, nelle sue variabili spazio-temporali e percettive, rapportandola al gesto tecnico ed alle situazioni sportive.
<p>RELIGIONE</p> <p>Dio e l'uomo</p> <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <p>Il linguaggio religioso</p> <p>I Valori etici e religiosi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. ▪ Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni. ▪ Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La Bibbia, Il vangelo, articoli di giornale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interpretare fonti e documenti.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA <ul style="list-style-type: none">▪ Utilizza fonti e strumenti diversi adeguati al compito e al contesto.▪ Confronta esperienze e risultati e ne ricava strategie adeguate allo scopo.▪ Riconosce i propri errori e valuta i progressi compiuti.▪ Sa gestire efficacemente i tempi delle proprie attività e scegliere le modalità di studio più idonee al compito da svolgere▪ Ha consapevolezza della propria condotta, e rispetto delle esigenze altrui superando i pregiudizi.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Capacità di acquisire e interpretare le informazioni</p> <p>Capacità di individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Organizzazione del proprio metodo di studio</p> <p>Utilizzo di strategie di autovalutazione e correzione</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Acquisire i valori che stanno alla base della convivenza civile, nella consapevolezza di essere titolari di diritto e di doveri e nel rispetto degli altri e della loro diversità e dignità.	<ul style="list-style-type: none">▪ Documenti che tutelano i diritti dei minori (Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo, Convenzione internazionale sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza)▪ Educazione alla Legalità	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere le finalità delle principali organizzazioni internazionali e gli articoli della Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE con particolare riferimento a ED. CIVICA	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA			
<ul style="list-style-type: none">▪ Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.▪ Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.▪ Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.▪ Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.▪ Interiorizza i principi fondamentali della Costituzione.▪ Acquisisce consapevolezza dell'incidenza della Costituzione nella storia della Repubblica.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente</p> <p>Rispetto delle regole condivise</p> <p>Disponibilità a collaborare</p> <p>Rispetto dei principi fondamentali della Costituzione</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere i principi fondamentali della Costituzione Italiana e degli Organi Costituzionali della Repubblica.	<ul style="list-style-type: none">▪ La Costituzione italiana;▪ I concetti di Democrazia, Repubblica e il legame con gli Organi Costituzionali della Repubblica	<ul style="list-style-type: none">▪ Riconoscere e rispettare i valori sanciti nella carta Costituzionale Italiana e nelle carte internazionali.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IMPRENDITORIALE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA <ul style="list-style-type: none">▪ Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.▪ Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.▪ É disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con novità ed imprevisti.▪ Discute e argomenta in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti,rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Responsabilità nel portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Organizzazione e realizzazione di semplici progetti.</p> <p>Capacità di trovare soluzioni, misurandosi con le novità e gli imprevisti.</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Pianificare e organizzare il proprio lavoro;▪ Realizzare semplici progetti. verbalizzare il proprio vissuto formulando frasi più articolate.▪ Rafforzare le proprie capacità comunicative. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.	<ul style="list-style-type: none">▪ Fasi del problem solving▪ Modalità di decisione riflessiva▪ Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva	<ul style="list-style-type: none">▪ Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti.

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE (trasversale)	
DISCIPLINE COINVOLTE		TUTTE	
TRAGUARDI DI COMPETENZE IN USCITA ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA			
<ul style="list-style-type: none">Utilizza con consapevolezza e responsabilità le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, in contesti comunicativi concreti per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemiÈ consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.			
INDICATORI TRASVERSALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Ricerca di informazioni</p> <p>Comunicazione mediante la pluralità dei linguaggi tecnologici</p> <p>Capacità di elaborazione</p> <p>Responsabilità nell'uso delle tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none">Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.Conoscere le Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)	<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.Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni., ecc.)	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.