



ISTITUTO COMPRENSIVO
“A.SCOPELLITI”
Girifalco (CZ – ITALIA)

Via De Amicis, 1/A - Girifalco
Tel. 09681904234-0968749255
CZIC84000C - 80004540797
czic84000c@istruzione.it
czic84000c@pec.istruzione.it
www.icgirifalco.edu.it



CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE



*Istituto Comprensivo A. Scopelliti Girifalco
Scuola dell'Infanzia, primaria e secondaria di primo grado
A.S. 2022 – 2023*

INDICE

1.	PREMESSA	5
2.	RIFERIMENTI NORMATIVI.....	7
3.	LE NUOVE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	8
4.	L'INSEGNAMENTO DELL'EDUCAZIONE CIVICA	10
5.	DALLE COMPETENZE ALLE ... DISCIPLINE.....	11
6.	UN CURRICOLO VERTICALE: DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	15
7.	DAI CAMPI D'ESPERIENZA, ALLE AREE DISCIPLINARI E ALLE DISCIPLINE	16
8.	CURRICOLO DI ITALIANO	17
8.1.	ELEMENTI DI RACCORDO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	31
9.	CURRICOLO DI LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA	32
10.	CURRICOLO DI STORIA.....	38
10.1.	ELEMENTI DI RACCORDO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	43
11.	CURRICOLO DI GEOGRAFIA	44

11.1.	ELEMENTI DI RACCORDO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	50
12.	CURRICOLO DI MATEMATICA.....	51
12.1.	ELEMENTI DI RACCORDO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	60
13.	CURRICOLO DI SCIENZE	61
13.1.	ELEMENTI DI RACCORDO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	69
14.	CURRICOLO DI MUSICA	73
15.	CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE	77
16.	CURRICOLO DI EDUCAZIONE FISICA	82
17.	CURRICOLO DI TECNOLOGIA	87
18.	CURRICOLO DI RELIGIONE CATTOLICA.....	92
19.	ATTIVITA' ALTERNATIVE ALL'I.R.C	100
20.	CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA	103
20.1.	CURRICOLO SCUOLA DELL' INFANZIA	105
20.2.	CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA	109
20.3.	CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO	113
21.	CURRICOLO VERTICALE CODING E ROBOTICA EDUCATIVA	116

21.1.	Scuola dell'infanzia.....	117
21.2.	Scuola Primaria	119
21.3.	Scuola Secondaria di Primo Grado.....	121
22.	SINTESI METODOLOGICA	123
23.	METODOLOGIE–TECNICHE –STRATEGIE MESSE IN ATTO	124
24.	LA VALUTAZIONE	127

1. PREMESSA

CURRICOLO

Perché?



Il Curricolo d'Istituto rappresenta la **sintesi della progettualità formativa e didattica della scuola**, muovendo dalle esigenze degli allievi, dagli esiti da garantire, dai vincoli e dalle risorse presenti nel contesto territoriale.

La **progettazione in verticale** ha lo scopo di organizzare l'intero percorso formativo che un alunno compie dai 3 ai 14 anni esplicitando, pertanto, l'identità dell'Istituto: la continuità progettuale dei tre ordini di scuola permette allo studente di realizzare un percorso di crescita graduale e globale, che promuove uno sviluppo articolato e multidimensionale del soggetto il quale, pur nei cambiamenti evolutivi e nelle diverse istituzioni scolastiche, costruisce la sua identità di cittadino responsabile e attivo.

Prendere come punto di riferimento le competenze chiave europee, consente di dare unitarietà al curricolo mettendo in relazione tutti i saperi che, insieme, concorrono allo sviluppo personale e sociale dell'individuo.

Con l'a.s. 2022/2023, il Curricolo vede la sua pubblicazione nella versione aggiornata anche nella sezione relativa all' Educazione Civica, disciplina entrata a far parte degli insegnamenti fondamentali con la legge 92 del 20 agosto 2019. Il Curricolo dovrà, comunque, essere sottoposto a continua revisione e aggiornato ad opera dei Dipartimenti essendo per sua natura l'espressione della ricerca e dell'innovazione didattica ed è **parte integrante del PTOF**.



2. RIFERIMENTI NORMATIVI

Il curriculum verticale per competenze è stato elaborato dalla nostra scuola sulla base del rispetto della normativa vigente:

- ❖ 1° settembre 2000 legge dell'Autonomia.
- ❖ Profilo educativo, culturale e professionale (D. Lgs. 59/2004).
- ❖ 23 maggio 2018 Quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del 23 MAGGIO 2018).
- ❖ L'autonomia scolastica quale fondamento per il successo formativo di ognuno Nota Prot. N.0001143 - 17/05/2018.
- ❖ Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile 25 settembre 2015.
- ❖ Indicazioni Nazionali: nuovi scenari.
- ❖ Competenze chiave di cittadinanza (archivio normativa Pubbl. Istr. 2007). Indicazioni Nazionali per il Curriculum 04/09/2012, con Profilo dello studente. CM n. 3 del 13 /02/2015: Certificazione delle competenze per il primo ciclo.
- ❖ Legge n° 107 del 13/7/2015: art.1; c. 14: PTO; Curriculum di istituto; Rav e Piani di miglioramento.

Dalle Indicazioni Nazionali al Curriculum di scuola:

Le Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012, ai sensi dell'articolo 1, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009 -n. 89- secondo i criteri indicati dalla C.M. n. 31 del 18 aprile 2012 (D.M.31.07.2007), e vista la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio dell'Unione europea del 18 dicembre 2006, delineano il quadro di riferimento nazionale nell'ambito del quale le scuole realizzano il curriculum di scuola.

Nuovo scenario: la centralità della persona, una nuova cittadinanza, un nuovo umanesimo rappresentano la cornice valoriale nella quale si realizzano le azioni della scuola. È compito della scuola individuare “come” conseguire i traguardi per lo sviluppo delle competenze, indicando contenuti, metodi e mezzi, tempi, modalità organizzative, strumenti di verifica e criteri di valutazione, modalità di recupero, consolidamento, sviluppo e potenziamento “a partire dalle effettive esigenze degli alunni concretamente rilevate e sulla base della necessità di garantire efficaci azioni di continuità e di orientamento” (art.8, D.P.R.275/99).

3. LE NUOVE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Come è noto, le Indicazioni Nazionali 2012 per il Curricolo recepiscono come obiettivo generale del processo educativo il conseguimento delle otto competenze chiave europee per l'apprendimento permanente.

La **Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del 22/05/2018** ha sostituito le 8 competenze chiave individuate con la Raccomandazione del 18/12/2006. La revisione delle competenze risente dell'evoluzione di una società sempre più dinamica e complessa, in cui “ogni persona avrà la necessità di possedere un ampio spettro di abilità e competenze e dovrà svilupparle ininterrottamente nel corso della vita”. Le competenze chiave, come definite nel nuovo quadro di riferimento sopracitato, “intendono porre le basi per creare società più uguali e democratiche. Soddiscano la necessità di una crescita inclusiva e sostenibile, di coesione sociale e di ulteriore sviluppo della cultura democratica”. **Cittadinanza attiva e inclusione sociale** sono i cardini attorno a cui ruotano le nuove competenze.

Ogni scuola è dunque chiamata a ricalibrare il proprio curriculum declinandolo in base a queste nuove competenze.

Le competenze sono definite come una combinazione di conoscenza, abilità e atteggiamenti, in cui:

-  Conoscenza = Sapere è l'insieme di fatti e cifre, concetti, idee e teorie, relative a un settore di studio o di lavoro.
-  Abilità = Fare indica la capacità di applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati.
-  Atteggiamenti = Saper essere descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

La novità nella definizione di competenza sta nella nuova dizione “atteggiamenti”, assente nella vecchia Raccomandazione, la quale fornisce un'indicazione preziosa e un riferimento ineludibile per gli insegnanti, chiamati a costruire oggi piste didattiche e culturali capaci di fornire all'allievo competenze tali da assicurargli “resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti”, ossia “la capacità di saper stare al mondo”, al mondo sempre più complesso, liquido e precario di oggi. La visione del mondo in chiave europea diventa, pertanto, sempre più aperta e inclusiva.

Nella progettazione del nostro curriculum il gruppo di lavoro ha dunque tenuto conto e recepito le importanti novità contenute nella Nuova Raccomandazione del maggio 2018, in cui oltre a rinominare le otto competenze (l'unica competenza che ha mantenuto la stessa dizione è la competenza digitale) ha ridefinito anche da un punto di vista sostanziale e contenutistico le competenze, adattandole ai nuovi scenari europei e globali della società odierna.

Fra le **novità** più importanti: le competenze di base non sono più soltanto quelle alfabetiche e matematiche, a completare il novero è con forza la competenza digitale; in un mondo sempre più tecnologico e interconnesso l'allievo, e poi la persona tout court, deve essere in grado di saper utilizzare in modo responsabile i nuovi mezzi tecnologici nella costruzione del proprio sapere e del proprio stare al mondo.

L'innalzamento del livello di padronanza delle competenze di base è il presupposto migliore per apprendere e partecipare alla società in una prospettiva di apprendimento permanente.

1. **Competenza alfabetica funzionale:** torna l'utilizzo di materiale digitale; il digitale rientra pertanto, come sopraddeito, fra le competenze di base.
2. **Competenza multilinguistica:** per la prima volta è compresa anche l'acquisizione delle lingue classiche come il greco antico e il latino, all'origine di molte lingue moderne, le quali possono facilitare l'apprendimento delle lingue in generale.
3. **Competenza in matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** compare l'ingegneria, come una delle aree di applicazione delle conoscenze matematiche e scientifiche “per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli essere umani”. L'intreccio di tali competenze è definito con l'acronimo STEM.
4. **Competenza digitale:** pur mantenendo lo stesso nome, in questa competenza l'accento non è più posto solo sulla rete, come ambiente di ricerca, ma anche sulla gestione delle informazioni e di contenuti, sui dati e le identità digitali. Al primo posto vi sono non tanto gli aspetti tecnici, che pure rimangono, ma soprattutto l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione) e la sicurezza, la capacità di programmare e condividere contenuti digitali.
5. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** comprende la capacità di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. Per la prima volta compare il termine “resiliente”: acquisire tale competenza significa essere capace di gestire l'incertezza e lo stress.
6. **Competenza in materia di cittadinanza:** la novità risiede nel fatto che a differenza della vecchia Raccomandazione tale competenza fa competenza a sé. A rimarcare dunque con forza che l'educazione alla cittadinanza attiva diventa centro e precipizio attorno a cui costruire i percorsi formativi degli allievi. Essa comprende “il sostegno delle diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e non violenza, nonché della disponibilità a rispettare la privacy degli altri e a essere responsabili in campo ambientale”. Per la prima volta si parla di “*parità di genere e coesione sociale*”.
7. **Competenza imprenditoriale:** a differenza della Raccomandazione 2006 “spirito di iniziativa e imprenditorialità”, ora la competenza è proprio imprenditoriale. Si tratta di educare a passare dal pensiero all'azione. Elemento di novità è che tale competenza si riferisce alla capacità di agire, con creatività, sulla base di idee e opportunità e di “trasformarle in valore per gli altri”. Anche qui torna il tema della resilienza, figlia dei tempi: educare alla capacità di “saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio in quanto fattori rientranti nell'assunzione di decisioni informate”.
8. **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali :** si accentua ancor più l'importanza della tutela del patrimonio artistico e culturale “all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale”, l'arte si fa “strumento per interpretare e plasmare il mondo”.

4. L'INSEGNAMENTO DELL'EDUCAZIONE CIVICA



L'insegnamento dell'Educazione Civica, secondo le disposizioni nazionali (Legge 20 agosto 2019, n.92; Decreto ministeriale n. 35 del 22 giugno 2020 e allegate Linee guida), ha come finalità la promozione dei principi della legalità, della cittadinanza attiva e digitale, della sostenibilità ambientale, del diritto alla salute e del benessere della persona. La Legge pone a fondamento dell'educazione civica la conoscenza della Costituzione italiana, riconoscendola come norma fondamentale del nostro ordinamento, per l'enorme valenza culturale e pedagogica. Si intende così promuovere nei bambini e nei ragazzi la capacità di scegliere e agire in modo consapevole nel contesto classe e nella vita quotidiana, attraverso il rispetto di regole, diritti e doveri, ispirandosi ai valori della responsabilità, della legalità, della partecipazione e della solidarietà a partire dalla scuola dell'infanzia. La pluralità degli obiettivi di apprendimento di questa disciplina e delle competenze attese, implicano che il nuovo insegnamento abbia carattere trasversale: tutte le discipline devono concorrere alla formazione civica e sociale degli alunni, nel rispetto dei processi di crescita dei bambini e dei ragazzi nei diversi gradi di scuola.

Sono tre i nuclei tematici attorno a cui ruota la disciplina, secondo le Linee guida, per l'insegnamento dell'educazione civica:

- **la Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà;**
- **lo Sviluppo Sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio;**
- **la Cittadinanza**

5. DALLE COMPETENZE ALLE ... DISCIPLINE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE - Linee Generali

COMPETENZE CHIAVE	PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO (Indicazioni Nazionali 2012)	AMBITI per le competenze disciplinari		
		SCUOLA DELL' INFANZIA (campi d'esperienza)	SCUOLA PRIMARIA (aree disciplinari)	SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO (Discipline)
Competenza alfabetica funzionale	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni	I DISCORSI E LE PAROLE	Area linguistica ITALIANO	ITALIANO
Competenza multilinguistica	Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	I DISCORSI E LE PAROLE	Area linguistica LINGUA INGLESE SECONDA LINGUA COMUNITARIA	INGLESE FRANCESE
Competenza matematica e competenza in scienze,	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Area matematico scientificotecnologica MATEMATICA SCIENZE Area	MATEMATICA SCIENZE GEOGRAFIA ARTE E IMMAGINE MUSICA

tecnologie e ingegneria	l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri, Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.		storicogeografica GEOGRAFIA	TECNOLOGIA
Competenza digitale	Ha buone competenze digitali. usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	TUTTI	TUTTI	TUTTI
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise,	TUTTI	TUTTI	TUTTI

	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. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.			
Competenza in materia di cittadinanza	Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui queste possono avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.	TUTTI	TUTTI	TUTTI
Competenza imprenditoriale	Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di	TUTTI	TUTTI	TUTTI

	vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi culturali, espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare sé stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	TUTTI	TUTTI	TUTTI

6. UN CURRICOLO VERTICALE: DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il curriculum verticale si realizza in un percorso costruito per gli alunni, al fine di offrire occasioni di apprendimento attivo, secondo una didattica che stimoli i diversi tipi di intelligenza, attento alla dimensione interattiva e affettiva oltre che disciplinare; un percorso in cui l'alunno possa imparare attraverso il fare e l'interazione con i compagni.

Gli insegnamenti si basano su un apprendimento ricorsivo, tenendo conto delle diverse metodologie didattiche impiegate nei diversi ordini di scuola. Si tratta di sistematizzare progressivamente osservazioni che in momenti o cicli precedenti possono aver avuto carattere occasionale, reimpiegare le categorie apprese in contesti via via più articolati.

E' stata curata la continuità tra gli ordini, sottolineando l'importanza di evidenziare quanto si è svolto nell'ordine scolastico precedente per costruire un effettivo percorso che non soffra di immotivate cesure didattiche e che permetta di realizzare un itinerario progressivo e continuo, come viene sottolineato nel documento normativo relativo alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione. Per rendere più concreto, operativo ed effettivamente condiviso il lavoro di costruzione del curriculum verticale, i docenti hanno esplicitato anche i contenuti della programmazione del loro quotidiano lavoro didattico, contenuti organizzati all'interno di aree di apprendimento generali dette nuclei tematici. I contenuti scelti e indicati nel curriculum sono i veicoli attraverso i quali gli alunni in generale possono conseguire gli obiettivi di apprendimento prescritti, finalizzati al raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze da conseguire in tempi lunghi, ossia in uscita ad ogni ordine di scuola. L'aver dettagliatamente indicato, per ogni anno e per ogni disciplina, i contenuti serve per definire meglio quali sono gli argomenti principali da affrontare, funzionali, nella specificità dei bisogni e delle caratteristiche di ogni alunno, ad una conoscenza e ad una capacità applicativa che siano sempre meditate, consapevoli e critiche, tali da fornire competenze nel senso di saper applicare quanto imparato in situazioni molteplici, anche diverse dall'ordinario impegno scolastico.

Il curriculum del nostro istituto, definito sulla base dei documenti nazionali ed europei, intende tradurre in azioni efficaci le nostre scelte didattiche e si propone di:

- **valorizzare gli elementi di continuità, la gradualità degli apprendimenti e le conoscenze pregresse**
- **presentare una coerenza interna**
- **avere una funzione orientativa in ciascun ciclo, in modo particolare alla fine della secondaria di primo grado**

7. DAI CAMPI D'ESPERIENZA, ALLE AREE DISCIPLINARI E ALLE DISCIPLINE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	Discipline	- ITALIANO - INGLESE -FRANCESE	- MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA	- STORIA - GEOGRAFIA - CITTADINANZA E COSTITUZIONE - RELIGIONE	- EDUCAZIONE FISICA	- ARTE E IMMAGINE - MUSICA
SCUOLA PRIMARIA	Aree disciplinari	    				
		- AREA LINGUISTICA <i>Italiano</i> <i>Inglese</i>	- AREA MATEMATICO SCIENTIFICO-TECNOLOGICA <i>Matematica</i> <i>Scienze</i> <i>Tecnologia</i>	- AREA STORICO-GEOGRAFICA <i>Storia Geografia</i> <i>Cittadinanza e cost.</i> <i>Religione</i>	- AREA ESPRESSIVA <i>Educazione fisica</i>	- AREA ARTISTICO-ESPRESSIVA <i>Arte e immagine</i> <i>Musica</i>
SCUOLA DELL'INFANZIA	campi d' esperienza	    				
		- I DISCORSI E LE PAROLE	- LA CONOSCENZA DEL MONDO	- IL SÉ E L'ALTRO	- IL CORPO E IL MOVIMENTO	- IMMAGINI, SUONI, COLORI

8. CURRICOLO DI ITALIANO

Lo sviluppo di competenze linguistiche ampie e sicure è una condizione indispensabile per la crescita della persona e per l'esercizio pieno della cittadinanza, per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali e per il raggiungimento del successo scolastico in ogni settore di studio. Per realizzare queste finalità estese e trasversali, l'apprendimento della lingua deve essere oggetto di specifiche attenzioni da parte di tutti i docenti, che in questa prospettiva sono chiamati a coordinare le loro attività.

La cura costante rivolta alla progressiva padronanza dell'italiano implica, inoltre, che l'apprendimento della lingua italiana avvenga a partire dalle competenze linguistiche e comunicative che gli allievi hanno già maturato nell'idioma nativo e guardi al loro sviluppo in funzione non solo del miglior rendimento scolastico, ma come componente essenziale delle abilità per la vita. Nel primo ciclo di istruzione devono essere acquisiti gli strumenti necessari ad una "alfabetizzazione funzionale": gli allievi devono ampliare il patrimonio orale e devono imparare a leggere e a scrivere correttamente e con crescente arricchimento di lessico.

Questo significa, da una parte, padroneggiare le tecniche di lettura e scrittura, dall'altra imparare a comprendere e a produrre significati attraverso la lingua scritta. Lo sviluppo della strumentazione per la lettura e la scrittura e degli aspetti legati al significato procede in parallelo e deve continuare per tutto il primo ciclo di istruzione, ovviamente non esaurendosi in questo.



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	I DISCORSI E LE PAROLE	
▪ Sviluppare la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchire il proprio lessico. ▪ Sviluppare fiducia e motivazione per l'esprimere e il comunicare agli altri attraverso il linguaggio verbale emozioni, domande e pensieri. ▪ Ascoltare e comprendere la lettura di storie, raccontare, inventare narrazioni. ▪ Dialogare, discutere, chiedere spiegazioni e spiegare. ▪ Usare il linguaggio per progettare le attività e per definire le regole. ▪ Essere consapevoli della propria lingua madre. ▪ Confrontare lingue diverse, riconoscere, apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica. ▪ Formulare ipotesi sulla lingua scritta sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. ▪ Riflettere sulla lingua.	▪ Utilizzare la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare nei diversi campi di esperienza. ▪ Usare un lessico adeguato. ▪ Strutturare in modo corretto ed articolato una frase. ▪ Rielaborare oralmente in modo chiaro e coerente esperienze e vissuti. ▪ Comunicare, condividere esperienze personali, emozioni, pensieri e comportamenti. ▪ Intervenire in una conversazione a tema, esprimendo le proprie idee ed esperienze. ▪ Raccontare una storia, individuarne gli elementi essenziali, rielaborarne i contenuti. ▪ Dialogare, discutere nel gruppo. ▪ Entrare in relazione con le immagini e con il codice scritto. ▪ Distinguere il disegno dalla scrittura. ▪ Scoprire le funzioni del codice scritto. ▪ Interessarsi al codice scritto e produrre scritture spontanee. ▪ Cogliere la struttura fonetica delle parole. ▪ Trovare rime ed assonanze. ▪ Sviluppare conoscenze metalinguistiche. ▪ Scoprire codici linguistici diversi. ▪ Potenziare le abilità linguistiche attraverso l'utilizzo pratico, in situazioni ludiche, della lingua inglese. ▪ Modificare il significato di parole mediante la formazione di accrescitivi e diminutivi.	▪ Giochi liberi e guidati. ▪ Giochi d'imitazione. ▪ Giochi metalinguistici. ▪ Giochi di associazione fra parole e movimento. ▪ Filastrocche, conte. ▪ Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e manipolazione. ▪ Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni. ▪ Ascolto attivo di narrazioni e racconti. ▪ Esperienze di ascolto di testi poetici e brevi storie in rima. ▪ Lettura di immagini, vignette e storie (decodifica ed interpretazione). ▪ Uso di libri, frequentazione della biblioteca locale. ▪ Approccio al codice scritto attraverso un percorso motivante di letto-scrittura.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
L'alunno - Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussioni di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi pertinenti, in un registro il più adeguato alla situazione. - Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	Ascolto e parlato - Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti. - Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. - Seguire la narrazione di testi ascoltati mostrando di saperne cogliere il senso globale. - Raccontare oralmente rispettando l'ordine cronologico e/o logico. - Comprendere e dare semplici istruzioni.	- Argomenti di esperienza diretta - Testi di uso quotidiano - Testi narrativi e descrittivi - Storie personali e fantastiche
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	Ascolto e parlato - Cogliere l'argomento principale dei discorsi. - Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti. - Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto. - Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento con un breve intervento preparato in precedenza. - Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione, di istruzioni per l'esecuzione di compiti, di messaggi trasmessi dai media. - Organizzare un breve discorso orale o una breve esposizione utilizzando una scaletta.	- Esperienze personali connotate da elementi descrittivi. - Registri linguistici del parlato narrativo, descrittivo, dialogico, poetico, argomentativo e dei testi parlati più comuni (annunci, telegiornale, pubblicità, ...). - Argomenti di studio, temi affrontati in classe, risultati di ricerche / indagini, ... - Testi di uso quotidiano. - Testi narrativi, descrittivi, poetici, argomentativi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
L'allievo - Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri. - Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.	Ascolto e parlato - Utilizzare le proprie conoscenze su alcuni tipi di testo da ascoltare mettendo in atto strategie differenziate - Ascoltare testi prodotti e/o letti da altri, in situazioni scolastiche e/o trasmessi dai media, individuando: scopo, argomento e informazioni principali - Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione. - Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. - Intervenire in una conversazione e in una discussione rispettando tempi e turni di parola, tenendo conto del destinatario - Raccontare oralmente esperienze personali selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico- cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione - Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentando in modo chiaro l'argomento: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro ed un lessico adeguati. - Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.	- Testi d'uso quotidiano (racconti, documentari, articoli di giornale, istruzioni, canzoni, spettacoli teatrali, film, relazioni, spiegazioni) - Tecnica degli appunti: prenderli mentre si ascolta e utilizzarli. - Tratti fondamentali che distinguono il parlato e lo scritto - Registri linguistici del parlato narrativo, descrittivo, dialogico e dei testi parlati più comuni (telegiornale, pubblicità...) - Strategie di memoria e tecniche di supporto al discorso orale (appunti, schemi, cartelloni, mappe concettuali, network concettuali, altro) - Testi narrativi, descrittivi, poetici, espositivi, argomentativi - Argomenti di studio, temi affrontati in classe, risultati di ricerche/indagini

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
L'alunno - 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 il 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.	Lettura - Leggere testi cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive. - Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago. - Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici che narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.	- Testi di uso quotidiano (avvisi, annunci, ricette, istruzioni...) - Testi narrativi, poetici, descrittivi, informativi.
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	Lettura - Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici che fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. - Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. - Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. - Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e/o conoscitivi applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe o schemi, ecc.). - Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. - Leggere semplici e brevi testi letterari mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali che li contraddistinguono ed esprimendo semplici pareri personali su di essi. - Leggere ad alta voce un testo noto e, nel caso di testi dialogati letti a più voci, inserirsi opportunamente con la propria battuta, rispettando le pause e variando il tono della voce.	- Testi narrativi e descrittivi (favola, fiaba, fantasy, leggenda, racconto, diario, articolo di giornale, cronaca). - Forme di anticipazione del testo. - Tecniche di raccolta, classificazione e interpretazione di informazioni. - Tecniche di sottolineatura, annotazione, costruzione di mappe e schemi. - Sequenza logica e/o cronologica. - Testi poetici: versi, strofe, rime, onomatopee, metafore, personificazioni, uso delle parole e dei significati. - Strategie di lettura ad alta voce: pause, tono di voce, intonazione, ...

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
L'alunno Legge testi letterari di vario tipo e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.	Lettura - Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire - Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti, uso di post segna pagine, note a margine). - Ricavare informazioni esplicite e implicite da semplici testi informativi ed espositivi per documentarsi su un argomento specifico e/o per realizzare scopi pratici. - Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate da un testo e riorganizzarle in modo personale. - Usare in modo funzionale le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici). - Comprendere testi letterari di vario tipo e forma, individuando personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; relazioni causali, tema principale e temi di sfondo; il genere di appartenenza e le tecniche narrative usate dall'autore. - Ricavare informazioni sfruttando le varie parti del manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici.	- Strategie di controllo del processo di lettura ad alta voce al fine di migliorarne l'efficacia (pause, intonazioni...). - Strategie di lettura silenziosa. - Esperienze di lettura come arricchimento personale. - Testi informativi ed espositivi. - Elencazione di argomenti, riassunti schematici, scalette, mappe, tabelle. - Strategie di studio e tecniche di supporto. - Elementi caratterizzanti il testo narrativo letterario e non (biografia, autobiografia, diario, lettera, cronaca, articolo di giornale, racconto, leggenda, mito...). - Elementi caratterizzanti il testo poetico. - Testi descrittivi. - Passi significativi di autori della letteratura. - Elementi caratterizzanti il testo argomentativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
L'alunno - Raccoglie le idee, le organizza per punti, pianifica la traccia di un racconto o di un'esperienza. - Produce racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.	Scrittura - Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). - Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare). - Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.	- Caratteristiche testuali principali dei testi d'uso, informativi, regolativi (racconto d'esperienza, avvisi, elenchi, istruzioni, inviti, ...). - Elementi principali caratterizzanti i testi narrativi realistici e fantastici, i testi descrittivi e i testi informativi. - Le fondamentali convenzioni ortografiche.
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	Scrittura - Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. - Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. - Produrre testi creativi sulla base di modelli dati - Scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti, adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione di comunicazione. - Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo. - Realizzare testi collettivi. - Compiere operazioni di rielaborazione sui testi - Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche e semantiche dei principali segni interpuntivi.	- Strumenti per la raccolta e l'organizzazione delle idee: uso di schemi, tracce, informazioni essenziali. - Forme di scrittura creativa: filastrocche, racconti brevi, poesie. - I diversi registri linguistici. - Caratteristiche testuali fondamentali dei testi d'uso, descrittivi, espressivi, informativi (diario personale, lettera, articolo di giornale, resoconti di esperienze comuni, procedimenti per fare qualcosa, registrazione di opinioni su argomenti trattati in classe). - Tecniche di riassunto, parafrasi, di riscrittura di un testo in funzione di uno scopo dato. - Le convenzioni d'uso della lingua scritta: ortografia, morfologia, sintassi, punteggiatura, lessico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
L'alunno ... ▪ Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, scopo, argomento e destinatario. ▪ Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. ▪ Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici o sonori.	Scrittura ▪ Conoscere e applicare le procedure di <i>ideazione</i>, <i>pianificazione</i>, <i>stesura</i> e <i>revisione</i> del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: ▪ servirsi di strumenti per la raccolta e l'organizzazione delle idee; ▪ utilizzare criteri e strumenti per la revisione del testo; ▪ rispettare le convenzioni grafiche, la correttezza ortografica, morfosintattica e lessicale, la coerenza e l'organicità. ▪ Scrivere testi di vario tipo corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti ecoesi, adeguati allo scopo e al destinatario. ▪ Utilizzare nei propri testi parti di testi prodotti da altri e trattati da fonti diverse. ▪ Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. ▪ Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; ▪ Scrivere testi digitali anche come supporto all'esposizione orale. ▪ Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi. ▪ Scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena.	▪ Scrittura di testi informativi, regolativi, espressivi, epistolari, descrittivi, riassuntivi. ▪ Forme diverse di scrittura creativa in prosa e in versi. ▪ Scrittura del testo argomentativo. ▪ Tema, commento, recensione, intervista, inchieste, dialoghi... ▪ Scrittura imitativa, riscrittura e manipolazione di testi letterari e non.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
L'alunno ▪ Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso. ▪ Capisce ed utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. ▪ È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e linguedifferenti.	Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo ▪ Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto, sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. ▪ Ampliare il patrimonio culturale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. ▪ Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. ▪ Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.	▪ Parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso. ▪ Somiglianze, differenze terminologiche.
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	Scrittura ▪ Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base. ▪ Arricchire il patrimonio letterale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. ▪ Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. ▪ Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. ▪ Comprendere e utilizzare parole, termini specifici legati alle discipline di studio. ▪ Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.	▪ Parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso. ▪ Somiglianze, differenze, appartenenza ad un campo semantico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
Adatta opportunamente i registri formale/informale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.	Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo - Ampliare il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. - Comprendere e usare parole in senso figurato. - Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. - Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. - Utilizzare la propria conoscenza di relazione di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo. - Utilizzare dizionari di vario tipo.	- Parole del vocabolario: dal linguaggio quotidiano a quello letterario. - Analogie, differenze, campi semantici. <u>Parole del vocabolario dei</u> Sinonimi e <u>dei</u> contrari. - I linguaggi specifici - Etimologia delle parole - Consultazione di vocabolari ed enciclopedie online - Neologismi...

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
L'alunno 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.	Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi dellalingua - Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.). - Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	- Principali regole morfologiche. - Principali meccanismi di formazione delle parole. - Principali relazioni di significato tra le parole - Parti variabili del discorso e gli elementiprincipali della frase semplice. - Fondamentali convenzioni ortografiche.
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi dellalingua - Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. - Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). – Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). - Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. - Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come e, ma, infatti, perché, quando). - Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.	- Regole morfo-sintattiche, ortografiche, lessicali. - Parti variabili e invariabili del discorso. - Analisi logica (soggetto, predicato ed espansioni).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ITALIANO	
- Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo. - Padroneggia ed applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.	Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua - Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi). - Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. - Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. - Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. - Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione. - Riconoscere in un testo le parti del discorso e categorie lessicali e i loro tratti grammaticali. - Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. - Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.	- Le strutture delle principali tipologie testuali. - Le parti del discorso. - Gli elementi di coesione della frase e del testo. - Le strutture sintattiche della frase semplice e complessa. - Arricchimento lessicale, relazioni di significato e meccanismi di formazione delle parole. - Riflessione metacognitiva sulla lingua: categorizzare, connettere, analizzare, indurre, dedurre.

8.1. ELEMENTI DI RACCORDO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Data la complessità dello sviluppo linguistico, che si intreccia strettamente con quello cognitivo e richiede tempi lunghi e distesi, si deve tener presente che i traguardi per la scuola secondaria costituiscono un'evoluzione di quelli della primaria e che gli obiettivi di ciascun livello sono uno sviluppo di quelli del livello precedente (Indicazioni Nazionali).

Considerata questa premessa, le insegnanti di Lettere della scuola secondaria hanno individuato alcuni punti fondamentali che costituiscono elementi di raccordo fra la scuola primaria e la secondaria di primo grado, per l'avvio o, meglio, la prosecuzione di un lavoro armonico:

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Ascolto e parlato	• Ascoltare in modo attento e finalizzato • Ascoltare e comprendere testi e messaggi di vario genere • Esporre in modo coerente
Lettura	• Leggere correttamente e comprendere un testo • Leggere silenziosamente e a voce alta, anche in maniera espressiva
Scrittura	• Formulare periodi strutturati in modo corretto, rispettosi delle convenzioni ortografiche e di interpunzione
Acquisizione ed esposizione del lessico ricettivo e produttivo	• Comprendere parole non note in relazione al contesto • Utilizzare un lessico appropriato e via via più ampio, supportati dall'uso del dizionario
Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	• Conoscere le regole ortografiche, il verbo regolare (modi, tempi, forma attiva) • Conoscere la morfologia e avviarsi all'analisi logica • Curare la grafia

9. CURRICOLO DI LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA

L'apprendimento della lingua inglese e di una seconda lingua comunitaria permette all'alunno di:

- sviluppare una competenza plurilingue e pluriculturale;
- acquisire i primi strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vive, anche oltre i confini del territorio nazionale;
- riconoscere che esistono differenti sistemi linguistici e culturali;
- divenire consapevole della varietà di mezzi che ogni lingua offre per pensare, esprimersi e comunicare.

Nell'apprendimento delle lingue la motivazione nasce dalla naturale attitudine degli alunni a comunicare, socializzare, interagire e dalla loro naturale propensione a “fare con la lingua”. L'insegnante avrà cura di alternare diverse strategie e attività: ad esempio proposte di canzoni, filastrocche, giochi con i compagni, giochi di ruolo, consegne che richiedono risposte corporee a indicazioni verbali in lingua. Introdurrà gradualmente delle attività che possono contribuire ad aumentare la motivazione, quali ad esempio l'analisi di materiali autentici (immagini, oggetti, testi, ecc.), l'ascolto di storie e tradizioni di altri paesi, l'interazione in forma di corrispondenza con coetanei stranieri, la partecipazione a progetti con scuole di altri paesi.

L'uso di tecnologie informatiche consentirà di ampliare spazi, tempi e modalità di contatto e interazione sociale tra individui, comunità scolastiche e territoriali.



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	LINGUA INGLESE	
L'alunno - Comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. - Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto. - Interagisce nel gioco. - Svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.	Ascolto - Comprendere un saluto e semplici istruzioni. - Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. Parlato - Rispondere ad un saluto, intonare semplici canzoni in lingua, anche associando parole e movimenti. - Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. Lettura - Riconoscere parole scritte di uso comune, o con cui si è familiarizzato oralmente, preferibilmente accompagnate da supporti visivi. - Comprendere biglietti di auguri, cartoline. - Comprendere brevi testi e messaggi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente. Scrittura - Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.	FUNZIONI Saluto, presentazione, istruzioni, ordini, divieti, espressione di gusti e preferenze, indicazione della posizione di oggetti/persona nello spazio. LESSICO Alfabeto inglese, numeri, colori, animali, giocattoli, oggetti di scuola, famiglia, indumenti, cibo, ambienti/arredo, persona e parti del corpo. STRUTTURE Saluti informali e formali; presentazione/descrizione/possesso; gusti e preferenze; istruzioni; ordini e divieti; Indicazioni di posizione; preposizioni di luogo; Saluti informali e formali: <i>Hello, Hi, Goodbye...</i>; presentazione/descrizione/possesso: <i>What's your name?... My name is/I'm..., How old are you? ... I'm... Have you got...?</i>; gusti e preferenze: <i>Do you like...?</i>; istruzioni: <i>draw, write, paint/colour, listen to, look at, stick, cut, match, point, repeat...</i>; ordini e divieti: <i>sit down/stand up, come here/go there, turn around, open/close, don't...</i>; Indicazione di posizione: <i>Where's ...?</i>; uso di <i>in /on/under...</i>

L'alunno	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
- 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 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.	Ascolto - Comprendere 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 (la scuola, le vacanze, passatempi, i propri gusti, ...) Parlato - Interagire con un compagno o con un adulto con cui si ha familiarità per presentarsi, giocare scambiare semplici informazioni afferenti alla storia personale, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e <u>all'interlocutore, anche se a volte non connesse e formalmente difettose</u> - Sostenere ciò che si dice o si chiede con mimica e gesti chiedendo eventualmente all'interlocutore di ripetere. Lettura - Comprendere brevi e semplici testi (cartoline, messaggi di posta elettronica, lettere personali, storie per bambini...) accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo parole e frasi familiari. Scrittura - Scrivere messaggi semplici e brevi, come biglietti e brevi lettere personali (per fare auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere notizie, per raccontare proprie esperienze...).	- FUNZIONI Salutare, indicare la provenienza. Presentarsi e presentare. Descrivere familiari e altre persone. Collocare oggetti e persone. Chiedere e dire l'ora. Parlare della routine quotidiana. Parlare delle proprie preferenze e abitudini. Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale (gusti, amici, attività scolastica, giochi, vacanze...). - LESSICO Famiglia, casa, animali, cibo e bevande, daily routine, abbigliamento, materie e orario scolastico; stati e nazionalità, sport, lavori, tempo atmosferico, stagioni, mesi, giorni della settimana. - STRUTTURE Saluti formali; pronomi personali soggetto; aggettivi possessivi; aggettivi dimostrativi; preposizioni di stato in luogo e moto; verbi essere e avere: (forma affermativa, negativa ed interrogativa); verbo <i>Can</i> per abilità e permesso (forma affermativa, negativa ed interrogativa); <i>present simple</i> e <i>present continuous</i> (forma affermativa, negativa ed interrogativa); <i>Questions words</i> (<i>What, where, when, why, who, how</i>); indicazione di posizione e preposizioni di luogo; tempo cronologico e atmosferico. Saluti formali: <i>Good morning/afternoon/evening/night</i>; pronomi personali soggetto: <i>I, you, he/she/it, we, they</i>; aggettivi possessivi: <i>my, your, our, his/her, its, their</i>; aggettivi dimostrativi: <i>this, that</i>; preposizioni di stato in luogo e moto; verbi essere e avere: <i>present simple</i> (forma affermativa, negativa ed interrogativa); verbo <i>Can</i> per abilità e permesso (forma affermativa, negativa ed interrogativa); <i>present simple</i> e <i>present continuous</i> (forma affermativa, negativa ed interrogativa); <i>Questions words</i> (<i>What, where, when, why, who, how</i>); indicazione di posizione: <i>Where's?.. There is/There are...</i>; uso di <i>in/on/under/behind/between/in front of...</i>; tempo cronologico e atmosferico: <i>What time</i>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	LINGUA INGLESE	
L'alunno - Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. - Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. - Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. - Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. - Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. - Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. - Conosce e confronta usi e tradizioni del paese di cui si studia la lingua. - Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. - Affronta situazioni nuove attingendo ad un suo patrimonio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. - Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	Ascolto - Comprendere in modo globale e dettagliato messaggi orali in lingua standard, anche attraverso i media, su argomenti di interesse personale e relativi alla vita quotidiana espressi con articolazione lenta e chiara. Lettura - Comprendere in modo globale e dettagliato testi scritti di varia tipologia e genere su argomenti di interesse personale e relativi alla vita quotidiana. Parlato - Interagire in brevi conversazioni, su temi anche non noti, 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. Scrittura - Produrre brevi testi scritti, di varia tipologia e genere, attinenti alla sfera personale e alla vita quotidiana, anche utilizzando strumentitelematici.	- FUNZIONI Salutare; presentarsi e presentare; chiedere e dire la provenienza, la nazionalità; parlare della famiglia; descrivere qualcuno e qualcosa; parlare di ciò che si possiede; dare istruzioni, ordini e divieti; esprimere l'ora, le preferenze, i gusti e le opinioni; offrire, proporre, invitare, accettare e rifiutare offerte, proposte e inviti; esprimere quantità; parlare di azioni di routine e di azioni in corso; esprimere capacità; descrivere attività del tempo libero; accordare e rifiutare permessi; iniziare una conversazione telefonica; parlare del tempo atmosferico; parlare di eventi e situazioni nel passato; parlare della salute; chiedere e dare informazioni stradali; parlare di azioni e intenzioni future; esprimere necessità, obblighi e proibizioni; confrontare luoghi, persone e cose; chiedere e dire a chi appartiene qualcosa; parlare di progetti futuri programmatici - LESSICO Saluti, numeri, l'alfabeto, nazioni e nazionalità, famiglia, caratteristiche fisiche, colori, animali, casa, materie scolastiche, azioni di routine, cibo e bevande, attività sportive e del tempo libero, aggettivi per esprimere pareri, mesi, stagioni, tempo atmosferico, date, professioni, corpo umano, abbigliamento, denaro, malattie e incidenti, telefono cellulare, espressioni di tempo passato, la città, il mondo naturale, mezzi di trasporto, strumenti musicali, animali. - STRUTTURA Pronomi personali, verbo "essere" e "avere", articoli, aggettivi e pronomi possessivi, <i>Whose</i>, genitivo sassone, plurale dei nomi, <i>question words</i>, dimostrativi, imperativo, <i>there is/are</i>, preposizioni, Present and Past Simple, avverbi di frequenza, nomi consapevoli del proprio modo di

		apprendere. numerabili e non numerabili, some/any/no, How much/many, alcuni modali, Simple and Past Continuous Past, connettivi temporali, going to, will, may, might; comparativi e superlativi, avverbi di modo, Zero/first/second Conditional, Present Perfect+ just/yet/already/for/since, one/ones, pronomi relativi, Would you like, What/How about, Let's; The passive, Present and Past Passive; the Direct and Indirect speech.
--	--	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	SECONDA LINGUA COMUNITARIA: FRANCESE	
▪ L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. ▪ Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di formazioni semplice e diretto su argomenti familiari abituali. ▪ Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.. ▪ Legge brevi semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. ▪ Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. ▪ Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. ▪ Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.	Ascolto – Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate lentamente e chiaramente. – Identificare il tema generale di argomenti conosciuti relativi ad ambiti di immediata rilevanza. Parlato – Interagire nel gruppo accettandone le regole nel rispetto dei diritti dei compagni (brevi conversazioni informali). – Interagire con l'adulto (brevi conversazioni formali), chiedendo eventualmente di ripetere. – Esporre semplici informazioni afferenti alla sfera personale, utilizzando anche la mimica. Lettura – Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto. – Trovare semplici informazioni specifiche in materiali di uso corrente (leggere per orientarsi, informarsi e discutere, leggere istruzioni, comprendere le diverse forme di corrispondenza). Scrittura – Scrivere testi di vario genere coerenti e chiari.	– FUNZIONI Salutare; congedarsi; chiedere a qualcuno come sta; presentarsi e presentare qualcuno; chiedere e dire una parola lettera per lettera; chiedere e dire il numero di telefono e l'età; parlare delle materie e degli impegni scolastici; chiedere ed esprimere preferenze; chiedere ed indicare la provenienza; rispondere al telefono; accettare o rifiutare un invito; descrivere qualcuno; chiedere l'ora e rispondere; indicare il possesso; informarsi o parlare di attività quotidiane; chiedere e dire dove si trova qualcosa; dare istruzioni e ordini; parlare delle abitudini alimentari ed esprimere gusti sul cibo; informarsi su orari, prezzi e quantità; dare una ricetta; raccontare avvenimenti passati; esprimere giudizi ed opinioni. Situare nel tempo; situare nello spazio; raccontare fatti, storie, azioni, abitudini al passato; parlare di personaggi del passato; fare progetti per il futuro; esprimere un desiderio; fare ipotesi; informarsi su orari; capire annunci; dare indicazioni; dare consigli; confrontare; esprimere opinioni; esprimere preferenze. – LESSICO Materiale scolastico, nazionalità, famiglia, descrizione fisica o del carattere, attività del tempo libero, sport, abbigliamento, routine, casa, negozi e luoghi pubblici, alimenti, pasti, parti del corpo. Relativo alla sfera personale, generi letterari e musicali, vacanze, sport, tempo libero, nuove tecnologie. – STRUTTURA Pronomi personali soggetto, articoli determinativi e indeterminativi, formazione del femminile, formazione del plurale, il tempo presente, la forma interrogativa, la forma negativa, gli aggettivi possessivi, le preposizioni articolate, il tempo

10. CURRICOLO DI STORIA

Lo studio della storia contribuisce a formare la coscienza storica dei cittadini e li motiva al senso di responsabilità nei confronti dei beni comuni.

L'educazione al rispetto del patrimonio culturale fornisce a sua volta un contributo fondamentale alla cittadinanza attiva.

Per questa ragione la scuola è chiamata ad esplorare, arricchire, approfondire e consolidare la conoscenza e il senso della storia. La consapevolezza del passato offre metodi e saperi utili per comprendere e interpretare il presente. La capacità e la possibilità di usufruire di ogni opportunità di studio della storia, a scuola e nel territorio circostante, permettono un lavoro pedagogico ricco per avvicinare gli alunni alla ricostruzione del “fatto storico” per indagarne i diversi aspetti, le molteplici prospettive, le cause e le ragioni.

La ricerca storica e il ragionamento critico sui fatti essenziali relativi alla storia italiana ed europea offrono una base per riflettere in modo articolato ed argomentato sulle diversità dei gruppi umani che hanno popolato il pianeta, a partire dalle origini del genere umano.

Ricerca storica e ragionamento critico rafforzano, altresì, la possibilità di confronto e dialogo costruttivo sulla complessa relazione passato - presente nella prospettiva di una società multiculturale e multiethnica. Per questo motivo il curriculum sarà articolato intorno ad alcune fasi essenziali della vicenda umana opportunamente inquadrare nel tempo quali: il processo di ominazione, la rivoluzione neolitica, la rivoluzione industriale e i processi di mondializzazione e globalizzazione. Lo scopo è quello di guidare l'alunno all'utilizzo di una corretta metodologia finalizzata alla competenza della periodizzazione.



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	IL SE' E L'ALTRO/ LA CONOSCENZA DEL MONDO	
- 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. - Riferisce correttamente eventi del passato recente. - Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	- Consolidare l'autostima e la fiducia in se stessi. - Rafforzare la propria identità personale. - Maturare la costruzione del proprio sé in una dimensione spazio-temporale. - Potenziare la consapevolezza del trascorrere del tempo. - Comprendere e verbalizzare eventi di sé e del mondo utilizzando nessi logici: causali- temporali- spaziali. - Essere consapevoli delle proprie esigenze e dei propri sentimenti. - Esprimere le proprie emozioni e i propri sentimenti in modo adeguato. - Conoscere le tradizioni della famiglia e della comunità. - Percepire l'appartenenza alla propria comunità. - Riconoscere ed accettare l'altro nelle sue diversità. - Interagire positivamente con bambini e adulti. - Comprendere i bisogni e le intenzioni degli altri. - Esprimere il proprio punto di vista accettando quello dell'altro. - Assumere atteggiamenti di tolleranza, amicizia, solidarietà e fratellanza. - Cooperare con i pari. - Rispettare le regole di civile convivenza. - Gestire incarichi e assumersi responsabilità nei giochi e nell'attività.	- Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine, situazioni nuove ed impreviste, attività di tutoraggio, gestione dei materiali. - Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture. - Condivisione di momenti di festa con i coetanei e con le famiglie. - Ascolto di racconti, testi, fiabe, filastrocche, canti, ninne nanne, relativi sia alla propria cultura di appartenenza che a culture diverse. - Conversazioni guidate con domande stimolo. - Momenti di conversazione per conoscere se stessi, la propria famiglia, il proprio territorio... - Conversazioni e dialoghi finalizzati a rievocare e valorizzare vissuti personali e della tradizione familiare. - Attività di conversazione e lettura di immagini per approfondire la conoscenza di culture diverse. - Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto delle regole.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	STORIA	
▪ L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. ▪ Riconosce ed 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 per individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. ▪ Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. ▪ L'alunno organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. ▪ Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. ▪	Uso delle fonti – Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato personale e familiare. – Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato locali e non. – Riconoscere alcuni beni culturali della propria città e tracce del passato. – Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza. Organizzazione delle informazioni – Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati, collocandoli nel tempo in successione. – Riferire vissuti in ordine cronologico e logico. – Definire durate temporali anche con l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. – Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze. Strumenti concettuali – Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia. – Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi. – Individuare analogie e differenze fra quadri storico. Produzione – Rappresentare conoscenze e concetti appresi, mediante grafici, racconti orali, disegno e drammatizzazioni.	• Fatti, esperienze personali vissute. • Esperienze collettive. • Fenomeni ricorrenti ed esperienze vissute e narrate. • Ciclicità dei fenomeni temporali: giorno/notte, stagioni. • Calendario e orologio. • Documenti della storia personale (certificato di nascita, di iscrizione a scuola... materiali, testimonianze orali) • Documenti relativi a edifici storici vissuti come la scuola, la chiesa (documenti d'archivio, materiali, testimonianze orali). • La storia della terra: l'origine della vita e dell'uomo. • I gruppi umani preistorici e le società di cacciatori-raccoglitori oggi esistenti • Aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa... • Famiglia, gruppo, regole, agricoltura, ambiente, produzione.

(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)		
• 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>Uso delle fonti</u> – Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico. – Riconoscere e rappresentare in un quadro storico-sociale il sistema di relazioni, i segni e le testimonianze del passato presenti sul territorio vissuto. <u>Organizzazione delle informazioni</u> – Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate. – Individuare somiglianze e differenze relativamente a come le diverse civiltà hanno risposto ai bisogni primari. – Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze studiate. <u>Strumenti concettuali</u> – Usare la cronologia storica. – Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. <u>Produzione</u> – Rappresentare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate. – Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. – Ricavare e produrre informazioni mediante l’uso di grafici, tabelle, schemi di sintesi, carte storiche. – Elaborare gli argomenti studiati in forma di racconto orale scritto. – Consultare testi di genere diverso, manualistici e non.	▪ I quadri storici delle civiltà studiate: le “Civiltà dei fiumi” e le “Civiltà del Mar Mediterraneo”. ▪ Fenomeni comuni (urbanizzazione, migrazione) e diversità. ▪ La diversa tipologia delle fonti. ▪ Il rapporto fra fonte e storia. ▪ La periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	STORIA	
▪ L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. ▪ Produce informazioni storiche con fonti di vario genere e le sa organizzare in testi. ▪ Comprende testi storici e li sa elaborare con personale metodo di studio. ▪ Espone oralmente e con scritture le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. ▪ Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. ▪ Comprende aspetti, processi e avvenimenti della storia italiana ed europea dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di apertura e confronti con il mondo antico. ▪ Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. ▪ Conosce aspetti e processi fondamentali della storia del suo ambiente. ▪ Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.	Uso delle fonti • Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi • Usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti Organizzazione delle informazioni Strumenti concettuali • Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. • Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. Produzione • Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. • Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.	▪ Aspetti e strutture dei processi fondamentali della storia italiana, europea e mondiale dalle forme di insediamento e di potere medievali ai giorni nostri ▪ Il compito dello storico ▪ Alto Medioevo e l'età feudale ▪ Basso Medioevo e l'età comunale ▪ Umanesimo e Rinascimento ▪ Le grandi scoperte geografiche e le civiltà extraeuropee ▪ L'Europa tra Cattolicesimo e Protestantismo ▪ Monarchie assolute e monarchie costituzionali ▪ L'età delle rivoluzioni ▪ Industrializzazione e trasformazioni sociali e politiche nel XIX secolo ▪ Movimenti politici e partiti-sindacati tra '800 e '900. ▪ Trattati internazionali (Patto Atlantico e Nato, Patto di Varsavia). ▪ L'emancipazione della donna. ▪ Democrazia e dittature nel '900 ▪ Un mondo in Guerra ▪ Dalla guerra fredda alla società dei consumi ▪ La fine degli imperi coloniali ▪ Le ricorrenze civili nella storia del '900 (4 novembre, 27 gennaio, 10 febbraio, 25 aprile, 2 giugno . . .). ▪ Il mondo attuale tra tensioni e cambiamenti

10.1. ELEMENTI DI RACCORDO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Lo studio della STORIA oggi più che mai si presenta come un intreccio di fatti, persone, avvenimenti che rivestono un'importanza fondamentale per la comprensione della società attuale, dal contesto locale a quello nazionale, europeo, mondiale. Disciplina “verticale” per eccellenza nella scansione dei contenuti e degli obiettivi, proposta come un confronto fra il passato ed il presente, nella scuola primaria è *deputata a far scoprire agli alunni il mondo storico mediante la costruzione di un sistema di conoscenze riguardanti quadri di civiltà o quadri storico-sociali, senza tralasciare i fatti storici fondamentali. Nella scuola secondaria lo sviluppo del sapere storico riguarda anche i processi, le trasformazioni e gli eventi che hanno portato al mondo di oggi.* (Indicazioni nazionali per il curriculum).

Alla luce di quanto premesso le insegnanti della scuola secondaria individuano nei seguenti obiettivi di apprendimento il punto di partenza per l'avvio del percorso storico che gli alunni in uscita dalla scuola primaria affronteranno nella scuola secondaria:

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Strumenti concettuali e conoscenze	• Utilizzare e costruire la linea del tempo • Contestualizzare alcuni momenti fondamentali della contemporaneità (ad es. il 25 aprile o il 2giugno...) • Conoscere la numerazione romana
Uso delle fonti	• Ricavare le informazioni principali da un documento storico. • Orientarsi su una carta storica
Produzione scritta e orale	• Utilizzare un lessico il più possibile preciso ed adeguato al contesto

11. CURRICOLO DI GEOGRAFIA

La geografia studia i rapporti delle società umane tra loro e con il pianeta che le ospita. È disciplina “di cerniera” per eccellenza poiché consente di mettere in relazione temi economici, giuridici, antropologici, scientifici e ambientali di rilevante importanza per ciascuno di noi.

La geografia è attenta al presente, che studia nelle varie articolazioni spaziali e nei suoi aspetti demografici, socio-culturali e politico-economici. L’apertura al mondo attuale è necessaria anche per sviluppare competenze relative alla cittadinanza attiva, come la consapevolezza di far parte di una comunità territoriale organizzata. Tuttavia, poiché lo spazio non è statico, la geografia non può prescindere dalla dimensione temporale, da cui trae molte possibilità di leggere e interpretare i fatti che proprio nel territorio hanno lasciato testimonianza, nella consapevolezza che ciascuna azione implica ripercussioni nel futuro

Altra irrinunciabile opportunità formativa offerta dalla geografia è quella di abituare a osservare la realtà da punti di vista diversi, che consentono di considerare e rispettare visioni plurime, in un approccio interculturale dal vicino al lontano. La presenza della geografia nel curriculum contribuisce a fornire gli strumenti per formare persone autonome e critiche, che siano in grado di assumere decisioni responsabili nella gestione del territorio e nella tutela dell’ambiente, con un consapevole sguardo al futuro.



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - 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. - Individua le posizioni di oggetti e di persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.. - Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	- Muoversi nello spazio con consapevolezza in riferimento ai concetti topologici. - Progettare e costruire semplici percorsi motori. - Eseguire percorsi motori in base ad indicazioni verbali. - Rappresentare sé, gli altri e gli oggetti nello spazio-foglio, verbalizzando quanto prodotto. - Conoscere l'ambiente più vicino: casa, scuola, quartiere, città. - Confrontare i diversi tipi di ambiente: campagna- mare- montagna- città. - Individuare e strutturare spazi delimitati da linee chiuse: regione interna- regione esterna-confine. - Individuare nella realtà o in una rappresentazione la direzionalità di un percorso, di un labirinto semplice o complesso.	- Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente - Giochi di gruppo e giochi imitativi. - Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi. - Verbalizzazione del percorso e rappresentazione grafica. - Esperienze motorie, lettura d'immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici. - Vivere gli ambienti e gli spazi con giochi e attività diverse.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	GEOGRAFIA	
▪ L'alunno si orienta nello spazio circostante utilizzando i punti cardinali. ▪ 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, pianura, collina, vulcanici, ecc., con particolare attenzione a quelli italiani. ▪ Individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. ▪ Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.	Orientamento	ORIENTAMENTO
	- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc..) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Linguaggio della geo-graficità - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. - Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. Paesaggio - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. Regione e sistema territoriale	• Attività pratiche per l'utilizzo degli indicatori spaziali e dei concetti • topologici, nell'aula, nei laboratori, nel cortile, in palestra.... • Esplorazione di luoghi familiari. • La mappa mentale dei luoghi conosciuti • Organizzazione di percorsi in spazi vissuti. • Dai punti di riferimento soggettivi a quelli fissi. • I concetti topologici • La lateralizzazione LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' • il piano di evacuazione della scuola: il percorso da fare. • Rappresentazioni grafiche di percorsi e ambienti del proprio vissuto • Lettura e analisi di prime mappe e/o piante di ambienti conosciuti. • Le immagini della Terra: dalle foto satellitari alle rappresentazioni cartografiche. IL PAESAGGIO • Il paesaggio intorno: esplorazioni, osservazione e analisi delle caratteristiche del paesaggio che circonda il bambino. • I paesaggi: la pianura, la collina, la montagna. • I fiumi, i laghi e i mari. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE • Esplorazione di luoghi familiari, percorsi. • Gli spazi scolastici e la loro funzione • Esplorazione del territorio vicino alla scuola: individuazione degli spazi collettivi e individuali. • Relazioni fra gli elementi di un paesaggio. • Ambienti antropici e naturali. • I bisogni dell'uomo e le forme di utilizzo dell'ambiente
	- Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. - Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
▪ L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. ▪ Utilizza il linguaggio della geografia 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, pianura, collina, vulcanici, ecc., con particolare attenzione a quelli italiani. ▪ Individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. ▪ Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.	GEOGRAFIA ▪ Orientamento ▪ Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole. ▪ Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta. ▪ Linguaggio della geo-graficità ▪ Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, reperti statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. ▪ Localizzare sulla carta dell'Italia le regioni fisiche, ▪ storiche e amministrative ▪ Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia nell'Europa e nel mondo. ▪ Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. ▪ Paesaggio ▪ Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie, le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. ▪ Regione e sistema territoriale ▪ Acquisire il concetto di regione geografica 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.	GEOGRAFIA ORIENTAMENTO ▪ La geografia e le fotografie: panoramiche, storiche, aeree e immagini satellitari. ▪ Le caratteristiche di una carta geografica e le sue diverse tipologie. ▪ La rappresentazione del pianeta Terra. ▪ La rappresentazione dei dati. ▪ I punti cardinali, il reticolato geografico. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' ▪ L'utilizzo delle diverse rappresentazioni del territorio per ricavare informazioni ▪ L'Italia fisica ▪ Gli elementi naturali e antropici che caratterizzano l'Italia ▪ I climi, gli ambienti e le regioni climatiche del mondo e dell'Italia. ▪ Il metodo geografico: la geografia e le altre discipline (cartografia, climatologia, geologia, oceanografia, scienze ambientali, demografia, economia) ▪ L'Italia sul planisfero e sulla carta europea ▪ La localizzazione sulla carta delle regioni italiane IL PAESAGGIO ▪ Le caratteristiche e le risorse dei rilievi in Italia. ▪ Le caratteristiche e le risorse dei fiumi, laghi e mari in Italia. ▪ Le caratteristiche e le risorse delle pianure in Italia. ▪ Il paesaggio urbano. ▪ Le aree protette in Italia.

		▪ L'Europa fisica. ▪ L'Italia e i suoi confini. ▪ L'Italia fisico-politica. ▪ Le venti regioni italiane: caratteristiche fisiche, le attività produttive, il patrimonio naturale, culturale e artistico. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE ▪ L'Italia e l'Unione Europea. ▪ Le organizzazioni internazionali. ▪ L'ordinamento dello Stato italiano e i suoi organi. ▪ Gli Enti territoriali e la loro funzione. ▪ Il confronto tra regioni. ▪ I settori dell'economia italiana. ▪ Principali caratteristiche della popolazione italiana: distribuzione, andamento demografico, multiculturalità, presenza di minoranze linguistiche e religiose. ▪ La tutela del territorio e dei beniculturali. ▪ Relazioni fra gli elementi di un paesaggio. ▪ Ambienti antropici e naturali. ▪ I bisogni dell'uomo e le forme di utilizzo dell'ambiente.
--	--	---

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	GEOGRAFIA	
- Lo studente si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche a grande scala, utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche. - Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. - Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. - Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.	<u>Orientamento</u> - Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e appunti di riferimento fissi. - Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. <u>Linguaggio della geo-graficità</u> - Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. - Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. <u>Paesaggio</u> - Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. - Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. <u>Regione e sistema territoriale</u> - Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia all'Europa e agli altri continenti. - Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. - Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.	- Orientamento, coordinate geografiche, carte geografiche, fotografie e telerilevamento, dati statistici, grafici - Gli stati europei, le forme di governo. L'idea di un'Europa unita. L'unione europea e le sue istituzioni. - Economia e lavoro, le risorse naturali, il settore primario, il settore secondario, il settore terziario - Le caratteristiche del pianeta Terra: forma, movimenti, struttura geologica, continenti, orografia, idrografia, struttura dell'atmosfera. - Territorio, climi e ambienti naturali, storia, popolazione, economia e cultura, lingue, religioni delle diverse regioni geografiche del mondo. - Risorse del pianeta e le aree del loro sfruttamento economico - L'economia globale - Paesi ricchi e paesi poveri, il sottosviluppo, le migrazioni - Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo. - Organizzazioni internazionali governative (dalla Società delle Nazioni all'Onu) e ONG. - Aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità. - La geografia delle disuguaglianze economiche, sociali, politiche - Problemi del mondo d'oggi (sottosviluppo, Nord e Sud del mondo, integralismo religioso, razzismo, conflitti etnici, globalizzazione, movimento ecologista, ecc.).

11.1. ELEMENTI DI RACCORDO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

La GEOGRAFIA si presenta come una disciplina aperta a numerosi collegamenti ed approfondimenti interdisciplinari: dai temi più strettamente geografici, a quelli antropici, scientifici, ambientali, storici, culturali. Questa disciplina deve costruire il senso dello spazio, che procede accanto a quello del tempo. Lo studio della Geografia diventa presa di coscienza di sé e della realtà nella quale si vive e si agisce, inevitabilmente collegata a realtà geografiche più ampie, nelle quali i giovani sono e saranno chiamati a muoversi con consapevolezza, responsabilità e autonomia. E' compito di questa disciplina fornire agli alunni gli strumenti adatti ad una competenza non solo scolastica, ma anche rivolta alla vita di tutti i giorni.

Per questi motivi gli insegnanti della scuola secondaria hanno individuato nei seguenti obiettivi i fondamentali punti di partenza per avviare il percorso didattico che interessa gli alunni in uscita dalla scuola primaria:

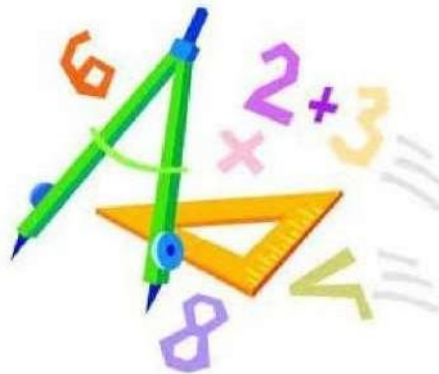
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Paesaggio, regione, sistema territoriale	• Conoscere le regioni italiane • Individuare gli elementi che caratterizzano i diversi paesaggi • Individuare le connessioni fra elementi fisici ed antropici
Linguaggio della geo-graficità	• Definire i principali elementi del paesaggio con un lessico appropriato • Utilizzare un lessico il più possibile preciso e adeguato al contesto
Orientamento	• Orientarsi nello spazio reale e sulle carte geografiche • Avere una visione globale dell'Europa e del mondo, accanto ad una visione più precisa dell'Italia • Orientarsi sulla carta muta dell'Italia

12. CURRICOLO DI MATEMATICA

Le conoscenze matematiche contribuiscono alla formazione culturale delle persone e delle comunità, sviluppando le capacità di mettere in stretto rapporto il "pensare" e il "fare" e offrendo strumenti adatti a percepire, interpretare e collegare tra loro fenomeni naturali, concetti e artefatti costruiti dall'uomo, eventi quotidiani. In particolare, la matematica dà strumenti per la descrizione scientifica del mondo e per affrontare problemi utili nella vita quotidiana; contribuisce a sviluppare la capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri.

Con la matematica l'alunno sarà portato a:

- ✗ Analizzare situazioni per tradurle in termini matematici;
- ✗ Risolvere problemi;
- ✗ Stabilire analogie e differenze e riconoscere schemi ricorrenti;
- ✗ Scegliere le azioni da compiere e concatenarle in modo efficace al fine di produrre una risoluzione del problema, argomentandone i processi. Comprendere, rielaborare e produrre definizioni e proprietà con un linguaggio appropriato.



Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. - Identifica alcune proprietà dei materiali. - Confronta e valuta quantità. - Utilizza simboli per registrare materiali e quantità. - Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. - 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 mediante esperienze pratiche del "fare".	- Discriminare, ordinare, raggruppare in base a criteri dati (forma, colore, dimensione) - Contare oggetti, immagini, persone - Aggiungere, togliere e valutare la quantità - Riprodurre e confrontare insiemi di quantità diverse - Scoprire, riconoscere, operare con semplici forme geometriche - Riconoscere e riprodurre numeri e altri simboli convenzionali - Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati.	- Attività ludiche con materiale strutturato e non. - Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione. - Giochi di corrispondenza biunivoca. Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica. - Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche. - Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico). - Schede strutturate, giochi di percezione, motori e logici per la conoscenza e discriminazione e rappresentazione delle forme geometriche a partire dai solidi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
(al termine della classe terza della scuola primaria)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
MATEMATICA		
- 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; - Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali oltre il 1000 - Riconosce ed utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici.	NUMERI - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre. - Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. - Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.	- I numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali. - Successioni numeriche. - Operazioni di addizione e di sottrazione tra numeri naturali, senza e con il cambio e il prestito. - I numeri naturali in base 10. - Il valore posizionale delle cifre. - Concetto di maggiore, minore e uguale. - La moltiplicazione come addizione ripetuta. Le tabelline. - Il calcolo mentale. - Il doppio, il triplo, il quadruplo di un numero. Il paio e la coppia. - La divisione di ripartizione e di contenenza tra i numeri naturali. - Concetto di resto e differenza. - La metà di un numero. - Le proprietà dell'addizione e della sottrazione. - Moltiplicazioni con numeri naturali con e senza cambio, e con più cambi. - Divisioni con una cifra al divisore, senza e con il resto. - Divisioni con una cifra al divisore e più di due al dividendo. - Significato e comportamento del numero 0 e del numero 1 nelle quattro operazioni. Le migliaia. - Moltiplicazioni per 10, 100, 1000. L'euro. - La frazione

• Percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, utilizzando semplici strumenti per il disegno geometrico. • Descrive e classifica figure in base a specifiche caratteristiche geometriche.	SPAZIO E FIGURE • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. • Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.	• Caratteristiche (proprietà) di oggetti solidi e figure piane. • Mappe, percorsi, orientamento. • Caselle e incroci sul piano quadrettato. • Concetto di regione e di confine. • Le principali figure geometriche solide e piane. • Le posizioni degli oggetti nello spazio fisico. • La simmetria. • Rette e angoli: prime classificazioni.
• Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti. • Utilizza misure e stime con strumenti non convenzionali. • Risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto e argomenta il procedimento seguito. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Raccoglie e rappresenta dati significativi, li analizza, li interpreta, sviluppa ragionamenti sugli stessi utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	RELAZIONI DATI PREVISIONI • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).	• Individuazione degli elementi in base ad una o più caratteristiche o alla negazione delle stesse. • Significato dei quantificatori. • Analisi di situazioni problematiche e individuazione delle soluzioni più adeguate. • Risoluzione di problemi senza operazioni. • Lettura e rappresentazione iconiche di semplici dati (grafici a barre, ideogrammi, ...). • Individuazione di grandezze misurabili e relativi confronti (grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto,...). • Relazioni d'ordine. • Confronto e ordinamento di lunghezze. Ordinamento di eventi in successione logica. • Misurazione attraverso il conteggio di quadretti (aree e lunghezze). • Misurazione con oggetti di uso quotidiano. Le misure di valore.

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
MATEMATICA		
• Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze scientifiche che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà; • Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali entro il periodo dei miliardi. • Riconosce ed utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (frazioni, numeri decimali, percentuali). • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti ad un unico ambito) e argomenta il procedimento seguito, riconosce strategie risolutive diverse dalla propria. • Ricerca dati per ricavare informazioni, costruisce rappresentazioni (tabelle, grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.	NUMERO • Legge e scrive numeri naturali consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre. • Confronta e ordina numeri naturali • Riconosce il valore e la funzione dello zero in relazione alla posizione che occupa all'interno del numero naturale. • Esegue le quattro operazioni con i grandi numeri. • Utilizza le procedure di calcolo mentale applicando le proprietà delle quattro operazioni. • Riconosce e costruisce relazioni tra numeri naturali (multipli, divisori, numeri primi). • Utilizza logicamente le quattro operazioni nella risoluzione dei problemi. • Utilizza i numeri relativi nella realtà. • Rappresenta i numeri relativi sulla retta numerica. • Applica i criteri di divisibilità. • Riconosce i numeri primi. • Individua frazioni e unità frazionarie. • Determina la frazione di una grandezza e, inversamente, la grandezza data una parte frazionaria di essa; • Confronta frazioni. • Riconosce frazioni equivalenti ad una frazione data. Trasforma le frazioni in numeri decimali e viceversa.	• L'insieme dei numeri naturali. • Le quattro operazioni e i relativi algoritmi di calcolo. Il concetto di potenza. • Uso della calcolatrice. Stima del risultato di una operazione. Numeri relativi. • Il concetto di multiplo, di divisore e di numero primo. • I criteri di divisibilità. Le frazioni. • I numeri decimali, I numeri relativi. La percentuale.

• Percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, utilizzando in particolare strumenti per il disegno e i più comuni strumenti di misura. • Descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche e utilizza modelli concreti di vario tipo anche costruiti o progettati con i suoi compagni. • Identifica vari e diversi attributi misurabili di oggetti e associa processi di misurazione, sistemi ed unità di misura.	SPAZIO E FIGURE • Analizza gli elementi significativi (lati, angoli, diagonali, altezza) dei poligoni e li classifica. • Costruisce e disegna le principali figure geometriche piane e solide. • Calcola il perimetro dei poligoni e delle facce dei solidi. • Calcola l'area delle principali figure geometriche piane. • Risolve situazioni problematiche usando le formule dirette e inverse. • Usa gli strumenti del disegno geometrico: compasso, goniometro, righello, squadra. • Discrimina cerchio e circonferenza. • Riconosce gli elementi del cerchio: raggio, diametro, corda, arco. • Risolve situazioni problematiche usando le formule geometriche dirette e indirette. • Utilizza le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse per effettuare stime e misure. • Passa da una unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune.	• Le figure piane e solide. • Concetto di perimetro. • L'area dei poligoni regolari. • Il cerchio e la circonferenza. • Il volume. • Unità di misura diverse. • Grandezze equivalenti.
• Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti ad un unico ambito) e argomenta il procedimento seguito e riconosce strategie risolutive diverse dalla propria. • Ricerca dati per ricavare informazioni, costruisce rappresentazioni (tabelle, grafici). • Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.	DATI E PREVISIONI • Realizza indagini statistiche ponendosi domande su alcune situazioni concrete (preferenze, età di un gruppo di persone, professioni, ...); • Riconosce la probabilità di un evento.	• Elementi delle rilevazioni statistiche: tabelle di frequenza, rappresentazioni grafiche, moda, media e mediana • Elementi essenziali di calcolo probabilistico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	MATEMATICA	
▪ L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato delle operazioni. ▪ Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. ▪ Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. ▪ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi e valutando le informazioni e la loro coerenza. ▪ Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. ▪ Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico ad una classe di problemi. ▪ Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio utilizza i concetti di proprietà caratterizzanti e di definizione). ▪ Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. ▪ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni,...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.	NUMERI • Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni e confronti tra numeri naturali e razionali, quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta orientata. Utilizzare scale graduate in contesti significativi. • Eseguire mentalmente semplici calcoli, utilizzando le proprietà delle operazioni per semplificare le operazioni • Comprendere il significato di potenza, calcolare potenze e applicarne le proprietà anche per semplificare calcoli e notazioni • Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri • Scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini • Comprendere il significato e l'utilità del minimo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in diverse situazioni concrete • Descrivere rapporti e quozienti mediante frazioni • Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi. • Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. • Calcolare percentuali • Descrivere con una espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema • Eseguire espressioni di calcolo con i numeri conosciuti (naturali, razionali, irrazionali, relativi), essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. • Usare le lettere come generalizzazione dei numeri in casi semplici e utilizzare le tecniche del calcolo letterale	• Numeri naturali • Sistema di numerazione decimale • Le quattro operazioni • L'elevamento a potenza • Multipli e divisori • M.C.D. e m.c.m. • Numeri razionali • Numeri irrazionali • Rapporti e proporzioni. • Proporzionalità diretta e inversa • Espressioni numeriche • Numeri relativi • Operazioni ed espressioni con i numeri relativi • Calcolo letterale • Equazioni di primo grado.

▪ Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi,...) si orienta con valutazioni e probabilità. ▪ Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.	• Risolvere equazioni di primo grado in semplici situazioni SPAZIO E FIGURE • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria) • Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata • Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane • Determinare l'area di semplici figure, scomponendole in figure elementari o utilizzando le più comuni formule • Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata da linee e curve • Conoscere il teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete • Conoscere ed utilizzare le principali trasformazioni geometriche • Costruire, interpretare e trasformare formule che contengano lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà • Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano • Descrivere figure e costruzioni geometriche • Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano • Visualizzare solidi di rotazione a partire da rappresentazioni bidimensionali. • Calcolare le aree e i volumi delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana • Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure RELAZIONI E FUNZIONI • Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. Esprimere la relazione di	• Enti geometrici fondamentali • Segmenti e angoli • Definizioni e proprietà significative delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari). • Punto, linea, retta • Segmenti e angoli • Il piano cartesiano • Simmetria • Traslazione • Rotazione • Figure piane e loro proprietà: triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio • Alcune figure solide • Le scale di proporzione • Procedure per ricavare le formule • Formule per calcolare il perimetro e l'area di figure piane. • Unità di misura di lunghezza, capacità, peso, ampiezza, superficie, volume, intervalli temporali • Principali rappresentazioni grafiche di dati. • Funzioni matematiche nel piano cartesiano • L'indagine statistica • Concetti di frequenza, frequenza relativa, media aritmetica, mediana • Probabilità di un evento casuale • Eventi complementari, incompatibili, indipendenti.
--	---	---

	funzioni empiriche e di proporzionalità diretta ed inversa • Esplorare e risolvere problemi utilizzando le equazioni di primo grado DATI E PREVISIONI • Rappresentare, elaborare e analizzare un insieme di dati statistici. • Determinare la moda, la mediana e la media di un insieme di dati statistici. • Individuare eventi elementari in semplici situazioni aleatorie • Calcolare la probabilità semplice, totale e composta.	
--	--	--

12.1. ELEMENTI DI RACCORDO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Il passaggio tra la scuola primaria e la scuola secondaria è un momento particolarmente delicato dal punto di vista dell'approccio alle singole discipline e deve avvenire senza soluzioni di continuità, nell'ottica di un percorso verticale attento all'evoluzione cognitiva dell'alunno.

Di qui la necessità di individuare un insieme di contenuti di raccordo tra la scuola primaria e la scuola secondaria su cui articolare il delicato momento di passaggio tra i due ordini di scuola.

Nella tabella sottostante si riassumono alcuni dei nuclei fondanti del curriculum di matematica con relativi obiettivi di apprendimento, che, a nostro parere, rappresentano un requisito importante nel momento del passaggio tra i due ordini di scuola.

NUMERI	
Contenuti	Obiettivi di apprendimento
Insieme N Sistema di numerazione decimale Quattro operazioni	• riconoscere il valore posizionale delle cifre in un numero • ordinare i numeri dati • saper effettuare calcoli a mente e scritti • usare le proprietà delle quattro operazioni • saper utilizzare il segno di uguaglianza in una sequenza di operazioni
SPAZIO E FIGURE (tutti gli obiettivi relativi a questo nucleo sono condivisi con l'ambito tecnologico)	
Contenuti	Obiettivi di apprendimento
Figure geometriche (segmenti, angoli, triangoli e quadrilateri)	• usare semplici strumenti per disegnare figure note (riga, goniometro, compasso, squadre) • Riprodurre una figura geometrica sulla base di istruzioni assegnate • Usare il piano cartesiano per rappresentare punti e figure geometriche (calcolo di perimetri di rettangoli e quadrati su piano cartesiano con utilizzo di opportune unità di misure di riferimento) • Perpendicolarità (utilizzo del concetto di perpendicolarità in situazioni non stereotipate) • Distinguere con consapevolezza i concetti di perimetro e area, utilizzando in modo adeguato le corrispondenti unità di misura
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI (con * gli obiettivi condivisi con l'ambito tecnologico)	
Contenuti	Obiettivi di apprendimento
Prime rappresentazioni di dati	• Lettura di tabelle • Lettura di grafici (istogrammi, ideogrammi, diagrammi cartesiani interpretando in modo consapevole le unità di misura degli assi) • Sottolineare il valore interdisciplinare delle rappresentazioni grafiche • Riconoscere regolarità ed eventuali relazioni in una sequenza di numeri o di figure

13. CURRICOLO DI SCIENZE

La moderna conoscenza scientifica del mondo si è costruita nel tempo, attraverso un metodo di indagine fondato sull'osservazione dei fatti e sulla loro interpretazione, con spiegazioni e modelli sempre suscettibili di revisione e di riformulazione.

L'osservazione dei fatti e lo spirito di ricerca sono determinanti per un efficace insegnamento delle scienze e saranno attuati attraverso un coinvolgimento diretto degli alunni incoraggiandoli a porre domande sui fenomeni, a progettare esperimenti/esplorazioni seguendo ipotesi di lavoro e a costruire i loro modelli interpretativi. La ricerca sperimentale rafforza nei ragazzi la fiducia nelle proprie capacità di pensiero, la disponibilità a dare e ricevere aiuto, l'imparare dagli errori propri e altrui, l'apertura ad opinioni diverse e la capacità di argomentare le proprie.

Le esperienze concrete potranno essere realizzate in aula o in spazi adatti: laboratorio scolastico, ma anche spazi naturali o ambienti raggiungibili facilmente. Con lo sviluppo dei linguaggi e delle capacità di comunicazione, i ragazzi dovrebbero saper descrivere la loro attività di ricerca in testi di vario tipo (racconti orali, testi scritti, immagini, disegni, schemi, mappe, tabelle, grafici, ecc.) sintetizzando il problema affrontato, l'esperimento progettato, la sua realizzazione e i suoi risultati, le difficoltà incontrate, le scelte adottate, le risposte individuate.

Valorizzando le competenze acquisite dagli allievi, nell'ambito di una progettazione verticale complessiva, gli insegnanti potranno costruire una sequenza di esperienze che nel loro insieme consentano di sviluppare gli argomenti basilari di ogni settore scientifico.



Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
Il bambino osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	- Osservare con curiosità ed interesse ambienti/elementi naturali, materiali, situazioni, usando i sensi per ricavare informazioni e conoscenze - Osservare sulla base di criteri o ipotesi - Osservare in modo sistematico - Porre domande, formulare ipotesi su fatti e fenomeni naturali e non - Rielaborare informazioni e registrarle - Scoprire e verbalizzare caratteristiche peculiari, analogie e differenze di elementi dell'ambiente naturale e umano. - Percepire i mutamenti stagionali come successione di eventi dovuti allo scorrere del tempo. - Utilizzare simboli e strumenti di registrazione: diagrammi e tabelle. - Formulare ipotesi, giudizi, opinioni. - Osservare e discriminare le proprietà di alcuni materiali.	- Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non - Raccolta di materiali e dati - Attività di registrazione periodica - Giochi e manipolazione di oggetti e materiali. - Esecuzione di piccoli esperimenti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/ ESPERIENZE
SCIENZE		
L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.	ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI EMATERIALI - Localizza e rappresenta i 5 sensi. - Localizza e rappresenta graficamente le principali parti del corpo. - Utilizza i 5 sensi come strumenti di esplorazione del mondo.	I 5 sensi come strumento di percezione.
Riconosce e descrive le principali caratteristiche di materiali, oggetti e strumenti.	- Seria e classifica oggetti in base alle loro proprietà e alla loro funzione. - Individua il materiale di cui sono composti oggetti di uso comune. - Usa strumenti di misura per quantificare e misurare fenomeni ed oggetti.	- Classificazione di oggetti in base ad una o più proprietà. - Le proprietà dei materiali comuni: consistenza, durezza, trasparenza, elasticità, densità. - Misure arbitrarie e convenzionali di capacità, di lunghezza e di massa.
Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formula ipotesi e le verifica, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.	- Descrive semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, alle polveri, al movimento, al calore. - Usa semplici tecniche di laboratorio per osservare ed esplorare il comportamento dell'acqua e dell'aria in natura. - Utilizza grafici e tabelle per leggere o rilevare dati riguardanti i fenomeni atmosferici. - Usa semplici strumenti di laboratorio per riprodurre alcuni passaggi di stato in laboratorio.	- I liquidi, i solidi, le polveri. Gli stati dell'acqua. - Il ciclo dell'acqua. - I fenomeni atmosferici: la pioggia, la neve, la nebbia. - Le proprietà dell'aria.
Opera le prime classificazioni in base a criteri condivisi.	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Dati più elementi naturali e artificiali, riconosce le caratteristiche di esseri viventi e non viventi, in base a criteri concordati collettivamente.	Viventi e non viventi.

▪ Sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. ▪ Osserva i momenti significativi nella vita di piante e animali.	• Utilizza semplici tecniche e strumenti esplorativi per osservare e descrivere piccoli animali in natura o in laboratorio. • Usa grafici dicotomici per riconoscere uguaglianze e differenze tra animali. • Utilizza tecniche di osservazione (il Diario di Bordo per segnare le osservazioni, tabelle per rilevare i dati etc..) per raccogliere dati sui vegetali ed animali e sulle loro trasformazioni nel tempo. • Realizza semplici esperienze di semina e di allevamento, verifica ipotesi formulate sulla biodiversità. • Rileva, anche con strumenti fotografici) e ipotizza cambiamenti durante un processo di crescita nelle piante e negli animali. • Esplora alcune piante presenti nel giardino della scuola. • Documenta con disegni o foto le osservazioni fatte. Realizza esperimenti per cogliere le caratteristiche della terra, della acqua e dell'aria e i legami tra essi e gli elementi biotici.	▪ Gli animali. I vegetali. ▪ Gli elementi abiotici: terra, aria, acqua e luce. Le trasformazioni. ▪ La biodiversità. ▪ Gli ecosistemi e le relazioni.. ▪ L'Adattamento all'ambiente. ▪ L'evoluzione. ▪ Il ciclo della materia.
▪ Riconosce le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi. ▪ Riconosce e descrive le caratteristiche del proprio ambiente. ▪ Utilizza il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.	L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE • Distingue le trasformazioni ambientali naturali da quelle ad opera dell'uomo, tra alcune date, in base a caratteristiche e criteri definiti. • Discrimina i propri comportamenti scorretti sull'ambiente da quelli utili all'ambiente. • Utilizza immagini per distinguere i disastri ambientali naturali da quelli causati dall'uomo. Discrimina i diversi tipi di ambiente. • Esplora l'ambiente giardino e si interessa della sua tutela. • Riconosce i bisogni degli organismi viventi in relazione con i loro ambienti. • Utilizza diverse forme di comunicazione per disseminare il rispetto dell'ambiente tra i coetanei.	▪ Rapporto tra uomo e ambiente.

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE /ESPERIENZE
SCIENZE		
▪ L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. ▪ Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze/differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. ▪ Individua aspetti quantitativi e qualitativi dei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. ▪ Osserva, analizza e descrive lo svolgersi di un fenomeno. ▪ Formula domande, anche sulla base di ipotesi personali e le verifica.	OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI ▪ Utilizza strumenti di laboratorio per eseguire semplici esperimenti sul mescolamento tra liquidi e polveri, sul movimento, sul calore, sulle leve, sul magnetismo. ▪ Durante le sperimentazioni, misura pesi, temperature, lunghezze con strumenti convenzionali e registra dati e li rielabora per confermare o confutare tesi . ▪ Schematizza le scoperte fatte e usa mappe per elaborare concetti.	▪ La materia ▪ Miscugli, soluzioni, composti. Il calore e la temperatura. ▪ La misura. Le forze. ▪ L'energia e le sue fonti.

▪ Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. ▪ Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. ▪ Spiega con la terminologia specifica le informazioni ricavate da testi di carattere scientifico. ▪ Espone in forma chiara le informazioni ricavate da testi letti e / o filmati visti.	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO ▪ Utilizza software dedicati o strumenti appropriati per l'osservazione della Terra e delle sue trasformazioni. ▪ Realizza una modellizzazione del sistema solare con materiale povero. ▪ Produce rappresentazioni grafiche per sintetizzare semplici modelli di pianeti. ▪ Prepara vetrini di tessuti vegetali e usa il microscopio per osservare i preparati. ▪ Realizza modelli della cellula con plastilina o con altro materiale povero. ▪ Legge testi misti di natura scientifica e ne interpreta i grafici. Usa il metodo di studio scientifico per riassumere i concetti esperiti.	▪ I pianeti del sistema solare ▪ La cellula vegetale ed animale Il metodo di studio.
▪ Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo e ha cura della sua salute. ▪ Utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili rispetto all'ambiente Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE ▪ Utilizza tecniche condivise per riconoscere i segni di malessere nella salute della propria persona, anche dal punto di vista alimentare e motorio; legge consigli su una corretta alimentazione, individua gli alimenti giusti in base a criteri definiti; individua gli sport utili per sé e per i propri pari. ▪ Riconosce le trasformazioni dell'ambiente su scala globale, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.	▪ Condizioni per la salute dell'organismo umano. La corretta alimentazione. ▪ La tutela e il rispetto del pianeta.
▪ Utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili legati allo stile di vita.	▪ Ricerca notizie sull'organismo umano e sulla funzione dei suoi organi. ▪ Crea schemi e mappe cognitive sia su supporto cartaceo che su supporto informatico. ▪ Confronta dati e informazioni ricavati da testi scientifici. ▪ Usa l'atlante di anatomia e realizza tavole anatomiche su carta lucida.	▪ Il sistema scheletrico ▪ Il sistema muscolare ▪ L'apparato respiratorio ▪ L'apparato digerente: i denti e la digestione. ▪ La corretta alimentazione. ▪ L'apparato riproduttore

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	SCIENZE	
▪ L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando conoscenze acquisite. ▪ Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni, ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. ▪ Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. ▪ Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. ▪ E' consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. ▪ Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. ▪ Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.	▪ Utilizzare tecniche di sperimentazione, di raccolta e di analisi dati, sia in situazioni di osservazione e monitoraggio sia in situazioni controllate di laboratorio ▪ Esplicitare, affrontare e risolvere situazioni problematiche sia in ambito scolastico che nell'esperienza quotidiana; ▪ Interpretare lo svolgersi di fenomeni ambientali sperimentalmente controllati; ▪ Sviluppare semplici schematizzazioni e formalizzazioni di fatti e di fenomeni, ▪ Individuare le relazioni e i processi di cambiamento dei viventi introducendo il concetto di organizzazione microscopica a partire dallacellula; ▪ Acquisire una visione dell'ambiente di vita, locale e globale, come sistema dinamico di specie viventi che interagiscono tra loro,; ▪ Comprendere la funzione fondamentale della biodiversità nei sistemi ambientali; ▪ Considerare il suolo come ecosistema e come una risorsa e comprendere inoltre che la sua formazione è il risultato dei climi e della vita sulla terra, dei processi di erosione, trasporto e sedimentazione; ▪ Avere una visione organica del proprio corpo derivante dal corretto equilibrio tra permanenza e cambiamento , tra livelli macroscopici e microscopici, tra potenzialità e limiti; ▪ Acquisire una gestione corretta del proprio corpo per riconoscere lo stato di benessere e di malessere che possono derivare dalle sue alterazioni; ▪ Conoscere i rischi connessi ad una cattiva alimentazione e al fumo per attuare scelte consapevoli . ▪ Comprendere la storia geologica della terra e i modelli interpretativi della struttura terrestre; ▪ Conoscere i meccanismi fondamentali dei cambiamenti globali nei sistemi naturali e nel sistema Terra nel suo complesso, e il ruolo dell'intervento umano nella trasformazione degli stessi;	▪ Il metodo sperimentale ▪ Proprietà della materia ▪ Miscugli e soluzioni ▪ Il moto dei corpi ▪ Le forze ▪ L'equilibrio dei corpi ▪ Il suolo ▪ I cinque Regni ▪ L'ecosistema Terra ▪ Elementi di anatomia e fisiologia vegetale ▪ Anatomia e fisiologia del corpo umano. ▪ Minerali, rocce, fossili ▪ Storia geologica della Terra ▪ L'evoluzione ▪ Elementi di astronomia ▪ Elementi fondamentali di genetica ▪ Le dipendenze. ▪ L'inquinamento del sistema Terra ▪ Il concetto di sviluppo sostenibile ▪ Rischi geomorfologici, idrogeologici, vulcanici e sismici ▪ Le biotecnologie.

	▪ Comprendere il carattere finito delle risorse, l'ineguaglianza dell'accesso ad esse e adottare atteggiamenti responsabili verso i modi di vita e l'uso delle risorse;	
--	---	--

13.1. ELEMENTI DI RACCORDO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Il passaggio tra la scuola primaria e la scuola secondaria è un momento particolarmente delicato dal punto di vista dell'approccio alle singole discipline e deve avvenire senza soluzioni di continuità, nell'ottica di un percorso verticale attento all'evoluzione cognitiva dell'alunno.

Di qui la necessità di individuare un insieme di contenuti di raccordo tra la scuola primaria e la scuola secondaria su cui articolare il delicato momento di passaggio tra i due ordini di scuola.

Nella tabella sottostante si riassumono alcuni dei nuclei fondanti del curriculum di matematica e scienze, con relativi obiettivi di apprendimento, che a nostro parere rappresentano un requisito importante nel momento del passaggio dalla scuola primaria a quella secondaria di primo grado.

Contenuti di raccordo tra scuola primaria e secondaria di primo grado	
Metodo scientifico sperimentale	- Conoscere a grandi linee il metodo scientifico sperimentale - Progettare semplici attività sperimentali per verificare semplici ipotesi - Leggere e individuare le fasi di un esperimento , magari anche famoso -
OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI	
Misure di grandezze e strumenti di misura	- Osservare e saper descrivere semplici strumenti di misura (righelli, metri a nastro, cilindri graduati, bilance) - Costruire semplici strumenti di misura (recipienti per misure di volume, capacità, ...) - Avviare all'utilizzo del piano cartesiano per riportare misure relative a semplici fenomeni indagati (andamento delle temperature nel tempo...) - Riflettere su semplici attività che consentano di stimare la misura di un oggetto (spessore della pagina di un libro, peso di un chicco di riso e volume di una goccia d'acqua) -
I VIVENTI	
Generalità sui viventi	- Riconoscere le principali caratteristiche dei viventi e quindi della vita - Studiare la crescita di una piantina, osservandone le trasformazioni

14. CURRICOLO DI MUSICA

La musica, componente fondamentale e universale dell'esperienza umana, offre uno spazio simbolico e relazionale propizio all'attivazione di processi di cooperazione e socializzazione, all'acquisizione di strumenti di conoscenza, alla valorizzazione della creatività e della partecipazione, allo sviluppo del senso di appartenenza a una comunità, nonché all'interazione fra culture diverse. L'apprendimento della musica si articola sulla produzione e sulla fruizione consapevole: il canto, la pratica degli strumenti musicali, la produzione creativa, l'ascolto, la comprensione e la riflessione critica favoriscono lo sviluppo della musicalità che è in ciascuno; promuovono l'integrazione delle componenti percettivo-motorie, cognitive e affettivo-sociali della personalità; contribuiscono al benessere psicofisico in una prospettiva di prevenzione del disagio, dando risposta a bisogni, desideri, domande, caratteristiche delle diverse fasce d'età.

La musica:

- educa gli alunni all'espressione e alla comunicazione;
- li induce a prendere coscienza della loro appartenenza a una tradizione culturale;
- fornisce gli strumenti per la conoscenza, il confronto e il rispetto di altre tradizioni culturali e religiose;
- facilita l'instaurarsi di relazioni interpersonali e di gruppo, fondate su pratiche partecipate e sull'ascolto condiviso;
- sviluppa una sensibilità artistica basata sull'interpretazione sia di messaggi sonori sia di opere d'arte;
- eleva la loro autonomia di giudizio e il livello di fruizione estetica del patrimonio culturale.



Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
- Il bambino inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. - Segue con curiosità e piacere spettacoli di variotipo (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 simboli di una notazione informale per codificare suoni percepiti e riprodurli.	- Esplorare e fruire delle diverse forme di arte e spettacolo - Esprimersi e comunicare attraverso il corpo, il movimento, la drammatizzazione. - Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato - Percepire alcuni parametri del suono - Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali - Utilizzare corpo, voce, oggetti/strumenti per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie anche con il canto, da soli e in gruppo - Affinare le proprie abilità ritmiche muovendosi su suoni e musica - Stabilire corrispondenze tra suoni e simboligrafici - Utilizzare una simbologia non convenzionale per indicare la notazione musicale.	- Partecipazione a spettacoli teatrali, musicali, cinematografici - Giochi simbolici, liberi e guidati - Giochi con maschere, travestimenti - Costruzione e utilizzazione di burattini e marionette - Drammatizzazioni, narrazioni - Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale di recupero e non - Esperienze di laboratorio di educazione al suono e alla musica (esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, uso del suono, della voce, di piccoli strumenti musicali, giochi e canti in gruppo, sonorizzazione di fiabe, attività ritmico musicali in forma libera e guidata, associazione di suoni a movimenti, andature, semplici coreografie, uso della notazione musicale informale). - Costruzione di strumenti musicali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	MUSICA	
▪ L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. ▪ Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. ▪ Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. ▪ Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare le tecniche e materiali. ▪ Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. ▪ Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. ▪ Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	▪ Usare la voce, lo strumentario ritmico e gli oggetti sonori per riprodurre fatti sonori e semplici brani musicali ▪ Discriminare i suoni in base alle loro caratteristiche ▪ Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parole e azioni motorie ▪ Riconoscere e riprodurre suoni di diversa intensità, durata, timbro, altezza ▪ Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali, curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori ▪ Leggere partiture ritmiche e melodiche convenzionali e non ▪ Codificare il suono: scrivere partiture ritmiche e melodiche con segni convenzionali e non.	▪ Caratteristiche peculiari, somiglianze e differenze di brani di culture, tempi, generi e stili diversi.
	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	▪ Utilizzare voce e strumenti in modo consapevole e creativo, ampliando le proprie capacità di interpretazione sonoro-musicale ▪ Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale ▪ Eseguire collettivamente brani vocali/strumentali curando l'intonazione e l'espressività ▪ Leggere canti e partiture sempre più complessi, anche a due voci pari ▪ Interpretare e tradurre in altri codici (verbale, grafico, del corpo e del movimento) un brano musicale ▪ Rappresentare gli elementi sintattici basilari di eventi sonori musicali attraverso sistemi simbolici.	▪ Caratteristiche peculiari, somiglianze e differenze di brani di culture, tempi, generi e stili diversi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	MUSICA	
▪ L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. ▪ Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali. ▪ E' in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. ▪ Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. ▪ Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	▪ Saper eseguire con strumenti didattici di vario tipo brani di media difficoltà sia individualmente sia in gruppo ▪ Riprodurre con la voce per imitazione e /o lettura brani corali, ad una o due voci, desunti dai vari repertori, controllando l'espressione e curando il sincronismo e l'amalgama delle voci ▪ Creare brani musicali strutturati avvalendosi di strumenti tradizionali e non. Arrangiare sequenze ritmiche e melodiche preesistenti modificandone intenzionalmente caratteri sonori ed espressivi ▪ Decodificare e riconoscere le caratteristiche fondamentali di una partitura tradizionale per orchestra ▪ Decodificare semplici partiture dal punto di vista ritmico e melodico ▪ Riconoscere esempi di partiture di musica contemporanea ▪ Progettare e realizzare messaggi musicali anche associati ad altri linguaggi. ▪ Progettare e realizzare messaggi musicali anche associati ad altri linguaggi. ▪ Distinguere i caratteri che consentono l'attribuzione storica, di genere e stile; ▪ Approfondire le funzioni sociali della musica nella nostra e nelle altre civiltà.	▪ Fondamenti della tecnica degli strumenti didattici in uso ▪ Tecnica di base del canto (riscaldamento, rilassamento corporeo, emissione) ▪ Gli elementi base della simbologia musicale. ▪ Tecnica degli strumenti didattici in uso finalizzata all'attività di musica d'insieme ▪ Il ruolo giocato dalla propria voce all'interno di un insieme monodico o polifonico ▪ Progettazione e realizzazione di messaggi musicali anche associati ad altri linguaggi ▪ Gli elementi più complessi della simbologia musicale. ▪ Saper riconoscere significato e funzioni di opere musicali nei contesti storici specifici in relazione anche ad altre espressioni artistiche e culturali.

15. CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE

La disciplina arte e immagine, caratterizzata da un approccio di tipo laboratoriale, ha la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquisire una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico.

Attraverso il percorso formativo di tutto il primo ciclo, l'alunno

- impara a utilizzare e fruire del linguaggio visivo e dell'arte, facendo evolvere l'esperienza espressiva spontanea verso forme sempre più consapevoli e strutturate di comunicazione;
- potenzia le proprie capacità creative attraverso l'utilizzo di codici e linguaggi espressivi e la rielaborazione di segni visivi;
- sviluppa le capacità di osservare e descrivere, di leggere e comprendere criticamente le opere d'arte;
- acquisisce un atteggiamento di curiosità e di interazione positiva con il mondo artistico;
- sviluppa una conoscenza dei luoghi e dei contesti storici, degli stili e delle funzioni che caratterizzano la produzione artistica.



Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
- Il bambino inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. - Sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte.	- Esprimersi attraverso il linguaggio grafico- pittorico e altre attività manipolative: disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa, di tecniche, strumenti e materiali - Scegliere, individualmente e in gruppo, materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. - Saper lavorare in gruppo.	- Visite presso musei, biblioteche, pinacoteche, mediateche. - Osservazione di immagini e di opere d'arte - Rappresentazione grafico-pittorica del proprio vissuto e della realtà circostante

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ARTE E IMMAGINE	
▪ L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. ▪ Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ▪ Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medioevale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. ▪ Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. ▪ Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.	<i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i> ▪ Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. <i>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</i> ▪ Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini. <i>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</i> ▪ Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche ▪ Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci ed ai colori e altro	- Gli elementi del linguaggio visivo: segno, punto, linea, colore (spettro cromatico), forme (sequenze e ritmi, dimensioni) - Diversi modi di utilizzo dello spazio.

▪ L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi, e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). ▪ È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). ▪ Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. ▪ Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria) <table border="1"> <tr> <td data-bbox="831 196 1543 978"> <i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i> ▪ Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro ▪ Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, sonori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo. <i>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</i> ▪ Riconoscere, in un testo iconico - visivo, gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento ecc.), individuando il loro significato espressivo ▪ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. <i>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</i> ▪ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. </td><td data-bbox="1543 196 2136 978"> - Gli elementi del linguaggio visivo: punto e linea (riproduzione e creazione di figure realistiche e/o astratte), colore (funzione simbolica), forma (simmetrie, ingrandimenti/riduzioni, composizione di figure geometriche), spazio (prospettiva, piani e campi), volume - Fumetto: grammatica - Fotografia: lettura e analisi - Manifesti pubblicitari: lettura e analisi - Film: lettura e analisi </td></tr> </table>	<i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i> ▪ Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro ▪ Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, sonori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo. <i>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</i> ▪ Riconoscere, in un testo iconico - visivo, gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento ecc.), individuando il loro significato espressivo ▪ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. <i>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</i> ▪ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.	- Gli elementi del linguaggio visivo: punto e linea (riproduzione e creazione di figure realistiche e/o astratte), colore (funzione simbolica), forma (simmetrie, ingrandimenti/riduzioni, composizione di figure geometriche), spazio (prospettiva, piani e campi), volume - Fumetto: grammatica - Fotografia: lettura e analisi - Manifesti pubblicitari: lettura e analisi - Film: lettura e analisi
<i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i> ▪ Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro ▪ Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, sonori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo. <i>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</i> ▪ Riconoscere, in un testo iconico - visivo, gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento ecc.), individuando il loro significato espressivo ▪ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. <i>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</i> ▪ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.	- Gli elementi del linguaggio visivo: punto e linea (riproduzione e creazione di figure realistiche e/o astratte), colore (funzione simbolica), forma (simmetrie, ingrandimenti/riduzioni, composizione di figure geometriche), spazio (prospettiva, piani e campi), volume - Fumetto: grammatica - Fotografia: lettura e analisi - Manifesti pubblicitari: lettura e analisi - Film: lettura e analisi		

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ARTE E IMMAGINE	
▪ L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. ▪ Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ▪ Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medioevale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. ▪ Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. ▪ Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.	<i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i> ▪ Rielaborare immagini fotografiche, materiali di uso comune, elementi iconici e visivi, scritte e parole per produrre immagini creative ▪ Rielaborare in modo personale e originale immagini, tecniche e materiali eterogenei. ▪ Produrre elaborati, utilizzando le regole della rappresentazione visiva, materiali e tecniche grafiche, pittoriche e plastiche per creare composizioni espressive, creative e personali. <i>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</i> ▪ Riconoscere i codici e le regole compositive (linee, colori, forma, spazio, inquadrature, piani, sequenze, peso, equilibrio, movimento, ecc.) presenti nelle opere d'arte, nelle immagini statiche e in movimento e individuare i significati simbolici, espressivi e comunicativi ▪ Conoscere ed utilizzare gli elementi della comunicazione visiva, i suoi codici e le funzioni per leggere a livello denotativo e connotativo messaggi visivi e, in forma essenziale, le immagini e i messaggi integrati. <i>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</i> ▪ Osservare, descrivere e leggere, con linguaggio verbale appropriato e utilizzando più metodi, gli elementi significativi formali del patrimonio artistico e culturale, riconoscendone le funzioni, con particolare riguardo alla tutela dei beni culturali.	▪ Gli elementi della grammatica del linguaggio visuale, i codici e le regole compositive (punto, linee, superfici, colori, forma, volume, spazio, modulo, ritmo, simmetria, asimmetria, luce-ombra, inquadrature, piani, sequenze) ▪ I segni iconici, i simboli e le metafore visive presenti nel campo dell'arte, della pubblicità, del cinema e della comunicazione. ▪ Le funzioni comunicative delle immagini: espressiva, emozionale, enfatica, estetica, sociale, informativa ▪ Gli strumenti, i materiali e le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche, i processi di manipolazione materica e le tecniche di manipolazione tecnologica ▪ Metodologie progettuali.

16. CURRICOLO DI EDUCAZIONE FISICA

L'educazione fisica promuove la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità nella costante relazione con l'ambiente, gli altri, gli oggetti, contribuisce alla formazione della personalità dell'alunno attraverso la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea, nonché del continuo bisogno di movimento come cura costante della propria persona e del proprio benessere; consolida stili di vita corretti e salutari, fornisce le occasioni per riflettere sui cambiamenti del proprio corpo e per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive.

Attraverso il movimento (dalla mimica del volto, alla danza, alle più svariate prestazioni sportive), l'alunno potrà:

- conoscere il suo corpo ed esplorare lo spazio;
- comunicare e relazionarsi con gli altri in modo adeguato ed efficace;
- sperimentare la vittoria o la sconfitta e controllare le proprie emozioni;
- condividere esperienze di gruppo, promuovendo l'inserimento anche di alunni con varie forme di diversità ed esaltando il valore della cooperazione e dellavoro di squadra;
- sviluppare il rispetto di regole concordate e condivise e i valori etici che sono alla base della convivenza civile.



Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. - Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	- Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri - Prendere coscienza della propria identità di genere per la costruzione di una corretta immagine di sé - Gestire in autonomia la propria persona e aver cura degli oggetti personali - Rispettare l'ambiente ed i materiali comuni - Progettare ed attuare strategie motorie in situazioni diverse - Comprendere in attività ludico-motorie le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli e i gesti. - Controllare gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio - Affinare la coordinazione oculo / manuale - Riconoscere le dinamiche di causa-effetto nella gestione del corpo e del movimento - Rappresentare in modo completo la figura umana in situazioni statiche e di movimento - Distinguere la lateralità del proprio corpo.	- Giochi cooperativi e giochi di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca - Attività di routine per consolidare l'autonomia - Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità - Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso – motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione - Attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, strappo, manipolazione - Esperienze percettivo - sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro, discriminazione di oggetti e materiali - Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia - Osservazione dei compagni valorizzando il gesto e l'azione - Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo - Giochi e attività motorie per la conoscenza della lateralità.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE FISICA	
▪ L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. ▪ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicale e coreutiche. ▪ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. ▪ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. ▪ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. ▪ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. ▪ Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro ▪ Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico – dinamico del proprio corpo ▪ Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche ▪ Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva. ▪ Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza ▪ Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive ▪ Comprendere il linguaggio dei gesti Il gioco, lo sport, le regole e il fair play ▪ Applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del “valore” delle regole e dell'importanza di rispettarle Salute e benessere, prevenzione e sicurezza ▪ Utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.	▪ Lo schema corporeo ▪ Giochi individuali o a coppie legati all'ascolto del corpo ▪ Giochi individuali e collettivi che prevedono l'utilizzo degli organi di senso. ▪ Schemi motori di base: camminare, saltare, correre, afferrare, rotolare, arrampicarsi ▪ Giochi che prevedono di mettere in sequenza più informazioni ▪ Giochi di percezione corporea ▪ Giochi di equilibrio: graduali, individuali, o a gruppi, dinamici... ▪ Giochi utili a consolidare la padronanza delle relazioni spaziali e temporali. ▪ Gioco del mimo ▪ Giochi legati al teatro e alla danza ▪ Giochi di squadra ▪ Giochi pre-sportivi ▪ Le regole dei giochi ▪ Le principali regole di alcune discipline sportive ▪ Uso corretto dei piccoli attrezzi e delle attrezzature per la prevenzione degli infortuni.

(Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)		
▪ L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. ▪ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicale e coreutiche. ▪ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. ▪ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. ▪ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. ▪ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. ▪ Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo • Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione e conseguenti all'esercizio fisico, sapendo anche modulare e controllare l'impiego delle capacità condizionali (forza, resistenza, velocità) adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva. ▪ Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e in successione ▪ Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play ▪ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali ▪ Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando band musicali o strutture ritmiche. ▪ Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive ▪ Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni ▪ Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando la diversità, manifestando senso di responsabilità. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza ▪ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita ▪ Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici.	• Variazione del respiro e del battito cardiaco dopo una corsa o una camminata • Tecniche di modulazione-recupero dello sforzo (frequenza cardiaca e respiratoria). • Giochi motori, individuali, a coppie e collettivi. • Schemi motori di base: camminare, saltare, correre, afferrare, rotolare, arrampicarsi. • Giochi di grande movimento. • Corretto uso dei piccoli attrezzi. • Giochi sul ritmo della musica • Gioco del mimo • Esercizi e giochi legati al teatro e alla danza • Coreografie. • Le regole dei giochi • Le principali regole di alcuni giochi e di alcune discipline sportive.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE FISICA	
▪ L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. ▪ Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. ▪ Utilizza gli aspetti comunicativo- relazionale del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. ▪ Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. ▪ Rispetta criteri di base e di sicurezza per sé e per gli altri. ▪ È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo ▪ Esser in grado di migliorare le capacità condizionali (forza, resistenza, velocità, mobilità articolare) ▪ Mantenere un impegno motorio prolungato nel tempo Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva. ▪ Utilizzare le abilità coordinative acquisite per la realizzazione di semplici gesti tecnici di alcuni sport ▪ Utilizzare le variabili spazio-temporali nella realizzazione del gesto tecnico nelle diverse situazioni sportive affrontate ▪ Utilizzare movimenti originali per risolvere un problema motorio Il gioco, lo sport, le regole e il fair play ▪ Applicare semplici tecniche di espressione corporea ▪ Rappresentare semplici idee e stati d'animo mediante la gestualità. ▪ Adattare le capacità coordinative alle situazioni richieste dal gioco ▪ Partecipare attivamente alla scelta e realizzazione di semplici tattiche di gioco mettendo in atto comportamenti collaborativi ▪ Gestire con autocontrollo gli eventi sportivi rispettando l'altro ▪ Decodificare i gesti sportivi e arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza ▪ Acquisire consapevolezza delle proprie funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti conseguenti la pratica dell'attività fisica ▪ Assumere consapevolezza della propria efficienza fisica e saper mantenere un buono stato di salute.	▪ Eseguire il compito secondo le indicazioni dell'insegnante. ▪ Elaborare informazioni propriocettive ed esteroceettive. ▪ Eseguire un compito motorio secondo un determinato livello di difficoltà/ intensità, durata e varietà intensiva. ▪ Interagire e collaborare con gli altri per uno scopo comune ▪ Trasferire i saperi appresi in contesti differenti di vita affettiva sportiva.

17. CURRICOLO DI TECNOLOGIA

La tecnologia stimola la generale attitudine a trattare problemi, facendo collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale.

Essa si occupa degli interventi e delle trasformazioni che l'uomo opera nei confronti dell'ambiente per garantirsi la sopravvivenza e per la soddisfazione dei propri bisogni; dei principi di funzionamento e delle modalità di impiego di tutti gli strumenti, dispositivi, macchine e sistemi - materiali e immateriali - che l'uomo progetta, realizza e usa.

È specifico compito della tecnologia:

- promuovere negli alunni forme di pensiero e atteggiamenti che preparino e sostengano interventi trasformativi dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse e nel rispetto di vincoli o limitazioni di vario genere: economiche, strumentali, conoscitive, dimensionali, temporali, etiche;
- fornire padronanza nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e delle tecnologie digitali, sviluppando un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali, culturali, relazionali, psicologiche, ambientali o sanitari della loro diffusione.



Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
▪ Il bambino comunica utilizzando varie possibilità di linguaggio. ▪ Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. ▪ Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia.	▪ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi in luoghi conosciuti e non, relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati. ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento ▪ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati ▪ Usare semplici software didattici. ▪ Acquisire la consapevolezza del messaggio multimediale.	▪ Costruire oggetti con materiali diversi ▪ Conoscere le principali caratteristiche di oggetti di uso comune. ▪ Eseguire giochi al computer con programmi didattici.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	TECNOLOGIA	
▪ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ▪ È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ▪ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ▪ Sa ricavare informazioni utili da oggetti di sua proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ▪ Si orienta fra 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.	• Vedere e osservare • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Prevedere e immaginare Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati • Intervenire e trasformare • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento • Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati • Usare semplici software didattici.	▪ Funzioni di oggetti di uso quotidiano (forbici/temperino/biro...) ▪ Caratteristiche principali dei materiali di uso quotidiano e loro classificazione ▪ Evoluzione di alcuni oggetti / attrezzi/ strumenti ▪ Le principali componenti del computer ▪ Le caratteristiche principali dei nuovi strumenti di comunicazione ▪ Semplici procedure di programmi mediante un algoritmo (coding).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	TECNOLOGIA	
▪ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ▪ È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ▪ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ▪ Sa ricavare informazioni utili da oggetti di sua proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ▪ Si orienta fra 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.	▪ Vedere e osservare ▪ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ▪ Prevedere e immaginare ▪ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e non relativamente a oggetti e strumenti esplorati inesplorati ▪ Intervenire e trasformare ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e la programmazione (coding). ▪ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati ▪ Usare semplici software didattici.	▪ Parti e funzioni di mezzi / macchine legati all'esperienza quotidiana (bicicletta, strumenti musicali ...) ▪ Uso / funzione di alcuni macchinari legati alle attività del territorio (agricoltura, trasformazioni prodotti alimentari...) ▪ Le fonti d'energia ▪ Riutilizzo, riciclaggio, trasformazione di materiali e oggetti ▪ Le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione ▪ Programmi di grafica e video scrittura Internet per apprendere, programmare (coding) e ricercare.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	TECNOLOGIA	
▪ L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. ▪ Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energie coinvolte. ▪ È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. ▪ Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. ▪ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. ▪ Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. ▪ Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. ▪ Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. ▪ Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali.	▪ Riflettere sui contesti e i processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine, con particolare riferimento a quelli per la produzione alimentare, l'edilizia, la medicina, l'agricoltura. ▪ Cogliere l'evoluzione nel tempo dei processi di produzione nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici ▪ Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti. ▪ Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali ed il ciclo produttivo con cui sono ottenuti. ▪ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi ed immagini e produrre documenti in diverse situazioni ▪ Descrivere segnali, istruzioni e brevi sequenze di istruzioni da dare ad un dispositivo per ottenere un risultato voluto. ▪ Partendo dall'osservazione, eseguire la rappresentazione grafica idonea di pezzi meccanici o di oggetti, applicando anche le regole delle scale di proporzione e di quotatura. ▪ Eseguire rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ▪ Usando il disegno tecnico, seguire le regole dell'assonometria e successivamente quelle delle proiezioni ortogonali, nella progettazione di oggetti semplici, da realizzare in laboratorio con materiali di facile reperibilità.	▪ Tecniche e processi di trasformazione ▪ Tecniche di costruzione di un edificio. ▪ L'organizzazione del lavoro ▪ Problemi umani del lavoro industriale ▪ Sicurezza sul lavoro e prevenzione dagli infortuni ▪ Inquinamento nella città ▪ Problema dei rifiuti.

18. CURRICOLO DI RELIGIONE CATTOLICA

La religione cattolica è parte costitutiva del patrimonio culturale, storico ed umano della società italiana; per questo l'insegnamento della religione cattolica, mentre offre una prima conoscenza dei dati storico-positivi della Rivelazione cristiana, favorisce e accompagna lo sviluppo intellettuale e di tutti gli altri aspetti della persona, mediante l'approfondimento critico delle questioni di fondo poste dalla religione stessa. La proposta educativa dell'insegnamento della Religione cattolica consistente nella risposta cristiano-cattolica ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana (ricerca identitaria, vita di relazione, complessità del reale, scelte di valore, origine e fine della vita, radicali domande di senso...), sarà offerta nel rispetto del processo di crescita della persona e con modalità diversificate a seconda della specifica fascia d'età, approfondendo le implicazioni antropologiche, sociali e valoriali, e promuovendo la formazione di persone capaci di dialogo e di rispetto delle differenze, di comportamenti di reciproca comprensione, in un contesto di pluralismo culturale e religioso.

In tal senso esso si offre anche come preziosa opportunità per l'elaborazione di attività interdisciplinari, per proporre percorsi di sintesi che, da una peculiare angolatura, aiutino gli allievi a costruire mappe culturali in grado di ricomporre nella loro mente una comprensione sapienziale e unitaria della realtà.



Decreto Presidente della Repubblica 11 febbraio 2010. Accordi concordatari - Traguardi definiti d'intesa con l'autorità ecclesiastica

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	RELIGIONE CATTOLICA	
1. Il sé e l'altro Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. 2. Il corpo in movimento Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni. 3. Linguaggi, creatività, espressione Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici della tradizione e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. 4. I discorsi e le parole Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso. 5. La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.	▪ Ascoltare semplici racconti biblici e riuscire a narrare i contenuti ▪ Esprimere e comunicare con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa ▪ Riconoscere alcuni simboli relativi alle principali festecristiane ▪ Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano. ▪ Osservare con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo ▪ Riconoscere la chiesa come luogo di preghiera	▪ Narrazioni bibliche con particolare attenzione ai brani riguardanti la vita di Gesù ▪ Momenti religiosi significativi della comunità di appartenenza ▪ I principali simboli che caratterizzano la festa del Natale e della Pasqua ▪ La creazione come dono di Dio/Padre

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	RELIGIONE CATTOLICA	
L'alunno: - Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. - Riconosce il significato cristiano del Natale e 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. - Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo.	Nucleo tematico: Dio e l'uomo - Scoprire attraverso la bellezza del creato, la presenza di un Creatore. - Comprendere attraverso i racconti biblici e altri testi, che il mondo per l'uomo religioso è opera di Dio ed affidato alla responsabilità dell'uomo e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. - Cogliere attraverso alcune pagine evangeliche, la vita e gli insegnamenti di Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto, e come tale testimoniato dai cristiani. - Identificare tra le espressioni delle religioni la preghiera, dialogo tra l'uomo e Dio e, nel Padre Nostro, la specificità della preghiera cristiana.	- Il mondo e la vita doni gratuiti di Dio. - San Francesco d'Assisi. - L'origine del mondo e dell'uomo nel Cristianesimo e nelle altre religioni. - Dio Creatore nella Bibbia e in altri testi sacri. - La vita in Palestina al tempo di Gesù. - Le vicende che danno origine al popolo ebraico. - I patriarchi. - Gesù, il Messia compimento delle promesse di Dio. - La preghiera espressione di religiosità.
	Nucleo tematico: La Bibbia e le altre fonti - Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. - Ascoltare, leggere, comprendere e confrontare semplici brani di testi sacri. - Saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali.	- Struttura del libro della Bibbia: libri, generi letterari... - I racconti della creazione nel libro della GENESI. - I Miti. - Bibbia e Scienza a confronto. - I Profeti e le loro profezie. - Personaggi biblici: i Patriarchi - Pagine del Vangelo e i valori che esprimono. - Brani evangelici del Natale e della Pasqua.
	Nucleo tematico: Il linguaggio religioso - Riconoscere i segni e i simboli cristiani, in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare. - Riconoscere il significato di alcuni gesti e segni liturgici come espressione di religiosità propri della religione cattolica.	- Il tempo di Avvento. - Le origini del presepe. - Gesti e segni nella liturgia cristiana- cattolica. - Riti, gesti, simboli del Natale e della Pasqua. - La Pesach. - Segni religiosi presenti nell'ambiente.

	Nucleo tematico: valori etici e religiosi ▪ Percepire se stessi come parte di un gruppo. ▪ Scoprire che la presenza dell'altro è una presenza positiva. ▪ Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore. ▪ Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza la giustizia, la carità, l'amicizia e la solidarietà.	▪ Comportamenti di tutela e rispetto del creato. ▪ La necessità e l'importanza delle regole per vivere insieme. ▪ I 10 comandamenti nella relazione tra Dio e gli uomini e fra gli uomini. ▪ La chiesa-edificio e i suoi oggetti come segni religiosi presenti nell'ambiente.
--	--	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	RELIGIONE CATTOLICA	
L'alunno: - Riflette 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.	Nucleo tematico: Dio e l'uomo. - Sapere che per la religione cristiana, Gesù è il Signore che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni. - Conoscere la vita di persone significative che hanno saputo accogliere e vivere il messaggio tradotto dai Vangeli. - Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa Cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando il cammino ecumenico. - Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. - Individuare nei Sacramenti e nelle celebrazioni liturgiche i segni della salvezza di Gesù e l'azione dello Spirito Santo.	- Le parabole ed i miracoli nei Vangeli. - La nascita della Chiesa. - Le prime comunità cristiane. - Figure significative per la nascita della Chiesa: San Pietro e San Paolo. - Le persecuzioni dei cristiani e i martiri. - L'Editto di Costantino. - Il Monachesimo in Europa. - Il cammino ecumenico. - Il Papa e la gerarchia ecclesiastica. - L'anno liturgico. - I Sacramenti. - Origine e sviluppo delle Grandi Religioni.
	Nucleo tematico: La Bibbia e le altre fonti - Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso a partire dai Vangeli. - Saper leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. - Saper leggere i principali codici dell'iconografia cristiana. - Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di Santi. - Riconoscere in alcuni testi biblici la figura di Maria, presente nella vita del Figlio Gesù e in quella della Chiesa. - Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni.	- La Palestina: aspetti geografici, politici e socio-religiosi al tempo di Gesù. - Iter di formazione dei Vangeli. - Gli evangelisti: identità, opera e simboli. - I Vangeli sinottici. - Fonti non cristiane. - Dio incontra l'uomo: l'Emanuele, il Dio con noi. - Il viaggio di Gesù verso la croce. - Una donna di nome Maria: modello di fede e di speranza.

Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.	Nucleo tematico: Il linguaggio religioso - Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. - Individuare significative espressioni d'arte cristiana, a partire da quelle presenti nel territorio, per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli e nel presente. - Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo.	- L'arte: mezzo e strumento di comunicazione del messaggio cristiano. - Le Catacombe e l'arte paleocristiana. - Le opere d'arte sulla Natività e sulla Passione, Morte e Resurrezione di Gesù. - La Sindone: storia di un'immagine. - Segni e simboli del Natale, della Pasqua nell'arte, nelle tradizioni. - Gli stili architettonici delle chiese cristiane.
	Nucleo tematico: I valori etici e religiosi - Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle altre religioni. - Sviluppare atteggiamenti di curiosità e di ricerca. - Essere capace di gesti di benevolenza, accoglienza, gentilezza. - Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, anche per un personale progetto di vita. - Maturare sentimenti di solidarietà e concretizzarli in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza...	- Le domande di senso e le risposte delle religioni. - Gesti di attenzione e di carità. - Sentimenti di solidarietà e concretizzati in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza. - Testimoni d'amore di ieri e di oggi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	RELIGIONE CATTOLICA	
L'alunno: ▪ Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti. ▪ Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente, elaborando criteri per avviarne un'interpretazione consapevole. ▪ L'alunno sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso ▪ L'alunno sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capacità di accoglienza e dialogo.	Nucleo tematico: Dio e l'uomo ▪ 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. ▪ Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarle alla fede cristiana. ▪ Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa cattolica che riconosce in essa l'azione dello Spirito Santo. ▪ Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo.	▪ Ricerca umana e rivelazione di Dio nella storia: rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza... ▪ Le altre religioni ▪ La persona, la vita di Gesù nell'arte, nella cultura... ▪ L'opera di Gesù, la sua morte e risurrezione e la missione della Chiesa ▪ La Chiesa universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri, generata dallo Spirito Santo ▪ Il cristianesimo e il pluralismo religioso ▪ Fede e scienza: letture distinte, ma non conflittuali dell'uomo e del mondo
	Nucleo tematico: La Bibbia e le altre fonti ▪ Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. ▪ Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici. ▪ Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche...) italiane ed europee.	▪ Il libro della Bibbia, documento storico-culturale e Parola di Dio: i libri dell'Antico e del Nuovo Testamento ▪ Il Tetragramma sacro ▪ I Vangeli ▪ Gli Atti degli Apostoli ▪ Il messaggio centrale di alcuni testi biblici e di documenti letterari ed artistici che attengono alla dimensione religiosa

▪ L'alunno coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e vi riflette in vista di scelte divita progettuali e responsabili.	Nucleo tematico: Il linguaggio religioso ▪ Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. ▪ Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa... ▪ Individuare gli elementi specifici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni ▪ Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni	▪ Le prime comunità cristiane ▪ Segni e simboli del cristianesimo ▪ I Sacramenti ▪ Le chiese cristiane nel mondo ▪ Le persecuzioni ▪ L'arte paleocristiana, romanica, gotica... ▪ L'evangelizzazione dell'Europa ▪ I monachesimo orientale ed occidentale ▪ Francescani e Domenicani ▪ Chiese , cattedrali, battisteri, catacombe...
	Nucleo tematico: valori etici e religiosi ▪ Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. ▪ Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana. ▪ Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici in un contesto di pluralismo culturale e religioso. ▪ Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di unprogetto libero e responsabile.	▪ Diritti fondamentali dell'uomo, la libertà, l'etica. ▪ La libertà di, da e per ▪ La libertà per l'amore ▪ Il comandamento dell'amore per costruire un personale progetto di vita ▪ L'originalità della speranza cristiana rispetto alla proposta di altre visioni ▪ Ricerca umana e rivelazione di Dio nellastoria del cristianesimo a confronto conl'ebraismo e le altre religioni ▪ Le tematiche etiche: il razzismo, l'antisemitismo... ▪ I profeti oggi: Giovanni XXIII, O. Romero, Madre Teresa di Calcutta...



19. ATTIVITA' ALTERNATIVE ALL'I.R.C

La norma fondante circa l'insegnamento della religione cattolica in Italia è l'Accordo, con protocollo addizionale, firmato a Roma il 18 febbraio 1984, che apporta modificazioni al Concordato lateranense dell'11 febbraio 1929 tra la Repubblica Italiana e la Santa Sede (ratificato con la legge n. 121 del 1985).

Con l'Accordo di Villa Madama nel 1984, viene revisionato il Concordato del 1929 (successivamente ratificato con Legge n.121 del 1985), in specie qui interessa sottolineare il comma 2 dell'art. 9 il quale espressamente sancisce *“la Repubblica italiana, riconoscendo il valore della cultura religiosa e tenendo conto che i principi del cattolicesimo fanno parte del patrimonio storico del popolo italiano, continuerà ad assicurare, nel quadro delle finalità della scuola, l'insegnamento della religione cattolica nelle scuole pubbliche non universitarie di ogni ordine e grado. Nel rispetto della libertà di coscienza e della responsabilità educativa dei genitori, è garantito a ciascuno il diritto di scegliere se avvalersi o non avvalersi di detto insegnamento. All'atto dell'iscrizione gli studenti o i loro genitori eserciteranno tale diritto, su richiesta dell'autorità scolastica, senza che la loro scelta possa dar luogo ad alcuna forma di discriminazione”*.

Le modalità operative per l'organizzazione delle Attività alternative per gli alunni che non si avvalgono della religione cattolica possono essere rintracciate all'interno della C.M. n.316 del 28 ottobre 1987.

La scelta di tali attività viene operata da parte degli Organi collegiali cui compete l'organizzazione, sulla base delle richieste dei genitori.

Il Collegio ha approvato e deliberato le seguenti opzioni (previste anche nella C.M. n.28 del 10 gennaio 2014) e da valutare in relazione ai singoli casi:

- attività didattiche e formative alternative alla religione cattolica;
- Attività di prima alfabetizzazione;
- attività di studio e/o di ricerca individuali o di gruppo con assistenza di personale docente.

Coloro che sceglieranno di svolgere attività didattiche e formative alternative alla religione cattolica approfondiranno i seguenti temi, come suggerito dal Ministero dell'Istruzione:

- per la scuola dell'infanzia il MIUR rinvia agli ordinamenti allora in vigore [CM n. 128 del 3 maggio 1986];
- per la scuola elementare il MIUR suggerisce di approfondire quelle parti di programma “più strettamente attinenti ai valori della vita e della convivenza civile” [CM n. 129 del 3 maggio 1986];
- per la scuola secondaria di primo grado il MIUR suggerisce di approfondire quelle “parti dei programmi di storia e di educazione civica più strettamente attinenti alle tematiche relative ai valori fondamentali della vita e della convivenza civile” [CM n. 129 del 3 maggio 1986]. A questi suggerimenti il Ministero dell'Istruzione ha aggiunto una proposta di attività didattica e formativa sul tema dei diritti umani [CM n.316 del 28 ottobre 1987].

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITÀ'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ATTIVITA' ALTERNATIVE ALL'I.R.C.	
L'alunno ha coscienza della propria identità fisica ed emozionale.	- Esprimere sentimenti usando la mimica facciale e la gestualità di tutto il corpo. - Ricercare e ritagliare figure che evidenziano diversi stati emotivi e formulare ipotesi sulla loro causa.	L'identità personale
L'alunno accetta atteggiamenti positivi nella conoscenza reciproca.	- Ricercare parole "significative" in lingue diverse. - Partecipare a giochi per comprendere l'importanza della fiducia reciproca e dell'intesa. - Condividere regole per svolgere un'attività in comune.	I temi dell'amicizia, della solidarietà, della diversità e del rispetto degli altri

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della Scuola Primaria)	
	ABILITÀ'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ATTIVITA' ALTERNATIVE ALL'I.R.C.	
L'alunno comprende l'importanza delle regole nella vita quotidiana.	- Usare cortesia e rispetto per i familiari. - Avere cura degli oggetti di uso quotidiano. - Prendere coscienza delle regole da osservare in aula, per le scale, in palestra, in mensa, in corridoio, ... - Capire l'importanza di rispettare l'ambiente di vita. - Usare le risorse in modo corretto evitando sprechi inutili. - Assumere abitudini corrette nella raccolta differenziata dei rifiuti per favorire il riciclaggio.	La cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente: a casa, a scuola, nell'ambiente

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ((al termine della classe quinta della Scuola Primaria)	
	ABILITÀ'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ATTIVITA' ALTERNATIVE ALL'I.R.C.	
L'alunno - comprende che esistono regole da rispettare: le leggi, i diritti, i doveri - conosce alcuni articoli della costituzione italiana.	- Conoscere alcuni diritti dell'infanzia tutelati dalla Convenzione del 1999 che, dopo 40 anni, ha reso più completa la Dichiarazione del 1959. - Prendere coscienza che i bambini hanno anche dei compiti da svolgere con responsabilità. - Fruire di testi adeguati, di opere pittoriche e musicali, di video ..., per illustrare gli Articoli più significativi, soprattutto quelli che riguardano l'accoglienza degli stranieri.	- I diritti e i doveri dei bambini - I diritti e i doveri dei cittadini, i principi della Costituzione e l'Ordinamento dello Stato.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	ABILITÀ'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	ATTIVITA' ALTERNATIVE ALL'I.R.C.	
Lo studente dovrà condividere i valori della vita sociale, civile e politica e dare il proprio contributo di cittadino responsabile.	- Organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e modalità. - Comprendere messaggi di genere diverso. - Sviluppare il senso della responsabilità personale rispetto ai diritti/doveri. - Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi.	- Le regole per vivere insieme: nella famiglia, nella scuola, con gli amici, nel Comune e nelle comunità più grandi. - Diritti e doveri dei cittadini: lo Stato, i cittadini, la sovranità, diritti civili e sociali. - L'organizzazione della Repubblica italiana: il Parlamento e la formazione delle leggi, il Presidente della Repubblica e il Governo, l'amministrazione della giustizia. - La Costituzione e i suoi principi fondamentali. - Essere cittadini d'Europa e del Mondo: l'Unione Europea, le organizzazioni internazionali, la globalizzazione, gli equilibri internazionali e le minacce alla pace.

20. CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA



PROFILO STUDENTE (dalle INTEGRAZIONI al PROFILO delle COMPETENZE al termine del primo ciclo di istruzione allegato B linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica)	A. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. B. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio. C. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.
COMPETENZE DI RIFERIMENTO (da Raccomandazione del Consiglio europeo 2006 e 2018)	A. Competenze sociali e civiche / competenza in materia di cittadinanza B. Competenza di base in scienza e tecnologia / competenza di base in scienza e tecnologia C. Competenza digitale / competenza digitale A.B.C. Imparare a imparare/competenze personali, sociale e capacità di imparare a imparare
NUCLEI CONCETTUALI (da Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica 23/06/2020)	Le linee guida si sviluppano su tre nuclei concettuali che costituiscono i pilastri della Legge ai quali possono essere riferite tutte le diverse tematiche dalla stessa individuate: 1. COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà 2. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio 3. CITTADINANZA DIGITALE Il concetto chiave che collega tutte le tematiche è quello della responsabilità, declinato in tutti gli ambiti della realtà dal digitale al sociale, passando per la salvaguardia del patrimonio locale e globale. Una responsabilità che prende forma con l'acquisizione delle conoscenze, la messa in pratica di atteggiamenti rivolti a sé, agli altri e al contesto, nonché il concretizzarsi di azioni volte alla cooperazione e alla solidarietà.
DICIPLINE DI RIFERIMENTO	TUTTE: INSEGNAMENTO TRASVERSALE
QUOTA ORARIA	33 ore annuali così articolate: “ Non inferiore a 33 ore annuali per ciascun anno di corso, da svolgersi nell'ambito del monte orario obbligatorio previsto dagli ordinamenti vigenti “ (Art. 2, comma 3 Legge n.92 20/08/2019)
COORDINAMENTO	“Per ciascuna classe è individuato, tra i docenti a cui è affidato l'insegnamento dell'educazione civica, un docente con compiti di coordinamento “ (Art.2, comma 5 legge n.92 20/08/2019)

Insegniamo ai bambini
a diventare
cittadini responsabili
perché il loro futuro
inizia adesso



20.1. CURRICOLO SCUOLA DELL' INFANZIA

L' introduzione dell'educazione civica nella scuola dell'infanzia è prevista dalla Legge con l'avvio di iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile. Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza dell'identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali. Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine, i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni. Il costante approccio concreto, attivo e operativo all'apprendimento potrà essere finalizzato anche alla inizializzazione virtuosa ai dispositivi tecnologici, rispetto ai quali gli insegnanti potranno richiamare i comportamenti positivi e i rischi connessi all'utilizzo, con l'opportuna progressione in ragione dell'età e dell'esperienza.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)		
	NUCLEO TEMATICO	ABILITÀ'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE CIVICA		
L'alunno: - scopre e comprende il senso della propria identità e appartenenza e le differenze che contraddistinguono tutte le persone - comprende i valori della solidarietà e dell'accoglienza.	Costituzione, diritto (nazionale e internazionale) legalità e solidarietà.	- Comunicare consapevolmente sentimenti ed esigenze propri - Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità comprendendo i bisogni degli altri - Rispettare semplici regole della vita di gruppo - Gestire in modo più consapevole le dinamiche proposte all'interno dei giochi - Assumersi delle responsabilità adottando criteri di comportamento comuni - Conoscere l'esistenza e l'operato di associazioni che si occupano attivamente della tutela dei diritti dell'infanzia - Riconoscere i principali simboli identitari della nazione italiana.	- La narrazione di esperienze, esigenze e sentimenti - Il senso dell'identità personale: la propria famiglia, la scuola - Semplici indagini su usi e tradizioni di vita delle comunità di provenienza dei bambini non nativi Le regole a scuola - Giocare e collaborare in modo costruttivo e creativo: ideare giochi e definizione di regole - Discussione e confronto: le proprie ragioni e quelle degli altri - Riflessione: regole e ruoli a scuola e in famiglia - I compiti e l'operato delle associazioni che tutelano i diritti dell'infanzia - I simboli principali della nazione italiana.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)		
	NUCLEO TEMATICO	ABILITÀ'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE CIVICA		
▪ L'alunno: ▪ esplora gli ambienti naturale e umano ed attua forme di curiosità, interesse e rispetto verso di sé, la comunità e l'ambiente.	▪ Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.	▪ Conoscere l'importanza dell'attività fisica per il proprio benessere ▪ Conoscere le norme principali della cura e dell'igiene personale ▪ Conoscere i principi cardine dell'educazione alimentare: nutrimento, vitamine, cibi con cui non esagerare ▪ Conoscere il valore delle cose e delle risorse ▪ Esplorare il proprio territorio e imparare a riflettere sulle proprie esperienze, sul valore della natura, delle tradizioni, delle feste e dei simboli identitari della comunità ▪ Riconoscere la segnaletica stradale ▪ Conoscere le regole basilari per la raccolta differenziata	▪ I corretti comportamenti per la salute propria e altrui, per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente ▪ Discussioni guidate: l'importanza dell'attività fisica, della cura e dell'igiene personale del proprio corpo ▪ Discussioni guidate di gruppo su comportamenti alimentari corretti e nocivi ▪ Discutere e concordare comportamenti virtuosi per ridurre gli sprechi alimentari ▪ Esplorare il territorio ▪ Discutere, concordare e mettere in atto comportamenti per l'uso consapevole delle risorse e la salvaguardia dell'ambiente ▪ Il significato di messaggi iconici come i segnali stradali del pedone e del ciclista ▪ Percorsi di educazione stradale con i Vigili: il valore delle regole come garanzia di sicurezza ▪ Progettare il reimpiego creativo di oggetti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)		
	NUCLEO TEMATICO	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE CIVICA		
L'alunno: - interagisce attraverso le tecnologie digitali con l'aiuto e la supervisione dell'adulto - ipotizza i rischi nell'utilizzo dei dispositivi tecnologici e possibili regole per garantire il rispetto di tutti.	Cittadinanza digitale	Iniziare a orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	- Discutere sulle nuove tecnologie per conoscerle - Avvicinarsi, con la guida dell'adulto, a esperienze di multimedialità per un avvio alla comprensione del concetto di cattivo uso o rischio dei dispositivi tecnologici - Con la guida dell'adulto, ricercare in rete materiali per il lavoro - Discutere sulle potenzialità delle tecnologie e i possibili rischi - Fare ipotesi di regole possibili e condivise per evitare i rischi della rete e garantire il rispetto di tutti

20.2. CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Primaria)		
	NUCLEO TEMATICO	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE CIVICA		
L'alunno: - comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente e è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto delle diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile - comprende il concetto di Stato, Regione, Comune e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione italiana e dalle Carte Internazionali - è in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	Costituzione, diritto (nazionale e internazionale) legalità e solidarietà	- Usare adeguatamente parole gentili e formule di saluto - Riordinare il proprio materiale - Intervenire nella conversazione rispettando il turno di parola - Svolgere il lavoro assegnato senza bisogno di essere sollecitato - Offrire conforto ai compagni che ne hanno bisogno - Promuovere la condivisione del valore della pace - Individuare azioni utili ad affrontare episodi di bullismo verbale - Conoscere la segnaletica stradale per muoversi in sicurezza - Motivare la necessità di avere delle regole per muoversi a piedi in sicurezza - Indicare i dispositivi di sicurezza necessari per andare in bicicletta - Individuare comportamenti da	- La convivenza regolata in classe - Le regole del pedone - Il bracconaggio Obiettivo 15 dell'Agenda 2030 - Il diritto del fanciullo all'educazione (art.28 Convenzione sui diritti dell'Infanzia) - Mobilità in bicicletta - Spazi pubblici per i bambini - Il valore della gentilezza e della pace - Il bullismo verbale - Sicurezza a scuola 17 marzo – Giornata dell'Unità Nazionale Principali simboli dello Stato italiano - Convenzione Internazionale dei diritti dell'infanzia - Beni ambientali e culturali che identificano l'Italia Il Comune: organi amministrativi e diverse forme di partecipazione attiva - Le pari opportunità (Art. 3 della Costituzione) - Obiettivo 5 dell'Agenda 2030) - Obiettivi 1 e 2 dell'Agenda 2030 - La giornata della memoria (27

		mettere in atto per prevenire rischi a scuola Riconoscere e illustrare i comportamenti dannosi per gli animali ▪ Illustrare i buoni comportamenti da adottare per la cura e il rispetto degli spazi pubblici Riconoscere i simboli relativi alla nazione italiana ▪ Riconoscere l'importanza della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani Individuare i comportamenti rispettosi dei beni artistici e culturali ▪ Spiegare le funzioni del sindaco ▪ Conoscere gli organi amministrativi del Comune ▪ Esporre la funzione di uno degli organismi comunitari e sovranazionali che affrontano i grandi problemi dell'umanità Individuare azioni mirate a difendere i Diritti Umani Esporre le ragioni della giornata della memoria ▪ Esporre l'importanza della Costituzione Spiegare perché tutti devono avere pari opportunità ▪ Associare al diritto alla salute i doveri corrispondenti ▪ Spiegare almeno un motivo che giustifica il risparmio ▪ Illustrare, con argomentazioni, esempi di espressioni artistiche della propria cultura e di altre e i motivi della salvaguardia	gennaio) ▪ Obiettivo 16 dell'Agenda 2030
--	--	--	---

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Primaria)		
	NUCLEO TEMATICO	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE CIVICA		
L'alunno: - comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali - promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria - sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.	Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.	- Riconoscere azioni rispettose degli animali, a cominciare da quelli domestici - Conoscere qual è il compito delle associazioni che difendono gli animali Conoscere qual è il sostegno offerto all'uomo dagli animali - Mettere in pratica azioni volte a ridurre la produzione dei rifiuti - Individuare buone pratiche per risparmiare acqua - Spiegare con adeguate argomentazioni l'importanza di piantare alberi - Presentare argomentazioni per la tutela dei parchi - Motivare l'attribuzione del riconoscimento UNESCO della faggeta delle Foreste - Discriminare azioni utili al risparmio energetico - Esporre il concetto di economia circolare mediante esempi e immagini - Individuare le condotte per un corretto smaltimento dei rifiuti - Argomentare un progetto sulla riduzione dell'uso della plastica nella quotidianità - Riconoscere e argomentare i benefici di un'eco pratica - Presentare argomentazioni per la tutela della biodiversità - Riconoscere e argomentare i principi di una sana alimentazione.	- Costituzione Il rispetto degli animali - Le associazioni in difesa degli animali - Gli animali: sostegno emotivo, compagnia e sicurezza per l'uomo - Un mare da proteggere per la salute dell'uomo e del pianeta (Obiettivo 14 dell'Agenda 2030) - La cura della salute attraverso cibi salutari - La giornata dell'acqua (22 marzo) - La festa degli alberi, 21 novembre (Leggi n. 113/92 e n. 10/2013) - Il rispetto del bosco per la salvaguardia della salute umana e del pianeta - Il valore dei Parchi naturali (La giornata della Terra, 22 aprile) - Obiettivo 14 dell'Agenda 2030 - L'UNESCO - Art. 9 della Costituzione - Il risparmio energetico (partecipazione alla giornata "M'illumino di meno") - Risorse sostenibili, recupero, riciclo e riuso - Il corretto smaltimento dei rifiuti - L'impatto dell'uso eccessivo della plastica sull'ambiente (Obiettivo 14 dell'Agenda 2030) - Le eco-pratiche per l'ambiente (obiettivo 11 dell'Agenda 2030) - Giornata della biodiversità (22 maggio) - Obiettivo 15 Agenda 2030 - L'alimentazione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Primaria)		
	NUCLEO TEMATICO	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE CIVICA		
L'alunno: è in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.	Cittadinanza digitale	- Riconoscere i dispositivi principali di comunicazione e informazione - Utilizzare i mezzi di comunicazione tecnologici più diffusi nel rispetto dell'altro e di sé - Utilizzare semplici programmi di grafica e/o didattici - Costruire sequenze di istruzioni - Usare la rete internet per ricercare correttamente informazioni sul web - Saper distinguere l'identità digitale dall'identità reale - Saper applicare le regole della privacy per tutelare se stesso - Identificare e analizzare le informazioni digitali - Riflettere e acquisire consapevolezza su protezione personale dei dati e dell'identità digitale - Comunicare in ambienti digitali, interagire e partecipare in modo adeguato alle comunità e alle reti.	- I principali dispositivi di comunicazione e informazione - Norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali - Componenti hardware basilari del computer - Internet e la rete Il web: rischi e pericoli nella ricerca e nell'impiego delle fonti - Il coding - Immagini e contenuti digitali: istruzioni per un uso corretto - Sicurezza in rete: privacy e dati sensibili - La comunicazione a distanza e i social network: raccomandazioni per un uso responsabile - Prevenire il cyberbullismo

20.3. CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)		
	NUCLEO TEMATICO	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE CIVICA		
L'alunno: - comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta partecipa responsabilmente alla vita della comunità scolastica - progetta insieme e rafforza il senso di solidarietà - sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo - riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo	Costituzione, diritto (nazionale e internazionale) legalità e solidarietà.	- Conoscere a livello cittadino, locale e nazionale i principi etici (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione e dalle Carte Internazionali - Conoscere il concetto di Stato, Regioni, Città metropolitana, Comune, Municipio Conoscere la Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo e i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di governo - Assumere responsabilmente ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.	- I miei diritti e i miei doveri sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali - Concetti di Stato, Regione, Città metropolitana, Comune, Municipio.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)		
	NUCLEO TEMATICO	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE CIVICA		
L'alunno: - comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali - Promuove il rispetto verso gli altri, la natura, l'ambiente e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria - Promuove un atteggiamento critico e razionale nell'utilizzo delle fonti energetiche.	Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.	- Conoscere i 17 obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030 - Conoscere gli strumenti legislativi, economici, educativi a difesa delle risorse ambientali - Conoscere l'ambiente in cui si vive Conoscere e tutelare il patrimonio e il territorio - Conoscere le fonti energetiche - Classificare i rifiuti e conoscere i benefici dell'attività di riciclaggio.	- L'Agenda 2030 - Gli strumenti normativi ed educativi a difesa delle risorse ambientali del territorio Le fonti energetiche - La classificazione dei rifiuti e il riciclaggio

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)		
	NUCLEO TEMATICO	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
	EDUCAZIONE CIVICA		
L'alunno: ▪ è in grado di navigare in modo sicuro ▪ Sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo ▪ è in grado di assumersi la responsabilità finale delle proprie decisioni nella consapevolezza che tutto quello che viene inserito, scritto, pubblicato in Rete, potrebbe avere implicazioni sociali, positive o negative sull'immagine virtuale di sé e degli altri.	▪ Cittadinanza digitale	▪ Conoscere i mezzi di comunicazione più diffusi (Tv, radio, smartphone, tablet) ▪ Conoscere le potenzialità degli ambienti virtuali ▪ Conoscere e utilizzare internet in modo consapevole e costruttivo ▪ Distinguere l'identità reale da quella digitale ▪ Conoscere opportunità e pericoli dei social network ▪ Conoscere e comprendere il concetto di dato, individuare le informazioni corrette ed errate, anche nel confronto con altre fonti ▪ Conoscere gli strumenti legislativi in materia di digitale ▪ Conoscere la netiquette.	▪ I mezzi di comunicazione ▪ Gli ambienti virtuali ▪ Internet ▪ Il concetto di identità reale confrontata a quella digitale ▪ I social network ▪ Il concetto di dato e il confronto di fonti ▪ Gli strumenti legislativi per il digitale ▪ La netiquette

21. CURRICOLO VERTICALE CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

Il pensiero computazionale come competenza trasversale

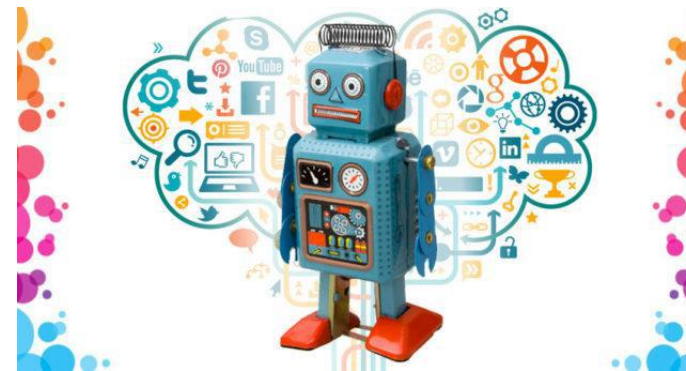
Il pensiero computazionale si configura oggi come QUARTA ABILITÀ di base dopo leggere, scrivere e fare di conto. Per questo dovrebbe essere insegnato fin dai primi anni di scuola.

Coding è un termine *inglese* al quale corrisponde in italiano la parola *programmazione*, ma non nel senso più tradizionale dell'espressione. Con il **coding** bambini e ragazzi sviluppano il **pensiero computazionale**, l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi. Quando si parla di pensiero computazionale, si parla di un approccio inedito alla soluzione dei problemi e la palestra del pensiero computazionale è il coding, che consente di apprendere le basi della programmazione informatica in modo pratico e divertente. La scelta di un approccio ludico è strategica.

Il **Coding** rappresenta uno strumento **trasversale a tutte le discipline**, che favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi. Il coding diventa uno strumento che accompagna l'allievo nel maturare il proprio pensiero logico; un approccio metodologico che lo aiuta ad apprendere e a sviluppare le capacità di analisi, di scomposizione di un dato problema; gli permette di comprendere le ragioni di un determinato fattore e di poter elaborare delle soluzioni. Non si impara solo a programmare ma si programma per apprendere.

Il termine "**pensiero computazionale**" è entrato nella pratica didattica col Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), che ha riconosciuto attività di questo tipo come **essenziali per la formazione** degli studenti nell'era digitale. 2 Strumenti come Code.org, Scratch, CodyRoby, CodyFeet, ecc, possono essere utilizzati in vari percorsi formativi.

Un altro strumento molto efficace per lo sviluppo del pensiero computazionale è la robotica educativa come concretizzazione di quanto gli alunni "progettano" con il coding. Attraverso strumenti pensati appositamente per la didattica (Bee Bot, cubetto, Doc, Mind, Lego Wedo, microbit, Arduino ecc) si può completare il percorso formativo iniziato con il coding, utilizzando gli algoritmi per "programmare" robot o altre entità tecnologiche.



Obiettivi generali del percorso

- Introdurre il modello del "Pensiero Computazionale" come metodo per la risoluzione dei problemi che aiuta a riformularli per poterli risolvere efficientemente in modo automatico.
- Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale.
- Analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici.
- Rappresentare i dati del problema tramite opportune astrazioni.
- Formulare il problema in un formato che ci permette di usare un "sistema di calcolo" (nel senso più ampio del termine, ovvero una macchina, un essere umano, o una rete di umani e macchine) per risolverlo.
- Automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza accuratamente descritta di passi, ognuno dei quali appartenente ad un catalogo ben definito di operazioni di base.
- Identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore secondo tali criteri).
- Generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi.
- Offrire esperienze di progettazione robotica per sviluppare capacità di problem solving ed estese abilità tecnologiche.

21.1. Scuola dell'infanzia

Nella scuola dell'infanzia, si tratta di iniziare con i bambini un percorso per sviluppare il loro pensiero computazionale in un contesto di gioco, affinché comincino a "ragionare" secondo i nuovi linguaggi informatici. La scuola dell'infanzia diventa una palestra dove i bambini allenano il loro pensiero computazionale, ma dove allo stesso tempo si cerca di guidarli all'uso attivo e consapevole delle tecnologie, offrendo loro la possibilità di sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare; ma anche l'opportunità di essere dalla parte di chi programma per creare e non solo di chi semplicemente clicca per usufruire. La costruzione di queste competenze può contribuire a favorire lo sviluppo di elementi di progettualità anche in ambiti disciplinari diversi da quello informatico. Coding e pensiero computazionale rendono possibile apprendere strategie di risoluzione di problemi, progettazione e comunicazione anche a chi non programmerà mai. Grazie alle attività che si possono svolgere sia in un ambiente tecnologico, con l'utilizzo del computer e della rete internet, ma soprattutto in modalità "unplugged", non si rende necessario scrivere i comandi, le "stringhe" di codice, ma si impara a mettere in sequenza logica le raffigurazioni grafiche che li rappresentano ed è possibile acquisire alcune capacità come:

- capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire ai bambini che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola, che realizziamo (quasi) automaticamente;
- usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;
- capire i principi alla base del funzionamento di un computer;
- selezionare, trasportare e lasciare: attività di drag and drop

SCUOLA DELL'INFANZIA
(Secondo e terzo anno della scuola dell'infanzia)

Competenze	Abilità	Conoscenze
- Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori, applicarli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi adattandoli a situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. - Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; - Esplorare e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media. - Elaborare procedimenti creativi per la risoluzione di problemi - Sviluppare l'interesse per macchine e strumenti tecnologici, scoprire le funzioni e i possibili usi. - Esplorare e sperimentare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.	- Formulare tanti "perché" sulle questioni concrete - Riflettere sul senso e le conseguenze delle azioni - Esprimersi e comunicare attraverso il corpo - Affinare le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti - Orientarsi nello spazio - Cercare, scoprire, giocare, saltare, correre - Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità (la fotografia, il cinema, la televisione, il digitale) e ricercare le loro possibilità espressive e creative. - Chiedere spiegazioni - Confrontare punti di vista - Progettare giochi e attività - Elaborare e condividere conoscenze - Estendere il lessico - Fare esperienza di lavoro di gruppo - Toccare, smontare, costruire e ricostruire, affinando i gesti - Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali - Imparare a rappresentare con simboli semplici i risultati delle loro esperienze - Scegliere ed eseguire i percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata	- Giocare esplorando l'ambiente - Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni e giochi da tavolo di vario tipo - Ascoltare narrazioni - Attività di coding unplugged: muoversi su una scacchiera come un robot, eseguendo semplici istruzioni di movimento impartite dai compagni - CodyFeet - Cody&Roby - Uso di strumenti informatici - Utilizzare programmi specifici per l'infanzia, al fine di familiarizzare con le esperienze della multimedialità. - Altri strumenti di comunicazione e loro uso (audiovisivi, tablet, ecc). - Alla scoperta dei PIXEL

Competenze in uscita

- Conoscere i blocchi "Vai avanti", "Gira a destra"; "Gira a sinistra"; Ripetizioni.
- Usare il ragionamento logico per comprendere cosa sono gli oggetti smart e comprendere il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;
- Attività unplugged: orientarsi sul tappeto a scacchiera, CodyRoby
- Primo approccio all'ambiente editor Scratch junior, Storytelling

21.2. Scuola Primaria

Il Coding è una prima forma di approccio interdisciplinare alle TIC: consente l'avvio all'uso consapevole del computer per comprendere che le dotazioni tecnologiche sono strumenti attraverso i quali realizzare dei progetti; sviluppa il pensiero riflessivo e procedurale; stimola la riflessione sull'errore come nuovo spunto di lavoro; sviluppa le capacità di analisi sul proprio operato; incrementa le capacità di espressione linguistica sia orale che scritta per comunicare il proprio operato agli altri o come memoria personale; garantisce un utilizzo diretto di conoscenze matematiche, linguistiche, antropologiche e scientifiche per sostanziare di contenuti gli elaborati prodotti; sviluppa il lavoro cooperativo e delle abilità individuali. Nella scuola primaria l'obiettivo è sviluppare tutte queste competenze e capacità attraverso lo studio dei principali costrutti del coding (iterazione, istruzioni condizionali, funzioni).

SCUOLA PRIMARIA (Intero corso di studi - (5 anni, dalla prima alla quinta classe di scuola primaria))		
Competenze	Abilità	Conoscenze
- Sapersi esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi - Utilizzare con consapevolezza i concetti di ripetizione e condizione - Analizzare e rappresentare processi utilizzando modelli logici - Approcciarsi ad un uso consapevole delle TIC - Utilizzare trasversalmente le conoscenze	COSTRUIRE ABILITÀ DI BASE - Indicare la destra e la sinistra rispetto al personaggio da muovere sullo schermo - Imparare a scrivere i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando una serie di istruzioni. - Utilizzare i blocchi di ripetizione. - Riconoscere in una dichiarazione logica sia l'ipotesi sia la conclusione. - Utilizzare le espressioni condizionali se/allora. - Applicare il concetto di funzione nella soluzione di schemi logici. LEGGERE E SCRIVERE IL CODICE - Identificare istruzioni condizionali. - Creare istruzioni condizionali. - Utilizzare espressioni condizionali, cicli, funzione, ripetizione - Scrivere codice conciso - Apportare modifiche al codice - Identificare gli errori nel codice e dedurre soluzioni corrette. - Progettare e costruire storie tecnologiche usando le potenzialità di Scratch - Stabilire relazioni causa-effetto - Creare semplici programmi per istruire i robot PROBLEM SOLVING - Logicamente applicare la soluzione più efficace a	- Imparare cos'è un ciclo, quando usarlo. - Conoscere le espressioni condizionali se/allora - Conoscere il concetto logico di funzione - Conoscere il costrutto di ripetizione - conoscere le parti di un device - Conoscere l'ambiente di programmazione visuale Scratch jr (classe prima) e di Scratch (dalla seconda) - Conoscere un editor grafico (come ad es. quello per editare gli Sprite in Scratch) - Conoscere le modalità di programmazione dei robot

	problemi che possono essere risolti in molteplici modi.- ▪ Saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte - Saper aprire un programma, utilizzarlo, salvare il lavoro, riaprirlo . ▪ Comprendere che la macchina è un mezzo e non un fine del lavoro ▪ Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività	
CONTENUTI ▪ Concetto di programmazione (programmatore, linguaggio di programmazione, sequenza) ▪ Il linguaggio delle cose: oggetti “smart” e non - L’ora del codice corso rapido 20 ore ▪ Code.org Corso 1 e 2, per le prime tre classi della primaria ▪ Code.org Corso 3 per le ultime classi della primaria ▪ Code.org: costruire un gioco, una storia. ▪ Eu code week - Code days - Scratch Jr, per la prima classe della primaria ▪ Scratch: inizializzazione di un progetto, Sprite, stage, costumi e sfondi; ▪ modifica Sprite con editor grafico 9 - gioco, storytelling, grafica computerizzata: dialoghi e interazione tra personaggi per le animazioni; ▪ Sequenza e Algoritmi, espressioni condizionali, cicli. La funzione. La ripetizione ▪ creazione dei propri personaggi con editor grafico; - uso della interattività e del movimento per la realizzazione di giochi multimediali; ▪ modalità per creare disegni geometrici con il codice, uso del suono. ▪ Approccio alla robotica: Doc, per le prime due classi della primaria, Mind e microbit, per le ultime classi; ▪ Altre esperienze di programmazione orientata sugli oggetti ▪ Pixel Art		
Competenze in uscita ▪ Conoscenza dei blocchi “Vai avanti”, “Gira a destra”, “Gira a sinistra”, “Ripeti”, “Se – Allora –Altrimenti” ▪ Conoscenza della piattaforma “L’Ora del Codice” di Programma il Futuro e di Code.org Corso 2 e 3 (Ambiente editor Scratch Jr) ▪ Ambiente sviluppo Scratch: Sprite, stage, costumi e script; modifica Sprite con editor grafico inizializzazione di un progetto ▪ Primo conoscenza della robotica educativa e della programmazione di robot		

21.3. Scuola Secondaria di Primo Grado

Nella scuola secondaria di primo grado l'obiettivo è sviluppare pensiero computazionale, attraverso l'utilizzo di costrutti più complessi della programmazione, per la realizzazione di algoritmi ottimizzati ed efficaci alla risoluzione di problemi, utilizzando la anche robotica educativa.

Si considerano i concetti base dell'informatica, adatti allo specifico livello di maturazione degli studenti, in modo indipendente dalla tecnologia.

L'utilizzo di strumenti didattici a difficoltà progressiva, come ad esempio il portale code.org, è indispensabile ad introdurre alcuni concetti piuttosto astratti, come ad esempio le funzioni con i parametri.

La prosecuzione delle attività con ambienti di programmazione visuali quali, per esempio, Scratch consente agli alunni di ideare e realizzare qualcosa di proprio: uno storytelling, un videogioco...

L'utilizzo, infine, di supporti legati alla robotica educativa consente di ridurre il livello di astrazione e di applicare gli algoritmi appresi per realizzare la programmazione di oggetti che interagiscono con il mondo reale (intelligenza delle cose).

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (L'intero triennio)		
Competenze	Abilità	Conoscenze
- Conoscere il concetto di algoritmo nelle sue varie forme ed applicazioni - Approfondire i concetti di variabile e di funzione con parametri - Approcciarsi ad una scrittura ottimizzata del codice - Conoscere le caratteristiche di un robot - Utilizzare trasversalmente le conoscenze	COSTRUIRE ABILITÀ DI BASE - Imparare a scrivere algoritmi in maniera corretta e a risolvere problemi complessi scomponendoli in problemi più semplici. - Applicare il concetto di variabile nella soluzione di schemi logici - Utilizzare correttamente le funzioni con e senza parametri LEGGERE E SCRIVERE IL CODICE - Debugging - Scrivere codice ottimizzato - Apportare modifiche al codice in modo da ottimizzare lo stesso pur conservandone la funzionalità - Identificare i bug nel codice - Progettare e costruire storie tecnologiche unendole con il linguaggio di programmazione Scratch. - Remixare programmi esistenti COSTRUIRE E PROGRAMMARE UN ROBOT - Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli - Stabilire relazioni causa-effetto - Creare semplici programmi per istruire i	- Conoscere il concetto logico di variabile - Conoscere il corretto utilizzo delle funzioni nella realizzazione di un algoritmo - Conoscere il concetto di parametro ed il suo utilizzo all'interno delle funzioni - Conoscere le principali funzioni di un programma ed utilizzarle in modo congruo - Conoscere l'ambiente di programmazione Scratch - Conoscere l'ambiente di sviluppo App Inventor - Conoscere le caratteristiche di un robot (sensori e motori) Conoscere l'ambiente di progettazione Lego Mindstorm - Conoscere l'utilizzo di robot mBot e del suo ambiente di programmazione

	modelli lego PROBLEM SOLVING ▪ Saper lavorare in gruppo. ▪ Ottimizzare la soluzione di un problema ▪ Scomporre un problema complesso in problemi di complessità inferiore ▪ Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori ▪ Saper realizzare un algoritmo utile per la soluzione di un problema generico ▪ Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività ▪ realizzare storytelling; ▪ conoscere le principali regole nella realizzazione di figure geometriche anche di complessità elevata (es. circonferenza).	
CONTENUTI L'ora del codice: Minecraft, Frozen, Ballando con il codice Il linguaggio delle cose: inventiamo oggetti "smart" ▪ Code.org corso rapido 20 ore ▪ Eu code week ▪ Approfondimento del concetto di Debug ▪ Creazione di un videogioco con Code.org - Code days ▪ Remix di semplici progetti nati con Scratch ▪ Ambienti di sviluppo Scratch: Pixel e coordinate dello schermo ▪ Aspetto e utilizzo dei costumi ▪ Controllo ▪ Movimento ▪ Sensori (attendi, sta toccando) ▪ Stage ed utilizzo degli sfondi Utilizzo di Variabili e Funzioni ▪ Messaggi (comunicazione tra gli Sprite) ▪ Creazione di uno Storytelling con Scratch ▪ Creazione di un videogioco con Scratch ▪ Introduzione alla programmazione ad oggetti ▪ Oggetti e loro metodi - Sensori e Timer ▪ Utilizzo software di progettazione Lego Mindstorm (costruire un robot) ▪ Utilizzo software di programmazione Lego Mindstorm (programmare un robot) ▪ Realizzazione di un proprio robot Lego Mindstorm da far interagire con altri robot simili – ▪ Utilizzo di robot mBot che si basano su schede Arduino e ambienti di programmazione simile a Scratch ▪ Costrutti principali utilizzati nella programmazione dei robot		

22. SINTESI METODOLOGICA



23. METODOLOGIE–TECNICHE –STRATEGIE MESSE IN ATTO

LEZIONE FRONTALE E LEZIONE CON RIELABORAZIONE	DEFINIZIONE: è lo strumento privilegiato per l’acquisizione delle conoscenze teoriche mediante uno stile di apprendimento basato su modelli. E’ uno strumento suggerito nei casi in cui i partecipanti all’attività formativa siano sprovvisti di elementi conoscitivi rispetto al contenuto trattato. FINALITA’: far acquisire conoscenze teoriche a un maggior numero di alunni e contribuire a sollevare e chiarire dubbi.
DIDATTICA LABORATORIALE	DEFINIZIONE: si basa sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelle in formazione degli studenti. In tale contesto la figura dell’insegnante assume una notevole valorizzazione: dal docente trasmettitore di conoscenze consolidate all’insegnante ricercatore, che progetta l’attività di ricerca in funzione del processo educativo e formativo dei suoi allievi. FINALITA’: far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili.
COOPERATIVE LEARNING	DEFINIZIONE: modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni di classe, che non esclude momenti di lavoro individuali. È un metodo didattico-educativo di apprendimento costituito dalla cooperazione fra gli studenti, ciascuno dei quali mette a disposizione del gruppo il suo sapere e le sue competenze. Apprendere in gruppo si rivela molto efficace non solo sul piano cognitivo, ma anche per l’attivazione dei positivi processi socio-relazionali; ciascun componente, infatti, accresce la propria autostima, si responsabilizza nei processi di apprendimento, cresce nelle abilità sociali, imparando a cooperare per il conseguimento di un obiettivo comune. FINALITA’: coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri.
PROBLEM SOLVING	DEFINIZIONE: l’insieme dei processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche. FINALITA’: migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.
PEER EDUCATION	DEFINIZIONE: L’educazione tra pari è una strategia educativa definita come “l’insegnamento o lo scambio di informazioni, valori o comportamenti tra persone simili per età o stato”. FINALITA’: la peer education riattiva la socializzazione all’interno del gruppo classe attraverso un metodo di apprendimento che prevede un approfondimento di contenuti tramite discussione, confronto e scambio di esperienze in virtù di una relazione orizzontale tra chi insegna e chi apprende.
TUTORING	DEFINIZIONE: modalità di gestione responsabile della classe, che consiste nell’affidare ad uno o più alunni la responsabilità di una parte del programma didattico, con alcuni obiettivi da raggiungere ben definiti. FINALITA’: sul piano educativo, favorire la responsabilizzazione; sul piano dell’insegnamento, rendere più efficace la comunicazione didattica.
BRAIN STORMING	DEFINIZIONE: “Tempesta nel cervello”. Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate. FINALITA’: Migliorare la creatività, in quanto si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato. Favorire, inoltre, l’abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità.

DEBRIEFING	DEFINIZIONE: Il debriefing cioè ‘interrogiamoci’, consiste in una riflessione autocritica di ciò che si è fatto ed appreso relativamente ad un determinato argomento. Si rivolgono agli alunni le seguenti domande: cosa hai imparato?, come hai imparato?, quando hai imparato?, che voto daresti a questa attività? Perché? La risposta alla prima domanda manifesta il sapere acquisito in senso di concetti. La seconda comunica la qualità delle competenze raggiunte. Dalla terza domanda emergono, invece, risposte rivelatrici dei differenti stili di apprendimento presenti fra gli alunni, in quanto ciascuno di essi indica normalmente diversi momenti e attività: ciò risulta utile all’insegnante per mettere in gioco ogni volta differenti tipologie di lavoro, in modo da coinvolgere sempre l’intera classe. L’ultima domanda, infine, manifesta l’indice di gradimento verso l’attività svolta e le sue motivazioni. FINALITA’: sviluppare la coscienza dell’autovalutazione e riflessione sui processi d’apprendimento.
CIRCLE TIME:	DEFINIZIONE: letteralmente ‘tempo del cerchio. I partecipanti si dispongono in cerchio con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato. La successione degli interventi secondo l’ordine del cerchio va rigorosamente rispettata. Il conduttore assume il ruolo di interlocutore privilegiato nel porre domande o nel fornire risposte. FINALITA’: È considerato uno dei metodi più efficaci nell’educazione socio-affettiva. Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé. Promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di qualsiasi nuovo gruppo di lavoro, preliminare a qualunque successiva attività.
DOCUMENTAZIONE	DEFINIZIONE: E’ l’insieme dei materiali che testimoniano un determinato percorso di apprendimento sia a scopo di verifica e valutazione degli esiti finali sia per consentire ad altri di attingere ogni utile elemento per l’elaborazione di nuovi progetti educativi. FINALITA’: per l’alunno la sua capacità di documentare le attività svolte e di documentarsi garantisce la piena acquisizione dei contenuti appresi.
INTERDISCIPLINARIETA’	DEFINIZIONE: programmazione-attività svolte insieme da diverse discipline. È una metodologia didattica che consiste nell’esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settoriale delle discipline. FINALITA’: favorire nell’alunno una conoscenza globale più ampia e profonda, significativa.
MASTERY LEARNING	DEFINIZIONE: ‘apprendimento personalizzato secondo tempi individuali’. FINALITA’: è un insegnamento individualizzato che basa il suo nucleo concettuale sulla teoria di Bloom e Carrol; se si offre a ciascuno il tempo di apprendimento che gli è necessario sarà possibile per ogni alunno raggiungere la padronanza degli obiettivi proposti.
METODO SPERIMENTALE	DEFINIZIONE: ‘osservazione del fenomeno’. FINALITA’: questo metodo si fonda su alcuni punti fondamentali: 1- l’osservazione accurata di un fenomeno; 2- la formulazione di un’ipotesi, cioè di una spiegazione ragionevole da verificare; 3- la verifica della validità dell’ipotesi con uno o più esperimenti o con altre osservazioni; 4- la conclusione: se i risultati confermano l’ipotesi fatta, essa si trasforma in una tesi.
PERSONALIZZAZIONE	Consiste nell’assicurare ad ogni alunno una propria eccellenza cognitiva attraverso attività elettive che consentano di coltivare un proprio talento e sviluppare le proprie attitudini. Gli obiettivi sono calibrati sull’alunno e vengono negoziati con il suo consapevole coinvolgimento.

INDIVIDUALIZZAZIONE	Consiste nel garantire a tutti gli alunni, attraverso strategie didattiche mirate, il raggiungimento delle competenze fondamentali del curricolo, attraverso la diversificazione degli itinerari di apprendimento. Gli obiettivi restano fermi per tutti, mentre si diversificano i percorsi, la gradualità dei contenuti e le modalità di apprendimento. FINALITA' : garantire a tutti gli alunni il raggiungimento di traguardi delle competenze.
RICERCA-AZIONE	DEFINIZIONE: 'costruire la conoscenza partendo da un problema'. La caratteristica della R/A sta nel fatto che tutti sono in ricerca, ossia i docenti e i discenti. Il sapere nasce dalla ricerca, non c'è prima un sapere e poi una sua applicazione ma si agisce e si riflette sull'azione e poi si formalizza. FINALITA' : è un insegnamento al fare insieme e rende gli apprendimenti solidi e fruibili in altri ambiti.
ROLE PLAYING	DEFINIZIONE: 'Gioco di ruoli'. Si può applicare a fine attività (U. di A. o Progetti) e consente di mettersi nei panni di uno o più personaggi e verificare se si è in grado di cambiare ruolo. FINALITA' : attività indicata per creare un ambiente emotivamente motivante. Si può verificare se si è in grado di assumere punti di vista diversi.

24. LA VALUTAZIONE



Riferimenti normativi:

- [Decreto n. 122 del 2009](#), Regolamento recante coordinamento delle norme vigenti per la valutazione;
- [Decreto legislativo n. 62/2017](#), recante norme in materia di valutazione e di certificazione delle competenze;
- [DM n. 741/2017](#), dedicato a disciplinare in modo organico gli esami di Stato di scuola secondaria di I grado;
- [DM n. 742/2017](#), con il quale sono stati adottati i modelli nazionali di certificazione nazionale delle competenze al termine della scuola primaria e del primo ciclo di istruzione;
- [Nota n. 1865 del 10 ottobre 2017](#), volta a fornire indicazioni in merito a valutazione, certificazione delle competenze ed Esame di Stato nelle scuole del primo ciclo di istruzione.
- [Ordinanza n. 172 del 4 dicembre 2020](#), Valutazione periodica e finale degli apprendimenti delle alunne e degli alunni delle classi della scuola primaria.
- [Linee guida valutazione scuola primaria](#), La formulazione dei giudizi descrittivi nella valutazione periodica e finale della scuola primaria.

La valutazione ha per oggetto il processo formativo e i risultati di apprendimento degli alunni, delle istituzioni scolastiche del sistema nazionale di istruzione e formazione, ha finalità formativa ed educativa e concorre al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo degli stessi, documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove l'autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze. Essa è coerente con l'offerta formativa delle istituzioni scolastiche, con la personalizzazione dei percorsi e con le Indicazioni Nazionali per il curriculum. La valutazione periodica e finale degli apprendimenti è riferita a ciascuna delle discipline di studio previste dalle Indicazioni nazionali e concorre alla maturazione progressiva dei traguardi di competenza definiti dalle Indicazioni Nazionali. La valutazione coadiuva il processo di apprendimento e fornisce informazioni sui livelli appresi in modo da poter adattare gli interventi alle singole situazioni didattiche e attivare tempestivamente eventuali strategie correttive. Nella Scuola dell'Infanzia la valutazione avviene in modo spontaneo e continuo, gli strumenti di valutazione fanno riferimento soprattutto all'osservazione sistematica dei comportamenti e alla documentazione delle esperienze. L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le dimensioni del suo sviluppo. Dall'anno scolastico 2020/2021, la valutazione finale degli apprendimenti nella scuola primaria, diventa un fatto rivoluzionario, introduce il giudizio descrittivo superando i voti per ciascuna delle discipline di studio previste dalle indicazioni nazionali. Nella Scuola Secondaria di 1° grado nel documento di valutazione il livello di apprendimento degli obiettivi è espresso con voti in decimi. Nella valutazione delle alunne e degli alunni con disabilità, la valutazione avviene, tenendo a riferimento il piano educativo individualizzato. Per le alunne e gli alunni con disturbi specifici di apprendimento (DSA) certificati la valutazione degli apprendimenti è coerente con il piano didattico personalizzato.