

IL Curricolo Verticale

per la

Certificazione delle Competenze

Istituto Comprensivo

A. Lorenzetti di Sovicille (SI)

Anno 2019/2020



Un giorno Alice arrivò ad un bivio sulla strada e vide lo Stregatto sull'albero.

"Gatto" - Alice cominciò - "Mi diresti, per favore, che strada dovrei fare?".

"Dipende da dove vuoi arrivare!"

Disse il gatto.

Lewis Carroll

INDICE:

- Introduzione p. 4
- Curricolo verticale, linee generali pag. 7
- Dai campi d'esperienza alle aree disciplinari e alle discipline pag. 9
- Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine di ogni ordine di scuola pag. 10
- Tabelle curriculari scuola dell'infanzia pag. 20
- Tabelle curriculari scuola primaria pag. 51
- Tabelle curriculari scuola secondaria di primo grado pag. 65

INTRODUZIONE DALLE INDICAZIONI...

Il Curricolo di Istituto è espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità dell'Istituto. La costruzione del Curricolo è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l'innovazione educativa. Ogni scuola predispone il Curricolo all'interno del Piano dell'Offerta Formativa con riferimento al Profilo dello Studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai Traguardi per lo sviluppo delle Competenze, agli Obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina. A partire dal Curricolo di Istituto, i docenti individuano le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, con attenzione all'integrazione fra le discipline e alla loro possibile aggregazione in aree, così come indicato dal Regolamento dell'autonomia scolastica, che affida questo compito alle istituzioni scolastiche.

TRA ISTANZE NAZIONALI E ISTANZE DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

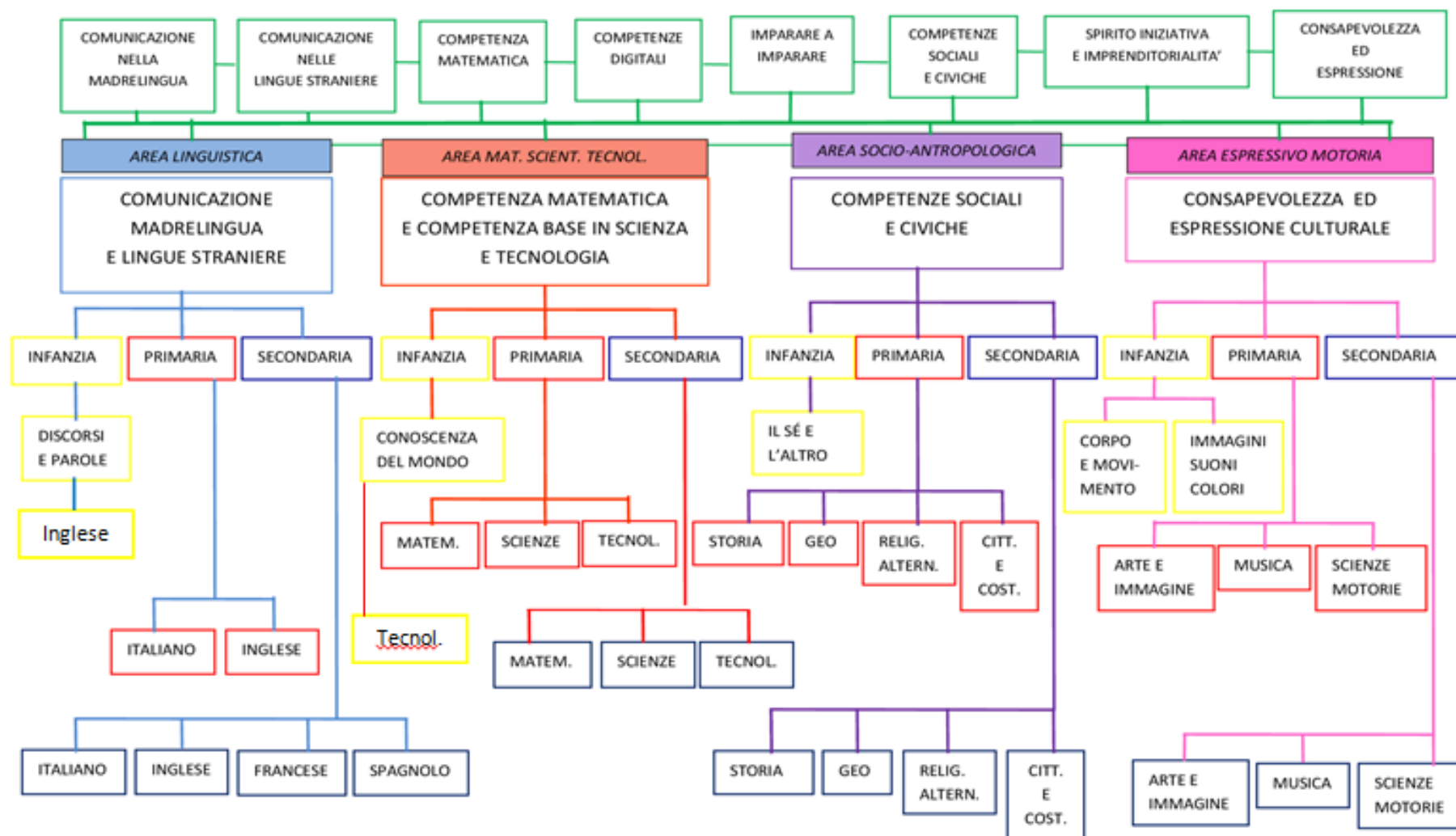
Il Curricolo che ogni scuola elabora, pur nella originalità che lo contraddistingue, deve tenere conto delle richieste che il centro fa attraverso le Indicazioni. Le Indicazioni nazionali e le scelte della scuola si fondono in un unico progetto. Il Curricolo costituisce un mosaico dal disegno unitario eppure articolato, risultato dell'integrazione delle esigenze che ogni scuola ha saputo far emergere nel dialogo con la propria realtà di appartenenza e le richieste che, attraverso le Indicazioni, la comunità nazionale esprime. E' evidente la differenza che la logica del Curricolo introduce rispetto ai programmi nazionali anche per quanto riguarda la considerazione della professionalità dei docenti. I programmi prescrivono una lista di obiettivi e di contenuti definiti centralmente ed a prescindere da ogni riferimento alle realtà locali. Anche il Curricolo propone obiettivi e contenuti, compresi quelli definiti dal centro e prescrittivi, che garantiscono l'unitarietà del sistema nazionale, ma in essi trova spazio l'attenzione alla realtà sociale nella quale la scuola è inserita, la sua cultura, le specifiche esigenze rilevate nell'ascolto dei bisogni degli alunni e nel confronto con le richieste e le attese delle famiglie e del territorio. Nelle Indicazioni le discipline non sono aggregate in aree precostituite per non favorire un'affinità più intensa tra alcune rispetto ad altre, volendo rafforzare così trasversalità e interconnessioni più ampie e assicurare l'unitarietà del loro insegnamento. Sul piano organizzativo e didattico la definizione di aree o di assi funzionali all'ottimale utilizzazione delle risorse è comunque rimessa all'autonoma valutazione di ogni scuola.

Un ruolo strategico essenziale svolge l'acquisizione di efficaci competenze comunicative nella lingua italiana che non è responsabilità del solo insegnante di italiano ma è compito condiviso da tutti gli insegnanti, ciascuno per la propria area o disciplina, al fine di curare in ogni campo una precisa espressione scritta ed orale. Tutta la scuola in genere ha una funzione orientativa in quanto preparazione alle scelte decisive della vita, ma in particolare la scuola del primo ciclo, con la sua unitarietà e progressiva articolazione disciplinare, intende favorire l'orientamento verso gli studi successivi mediante esperienze didattiche non ripiegate su se stesse ma aperte e stimolanti, finalizzate a suscitare la curiosità dell'alunno e a fargli mettere alla prova le proprie capacità. La padronanza degli strumenti culturali di base è ancor più importante per bambini che vivono in situazioni di svantaggio: più solide saranno le capacità acquisite nella scuola primaria, maggiori saranno le probabilità di inclusione sociale e culturale attraverso il sistema dell'istruzione.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

La scuola finalizza il Curricolo alla maturazione delle competenze previste nel Profilo dello studente al termine del primo ciclo, fondamentali per la crescita personale e per la partecipazione sociale, e che saranno oggetto di certificazione. Sulla base dei traguardi fissati a livello nazionale, spetta all'autonomia didattica delle comunità professionali progettare percorsi per la promozione, la rilevazione e la valutazione delle competenze. Particolare attenzione sarà posta a come ciascuno studente mobilita e orchestra le proprie risorse – conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni – per affrontare efficacemente le situazioni che la realtà quotidianamente propone, in relazione alle proprie potenzialità e attitudini. Solo a seguito di una regolare osservazione, documentazione e valutazione delle competenze è possibile la loro certificazione, al termine della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, attraverso i modelli che verranno adottati a livello nazionale. Le certificazioni nel primo ciclo descrivono e attestano la padronanza delle competenze progressivamente acquisite, sostenendo e orientando gli studenti verso la scuola del secondo ciclo.

Indicatori per il Curricolo verticale Ist. "A. Lorenzetti"



CURRICOLO VERTICALE - Linee Generali				
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE (Raccomandazioni del Parlamento Europeo)	PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO (Indicazioni Nazionali 2012 - Profilo dello studente)	AREE PER LE COMPETENZE DISCIPLINARI		
		SCUOLA DELL'INFANZIA (Campi di esperienza)	SCUOLA PRIMARIA (Aree disciplinari)	SCUOLA SECONDARIA (Discipline)
1. Comunicazione nella madrelingua	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 TUTTI	Area linguistica ITALIANO TUTTE	Area linguistica ITALIANO TUTTE
2. Comunicazione nelle lingue straniere	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 TUTTI	Area linguistica LINGUA INGLESE TUTTE	Area linguistica LINGUA INGLESE FRANCESE SPAGNOLO TUTTE
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.	LA CONOSCENZA DEL MONDO TUTTI	Area matematico scientifico-tecnologica MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA TUTTE	Area matematico scientifico-tecnologica MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA TUTTE

4. 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	TUTTE	TUTTE

5. Imparare ad imparare	<p>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.</p> <p>Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>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.</p>	TUTTI	TUTTE	TUTTE
--------------------------------	--	-------	-------	-------

6. Competenze sociali e civiche	<p>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 questo può 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.</p> <p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p>	<p>IL SE' E L'ALTRO RELIGIONE e ALTERNATIVA ALLA I/R/C</p> <p>TUTTI</p>	<p>Area SOCIO- ANTROPOLOGICA STORIA GEOGRAFIA CITTADINANZA E COSTITUZIONE e ALTERNATIVA ALLA I/R/C</p> <p>TUTTE</p>	<p>Area SOCIO- ANTROPOLOGICA STORIA CITTADINANZA E COSTITUZIONE RELIGIONE e ALTERNATIVA ALLA I/R/C</p> <p>TUTTE</p>
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità	<p>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 vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.</p> <p>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.</p>	<p>TUTTI</p>	<p>TUTTE</p>	<p>TUTTE</p>
8. Consapevolezza ed espressione culturale	<p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p> <p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p>	<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>TUTTI</p>	<p>Area espressivo motoria ARTE E IMMAGINE MUSICA SCIENZE MOTORIE</p> <p>TUTTE</p>	<p>Area espressivo motoria ARTE IMMAGINE MUSICA E SCIENZE MOTORIE</p> <p>TUTTE</p>

Dai campi d'esperienza alle aree disciplinari e alle discipline

<div style="text-align: center;"> AREA LINGUISTICA - ITALIANO TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI OGNI ORDINE DI SCUOLA </div>		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p style="text-align: center;">I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato e pertinente. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione della frase, alle parti del discorso e ai principali connettivi.</p> <p>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendo nel senso, le informazioni principali e lo scopo.</p> <p>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.</p> <p>Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p> <p>Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in</p>	<p>L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; matura la consapevolezza che il dialogo, oltre che strumento comunicativo, ricopre anche un grande valore civile e lo utilizza nell'apprendimento di informazioni e nell'elaborazione di opinioni su problemi riguardanti ambiti culturali e sociali di diversa natura.</p> <p>Utilizza la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.</p> <p>Ascolta e comprende testi "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, distinguendone le informazioni e la loro gerarchia, nonché l'intenzione dell'emittente.</p> <p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).</p> <p>Usa i manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce, sulla base di quanto letto, testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.</p> <p>Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e ne sviluppa gradualmente un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.</p>

	<p>lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.</p> <p>Scriva testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli e trasformandoli.</p> <p>Riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti.</p>	<p>Scriva correttamente testi di diverso tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo), adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>Produce testi multimediali utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).</p> <p>Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. Adatta opportunamente i registri informale e formale a seconda della situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.</p> <p>Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.</p> <p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.</p>
--	---	--

AREA LINGUISTICA - INGLESE/FRANCESE/SPAGNOLO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI OGNI ORDINE DI SCUOLA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>Il bambino si avvicina ai suoni della lingua inglese. Riconosce e memorizza alcune forme di saluto. Familiarizza con i numeri e i colori. Partecipa con interesse e curiosità alle proposte.</p>	<p>L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco, comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi d' informazioni semplici e di routine.</p> <p>Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</p> <p>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>	<p style="text-align: center;">INGLESE/FRANCESE/SPAGNOLO</p> <p>I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del <i>Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue</i> del Consiglio d'Europa.</p> <p>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.</p> <p>Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.</p> <p>Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.</p> <p>Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.</p> <p>Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.</p> <p>Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.</p> <p>Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.</p> <p>Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.</p> <p>Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.</p> <p style="text-align: center;">(I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del <i>Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue</i> del Consiglio d'Europa)</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali.</p>

		<p>Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.</p> <p>Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo.</p> <p>Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.</p> <p>Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio.</p> <p>Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.e utilizzate per imparare.</p>
--	--	--

AREA SOCIO-ANTROPOLOGICA : STORIA TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI OGNI ORDINE DI SCUOLA		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>IL SE' E L'ALTRO</p> <p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>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</p>	<p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p>	<p>L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.</p> <p>Produce informazioni storiche con fonti di vario genere - anche digitali - e le sa organizzare in testi.</p> <p>Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio,</p> <p>Espone oralmente e con scritture - anche digitali - le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.</p> <p>Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</p> <p>Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.</p>

<p>ascolta.</p> <p>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.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.</p>	<p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.</p> <p>Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.</p> <p>Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.</p> <p>Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.</p>
---	---	--

<p>AREA SOCIO-ANTROPOLOGICA: GEOGRAFIA</p> <p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI OGNI ORDINE DI SCUOLA</p>		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>IL SÉ E L'ALTRO</p> <p>Il bambino 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.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzando semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).</p>	<p>Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p> <p>Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.</p> <p>Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le</p>

	<p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>Si rende conto che il paesaggio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o d'interdipendenza.</p>	<p>emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.</p> <p>Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.</p>
--	--	---

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA: MATEMATICA TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI OGNI ORDINE DI SCUOLA		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>Il bambino confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. 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.</p>	<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p>	<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.</p> <p>Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.</p> <p>Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.</p> <p>Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p>

<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>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.</p>	<p>Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.</p> <p>Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).</p> <p>Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p> <p>Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.</p> <p>Nelle situazioni d'incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità.</p> <p>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.</p>
---	---	---

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA: SCIENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI OGNI ORDINE DI SCUOLA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi e ne identifica alcune proprietà. Sa osservare con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi ed il mondo circostante, i fenomeni naturali ed i loro cambiamenti.</p>	<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi</p>	<p>L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.</p>

	degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	
--	---	--

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA: TECNOLOGIA TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI OGNI ORDINE DI SCUOLA		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
LA CONOSCENZA DEL MONDO Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni

tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

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

AREA ESPRESSIVO-MOTORIA: ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI OGNI ORDINE DI SCUOLA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p>	<p>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).</p> <p>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.)</p> <p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	<p>L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.</p> <p>Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.</p> <p>Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.</p> <p>Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p> <p>Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.</p>

AREA ESPRESSIVO-MOTORIA: EDUCAZIONE FISICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI OGNI ORDINE DI SCUOLA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p> <p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<p>L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.</p> <p>Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.</p> <p>Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair - play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.</p> <p>Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p> <p>Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p>È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.</p>

AREA ESPRESSIVO-MOTORIA: MUSICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI OGNI ORDINE DI SCUOLA		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>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.</p> <p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.</p> <p>È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.</p> <p>Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.</p> <p>Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.</p>

TABELLE CURRICOLARI SCUOLA DELL'INFANZIA

SI SOTTOLINEA CHE:

Ogni docente, tenendo conto dei bisogni delle classi, degli interessi e delle attività extracurricolari programmate in corso d'anno, sceglierà quali argomenti trattare nell'ambito del curricolo. Questo permetterà di sviluppare un curricolo che lasci spazio alla progettazione coordinata fra le discipline, alla sperimentazione diretta e ove possibile pratica per garantire la maturazione delle competenze.

SCUOLA DELL'INFANZIA		
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE: CINQUE ANNI		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	I DISCORSI E LE PAROLE	
<ul style="list-style-type: none"> - si esprime attraverso la lingua utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi; - esprime le proprie emozioni e i propri stati d'animo con lessico appropriato, 	Indicatore/nucleo fondante: Sviluppare il linguaggio	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - frasi di senso compiuto; - Elementi principali della frase semplice; - la terminologia adeguata al contesto; - la scrittura nelle sue prime forme. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> - partecipare ad una conversazione in modo pertinente; - rievocare, descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni del momento; - inventare storie e racconti; - operare una distinzione tra personaggi e situazioni reali e fantastici; - individuare le parti fondamentali di una narrazione; - comprendere il significato delle immagini e descriverle;

formulando anche valutazioni, rispondendo a domande stimolo dell'insegnante; - comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti ad esperienze vissute o a narrazioni semplici; - esegue consegne ed indicazioni impartite dall'insegnante; - codifica e decodifica i simboli grafici; - si esprime con linguaggi verbali in modo essenziale.		- usare un repertorio linguistico appropriato con utilizzo di nomi, verbi, aggettivi; - giocare con le parole classificando, trovando contrari ed analogie; - familiarizzare con la pronuncia corretta dei suoni delle sillabe e fonemi attraverso rime e filastrocche.
	Attività: <ul style="list-style-type: none"> - lettura di racconti; - conversazioni libere e guidate su esperienze vissute o immaginate; - drammatizzazioni; - ricostruire verbalmente un racconto illustrato in sequenze; - pregrafismo; - pratica di scrittura libera. 	

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUENNI		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	I DISCORSI E LE PAROLE/INGLESE	
- Comprensione di frasi ed espressioni di uso quotidiano - Comprensione e ripetizione di vocaboli, filastrocche, canzoni (col supporto di immagini o movimenti).	Indicatore/nucleo fondante: Listening, speaking e culture	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - il lessico di base su argomenti di vita quotidiana; - pronuncia corretta di vocaboli e frasi memorizzate di uso quotidiano; 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> - ripetere semplici canzoni e filastrocche; - presentarsi e chiedere il nome a qualcuno. - principali formule di saluto; - vocaboli di uso comune (animali, piante, colori, numeri...).
	Attività: <ul style="list-style-type: none"> - ascolto di filastrocche e brevi canzoni; - giochi strutturati, anche con l'ausilio di flash cards. 	

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUENNI	
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento

	CONOSCENZE		ABILITA'	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO: MATEMATICA			
<ul style="list-style-type: none">- raggruppare e ordinare secondo criteri diversi dati e/o personali;- confrontare e valutare quantità;- operare con i numeri;- porre domande, discutere, confrontare ipotesi per risolvere situazioni problematiche;- classificare e registrare i dati di realtà attraverso i simboli(es: simboli meteorologici).	Conosce: <ul style="list-style-type: none">- una quantità tramite disegni e simboli;- numeri e numerazione;- le principali forme geometriche.		Sa: <ul style="list-style-type: none">- discriminare, ordinare, classificare e raggruppare in base a criteri diversi(forma, colore, dimensione, altezza, lunghezza, quantità;- ragionare, aggiungere, togliere e valutare le quantità e le numerosità;- familiarizzare con le strategie del contare;- riconoscere e riprodurre numeri (sino a 10) e altri simboli convenzionali;- elaborare previsioni ed ipotesi e risolvere semplici problemi;- riconoscere e individuare, anche nell'ambiente le forme geometriche(cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo);- Utilizzare semplici diagrammi e tabelle di registrazione per organizzare dati;- eseguire e rappresentare ritmi grafici.	
	Attività: <ul style="list-style-type: none">- attività di routine quotidiana per costruire e/o completare autonomamente un calendario delle presenze collocando assenze, numeri dei giorni, eventi importanti, rivelazioni metereologici ecc;- Impiego di unità di misura non convenzionali per approcciarsi al concetto di misurazione (parti del proprio corpo o oggetti di uso comune);<ul style="list-style-type: none">- realizzare sequenze e ritmi con il corpo, con materiale strutturato e non;- realizzare sequenze e ritmi nello spazio grafico.			
SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUENNI				
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento			
	CONOSCENZE		ABILITA'	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO: SCIENZE			
<ul style="list-style-type: none">- Acquisire la capacità di osservare , di formulare semplici ipotesi e verificare le proprie previsioni;	Conosce: <ul style="list-style-type: none">- Il corpo e gli esseri viventi e le fasi di un evento naturale;-		Sa: <ul style="list-style-type: none">- osservare con curiosità ed interesse il proprio corpo, contesti/elementi naturali, materiali, situazioni utilizzando i 5 sensi;	

<ul style="list-style-type: none"> - Saper mettere in relazione fenomeni di causa-effetto; - Saper riconoscere le differenze tra oggetti viventi e non viventi; - Saper utilizzare un linguaggio scientifico porre domande discutere, spiegare soluzioni e azioni; - Saper riconoscere le proprietà di un oggetto; - Saper identificare alcuni materiali (legno, plastica, metalli etc.); - Osservare i cicli delle stagioni. 		<ul style="list-style-type: none"> - porre domande, formulare ipotesi sugli eventi osservati; - elaborare previsioni ed anticipazioni in relazione a fenomeni indagati; - organizzare e sistemare informazioni e registrarle; - rappresentare graficamente alcune trasformazioni osservate; - scoprire e verbalizzare caratteristiche peculiari, analogie e differenze di elementi dell'ambiente naturale e umano.
	Attività: <ul style="list-style-type: none"> - esplorare il mondo attraverso i cinque sensi osservando e cogliendo informazioni dall'ambiente; - esecuzioni di esperimenti; - ascolto di racconti, conversazioni, osservazioni e indagini su fenomeni naturali. - ricercare oggetti viventi e non nell'ambiente naturale - raggruppare per somiglianze animali - piante-esseri umani - ordinare corpi in base alle loro proprietà (leggerezza, durezza, fragilità); - rappresentare e registrare eventi atmosferici; - eseguire piccole sperimentazioni. 	

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUENNI		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	LA CONOSCENZA DEL MONDO: STORIA	
<ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi nel tempo; - Saper formulare considerazioni e riflessioni relative al tempo passato, presente e futuro immediato. 	<ul style="list-style-type: none"> - la scansione temporale della giornata; - la differenza tra giorno e notte; - i giorni della settimana; - le stagioni e le loro caratteristiche; - il giorno del suo compleanno e il periodo in cui è collocato. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> - descrivere, confrontare, e collocare fatti ed eventi nel tempo(prima, dopo, ieri, oggi, domani); - riordinare le sequenze di un evento; - denominare i giorni della settimana; - riconoscere gli elementi stagionali; - collocare le azioni della giornata della settimana; - comprendere semplici relazioni di causa/effetto.
	Attività: <ul style="list-style-type: none"> - calendario delle presenze, dei giorni della settimana, del mese e delle stagioni; - memorizzare i giorni della settimana con l'ausilio di poesie canti e filastrocche. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - ascolto e lettura di immagini di storie, fiabe e racconti suddivise in 4 sequenze; - ricostruzione della storia personale attraverso oggetti/foto/documenti riordinati in sequenza cronologica.
--	--

	SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUENNI	
LA CONOSCENZA DEL MONDO E TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA: IL PENSIERO COMPUTAZIONALE		
Competenze	Obiettivi di Apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'

<ul style="list-style-type: none"> □ - Prendere coscienza del proprio corpo e delle sue potenzialità; □ - collocare e orientare se stesso e un oggetto in uno spazio delimitato e/o reticolato; □ - seguire correttamente un percorso sulle basi di indicazioni date; □ - sviluppare competenze collaborative; □ - prendere coscienza dell'importanza dell'errore e dell'iterazione; □ - acquisire competenze documentative e critico-riflessive; □ - utilizzare semplici strumenti tecnologici(es. Bee-Bot) 	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ - il corpo e le sue parti; □ - conosce cos'è uno spazio reticolato; □ - conosce le diverse posizioni del corpo statico—dinamico e girare su se stessi; □ - conosce i le frecce direzionali e corrispettivi colori; □ - Cody e Rody e i loro ruoli; □ - il Coding. 	<p>SA:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ -sa integrare, elaborare, organizzare, e utilizzare le informazioni che vengono dallo spazio percettivo, per svolgere adeguatamente percorsi differenti rispetto alla spazialità, e direzionalità (abilità VISUO-SPAZIALI) □ - individuare causa ed effetto di un evento; □ porre e risolvere problemi; □ dare istruzioni a qualcuno e/o cosa perché compia il percorso elaborato.
	<p>ATTIVITA':</p> <ul style="list-style-type: none"> □ - giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio; □ - Coding: giochi con il corpo sull 'orientamento nello spazio-reticolo, e successivamente utilizzando semplici strumenti tecnologici(Bee-Bot); □ - riproduzione grafica del coding. 	

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUENNI		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'

IL CORPO E IL MOVIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> - Piacere e divertimento nelle attività di movimento che includano destrezza e abilità e il rispetto di regole; - controllo della forza del proprio corpo, valutandone il rischio; - coordinarsi e cooperare con gli altri in movimenti ritmici ed espressivi; - rappresentazione del corpo statico e dinamico; - utilizzare ed esercitare gli organi di senso. 	Indicatore/nucleo fondante: Identità, autonomia, salute	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - il proprio corpo; - le funzioni delle varie parti del corpo; - la destra e la sinistra su se stesso. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> - padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare; - eseguire percorsi complessi su indicazioni verbali; <ul style="list-style-type: none"> - utilizza gli organi di senso; - utilizzare il proprio corpo in rapporto a parametri spazio-temporali rispetto a se stesso e agli altri; - fare esperienze senso-percettive su oggetti e cibi. - rappresentare graficamente il proprio corpo con tutti gli elementi. <ul style="list-style-type: none"> - curare la propria persona; - orientarsi con sicurezza all'interno della scuola; - interpretare/riprodurre con il corpo strutture ritmiche; <ul style="list-style-type: none"> - affinare la coordinazione oculo-manuale; - attuare e progettare, cooperando, strategie motorie, rispettando regole e contesti.
	Attività: <ul style="list-style-type: none"> - Labirinti, percorsi motori con ritmi; - giochi simbolici e di ruolo; - giochi di coordinazione e di turnazione in piccolo e grande gruppo; - rappresentazione grafica di percorsi, lettura di mappe. 	

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUENNI		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
	Indicatore/nucleo fondante:	
<ul style="list-style-type: none"> - esplora i materiali e gli strumenti messi a 	Conosce:	Sa:

<p>disposizione e li utilizza sia con creatività che con cognizione di causa;</p> <ul style="list-style-type: none"> - è preciso sa rimanere concentrato, appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro; utilizza in modo appropriato il colore; - esprime i propri vissuti usando linguaggio iconografico. 	<ul style="list-style-type: none"> - le principali tecniche grafiche-pittoriche e manipolative - i colori derivati; - messaggi non verbali espressi attraverso canali artistici; 	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare immagini e disegni in modo non convenzionale per comunicare sentimenti ed emozioni; - utilizzare in modo creativo, spontaneo e guidato, le diverse tecniche espressive con molteplici materiali; - usare il colore per esprimere sentimenti ed emozioni; - usare i colori in modo pertinente; - strumenti quali: matite, pastelli, pennarelli, pastelli a cera, tempere ed acquerelli; - raccontare e leggere le proprie produzioni e quelle degli altri; - ascoltare brani musicali, seguire spettacoli di vario tipo(teatrali, musicali cinematografici,...); - comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo; - produrre semplici sequenze sonore con la voce, con il corpo e/o semplici strumenti musicali; - partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico; - conoscere e riconoscere e produrre rumori e suoni del corpo e dell' ambiente.
	<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rappresentazione grafica in modo spontaneo e guidato; - riproduzioni grafiche su richiesta dell'adulto(copia dal vero); - attività di manipolazione: ritaglio e incollaggio di immagini da riviste,utilizzo di diverse tecniche: colori a dita, timbri, collage; - attività musicali con il corpo e /o utilizzo di semplici strumenti musicali. 	

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUENNI		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	IL SE' E L'ALTRO	
	Indicatore/nucleo fondante:	
<ul style="list-style-type: none"> - saper sviluppare il senso dell'identità e la consapevolezza delle proprie esigenze e sa 	Conosce:	Sa:
	<ul style="list-style-type: none"> - la propria identità cultura e quella altrui; - modalità relazionali positive con gli altri; 	<ul style="list-style-type: none"> - superare la dipendenza dall'adulto prendendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia;

esprimerle in modo adeguato; - saper sviluppare il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità; - riflettere sulle ragioni che determinano il proprio comportamento e anche quello degli altri; - saper giocare, ascoltare, dialogare e progettare in modo creativo con gli altri bambini; - riconosce e rispettare i ruoli degli adulti nei diversi contesti; - assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la salute propria e altrui.	- modalità per esprimere le proprie emozioni; - forme di comunicazione verbale e non verbale; - le regole nei diversi contesti della vita quotidiana.	- rispettare l'altro nella sua diversità; - instaurare relazioni positive e confrontarsi con gli altri sia nel gioco che nel lavoro di gruppo per un progetto comune; - sa rispettare i tempi e le regole della comunità; - controllare ed esprimere bisogni e sentimenti; - riconoscere il proprio ruolo in situazioni sociali diverse da quelle familiari.
	Attività <ul style="list-style-type: none"> - circle- time per conoscersi e raccontarsi; - giochi, filastrocche per la conoscenza dell'altro; - giochi per l'acquisizione di regole per la convivenza civile; - esperienze per comprendere e rispettare gli altri; - gioco organizzato e libero nel piccolo e grande gruppo. 	

SCUOLA DELL'INFANZIA: Curricolo orizzontale

TRE ANNI

CAMPI DI ESPERIENZA I DISCORSI E LE PAROLE

Indicatore/nucleo fondante: Sviluppare il linguaggio

COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e pronunciare i nomi di oggetti (comuni e di persona) e le azioni. • Usare la frase minima. • Esprimere alcune sensazioni usando gli aggettivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • La frase minima. • I nuovi vocaboli. • La nomenclatura di oggetti. • I messaggi verbali.

	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare a giochi di parole 	
<ul style="list-style-type: none"> Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> Formulare verbalmente richieste per le proprie necessità. Cercare il dialogo con i compagni e gli adulti. Rispondere alle richieste e al proprio nome. Comprendere una consegna verbale. Intervenire in una conversazione guidata, se sollecitato 	<ul style="list-style-type: none"> Le esperienze dirette e/o personali. Le funzioni della lingua. Le regole della conversazione.
<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, ascolta e comprende piccole narrazioni con la lettura d'immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare canzoncine, filastrocche e storielle, apprendendo nuovi vocaboli. Raccontare il proprio elaborato grafico. 	<ul style="list-style-type: none"> Le parole onomatopeiche. Le rime e filastrocche. Il linguaggio mimico-gestuale. I nuovi vocaboli. Le somiglianze e analogie tra suono e significato. I messaggi verbali e non (grafici, simbolici, iconografici).
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> Conversazioni guidate sul proprio vissuto. Lettura e/o racconti di fiabe e filastrocche. Attività mimico-gestuali. Giochi motori o Memorizzare filastrocche. Attività grafico-pittorica individuale e/ o di gruppo . Lettura di immagini 		

SCUOLA DELL'INFANZIA QUATTRO ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA I DISCORSI E LE PAROLE		
Indicatore/nucleo fondante: Sviluppare il linguaggio		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	ABILITA'	CONOSCENZE

<ul style="list-style-type: none"> • Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e comprendere la lingua italiana, memorizzando nuovi vocaboli. • Usare frasi costruendo un periodo. • Partecipare a giochi di associazioni di parole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi essenziali della frase semplice. • I vocaboli nuovi. • I messaggi verbali e non (grafici, simbolici, iconografici). •
<ul style="list-style-type: none"> • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere verbalmente le proprie emozioni. • Usare il linguaggio verbale come primo mezzo di espressione, dialogando serenamente con gli altri. • Porre domande con cognizione e rispondere coerentemente. • Comprendere una consegna verbale e portarla a termine senza ulteriori rinforzi. 	<ul style="list-style-type: none"> • I vissuti e le esperienze. • La successione temporale di esperienze personali. • Le regole di conversazione collettiva.
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, ascolta e comprende piccole narrazioni con la lettura d'immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare un racconto rispondendo a domande sull'impianto della storia. • Intervenire spontaneamente e in maniera appropriata, rispettando le regole di una conversazione guidata (ascolto e rispetto del turno). • Ascoltare canzoni e filastrocche, memorizzarle e ripeterle. • Ascoltare un racconto, rielaborandolo graficamente, descrivendo verbalmente quale parte della storia è stata disegnata. • Leggere immagini e simboli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le rime e filastrocche. • La relazione immagini e parole. • Le fiabe, storie e racconti realistici e/o fantastici. • Gli elementi di un racconto. • La successione temporale di storie ascoltate. • I messaggi verbali e non (grafici, simbolici, iconografici).
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni in circle-time. • Lettura e racconti di storie. • Drammatizzazioni di storie. • Giocare con le parole. • Giochi motori. • Rielaborazioni grafiche e verbali 		

CAMPI DI ESPERIENZA I DISCORSI E LE PAROLE		
Indicatore/nucleo fondante: Sviluppare il linguaggio		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Avere curiosità per nuovi vocaboli e memorizzarne il significato. Padroneggiare il linguaggio come espressione del proprio pensiero. Riconoscere nelle vignette l'espressione comunicativa di soggetti 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> La struttura sintattica della lingua madre. I vocaboli nuovi. Il significato di parole. Il significato di messaggi verbali e non (grafici, iconografici, simbolici).
<ul style="list-style-type: none"> . Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> Usare il linguaggio per interagire, chiedere, sapere, esprimere giudizi e sentimenti. Usare il linguaggio come mezzo di scambio di notizie e di informazioni e per descrivere la realtà circostante. Porre domande interiorizzando le risposte apprese e rispondere con argomentazioni coerenti. Essere parte attiva in una conversazione guidata, riconoscendo nell'ascolto un mezzo per apprendere. Comprendere una consegna verbale, portarla a termine nei tempi richiesti e senza rinforzi. 	<ul style="list-style-type: none"> I criteri spazio-temporali e logici della comunicazione. Le modalità di interazione (ascoltare, prendere la parola, dialogare, spiegare)
<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, ascolta e comprende piccole narrazioni con la lettura d'immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Giocare con le rime e le filastrocche, completare il finale di una storia conosciuta e inventare finali diversi ad una storia non conosciuta. Ascoltare un racconto comprendendo la storia e riassumendolo. Ripetere con padronanza canzoni e filastrocche, comprendendone il significato. Inventare una storia con una vicenda esponendola agli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Le filastrocche ritmate e le rime . La ricerca di rime e assonanze. I linguaggi verbali e mimico-gestuali. Gli elementi principali di un racconto. La successione temporale di storie ascoltate. Le relazioni causa-effetto. La relazione immagini e parole.

	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere con uso di particolari un proprio elaborato grafico. • Ascoltare un racconto rielaborandolo graficamente e spiegarlo con particolari. 	
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni, racconti, fiabe, filastrocche. • Giochi strutturati per stimolare e sviluppare il linguaggio verbale. • Inventare storie, gioco con parole, rime. • Elaborare esperienze personali, esprimendo bisogni, sentimenti e pensieri. • Lettura di immagini e primo approccio alla lingua scritta. 		

SCUOLA DELL'INFANZIA TRE ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO: MATEMATICA		
Indicatore/nucleo fondante: Raggruppare, misurare, selezionare		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere oggetti diversi e saperli raggruppare per colori (primari). • Osservare oggetti con differenti dimensioni. • Riconoscere il cerchio e selezionarlo tra le altre forme. • Approcciarsi al numero attraverso filastrocche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche percettive di materiali, figure e forme. • Le figure e le forme. • Gli insiemi.
CAMPI DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO: SCIENZE		
Indicatore/nucleo fondante: Cogliere trasformazioni ed eventi naturali		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con attenzione il suo corpo ... i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare attraverso esperienze manuali e pratiche il concetto di trasformazione. • Interessarsi e riconoscere le variazioni climatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo, la natura. • i principali eventi atmosferici(sole, pioggia, neve).

	<ul style="list-style-type: none"> Disegnare simboli riferiti al clima (sole, pioggia). 	
CAMPI DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO: STORIA		
Indicatore/nucleo fondante: Orientarsi nel tempo		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata. Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Esplorare con curiosità l'ambiente. Interiorizzare la routine scolastica "è tempo di" (appello, colazione, attività, mensa, giochi e relax). Muoversi liberamente ed effettuare percorsi motori 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> I concetti temporali. I concetti spaziali e topologici.
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> Cartellone delle presenze. Uscite didattiche in ambienti naturali e/o laboratori per sperimentare, osservare e conoscere l'ambiente naturale, suoni, odori, sapori e sensazioni. Giochi motori, imitativi e simbolici. Racconti, poesie, canti, balli. 		
SCUOLA DELL'INFANZIA QUATTRO ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO: MATEMATICA		
Indicatore/nucleo fondante: Raggruppare, misurare, selezionare		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità. Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Raggruppare per colore sia nell'esecuzione di un esercizio sia su scheda grafica. Raggruppare per dimensione o forma. Trovare uguaglianze. Riconoscere le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo. Denominarle e raggrupparle sotto forma di insiemi. Confrontare misure: lungo-corto, alto-basso, pieno-vuoto. Discriminare le quantità: pochi-tanti-uno. Cominciare a contare. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Le caratteristiche percettive di materiali, figure e forme. Le figure e forme. I numeri fino a 5. Gli insiemi. concetti topologici.
CAMPI DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO: SCIENZE		

Indicatore/nucleo fondante: Cogliere trasformazioni ed eventi naturali		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Discriminare le variazioni climatiche. Sperimentare trasformazioni sia di elementi naturali, sia di elementi elaborati dall'uomo. Rielaborare graficamente il tempo climatico (sole, pioggia, neve, nebbia) 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Il corpo, la natura. i principali eventi atmosferici(sole, pioggia,neve e nebbia). Analogie e differenze tra il mondo animale e vegetale.
CAMPI DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO: STORIA		
Indicatore/nucleo fondante: Orientarsi nel tempo		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Riferisce correttamente eventi del passato recente. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Usare i sensi per esplorare l'ambiente. Scandire la giornata scolastica in momenti ed attività. Apprendere che il tempo è scandito da ore, giorni, mesi. Eseguire percorsi motori su comando seguendo indicazioni topologiche. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> La scansione temporale. I giorni della settimana.
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> Giochi di relazione e confronto. Riordinare in sequenze fatti e storie ascoltate e vissute. Percepire e collegare eventi nel tempo. Giochi di sequenze temporali. Giochi motori e danze sul tema delle stagioni. Classificazione di oggetti in base a caratteristiche enunciate. Uscite didattiche in ambienti naturali e/o laboratori per sperimentare, osservare e conoscere la natura, suoni, odori, sapori e sensazioni. 		

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUE ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO: MATEMATICA		
Indicatore/nucleo fondante: Raggruppare, misurare, selezionare		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	ABILITA'	CONOSCENZE

<ul style="list-style-type: none"> ● Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata; ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri. ● Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Raggruppare per numero di oggetti.. ● Trovare uguaglianze e differenze. ● Riconoscere, raggruppare e disegnare per forma (cerchio - quadrato - triangolo- rettangolo) e dimensione, anche con più caratteristiche. ● Confrontare misure utilizzando creativamente misuratori diversi (es. pennarelli, costruzioni ...). ● Discriminare i concetti di più - di meno - uguale e ordinare in senso crescente e decrescente massimo quattro elementi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le caratteristiche percettive di materiali, figure e forme. ● Le figure e le forme. ● Gli insiemi. ● I concetti di appartenenza. ● I concetti numerici fino a 10. ● La simbologia. ● I primi concetti di misurazione. ● Le operazioni di logica. <ul style="list-style-type: none"> ● I concetti spaziali e topologici.
CAMPI DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO: SCIENZE		
Indicatore/nucleo fondante: Cogliere trasformazioni ed eventi naturali		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> ● Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e discriminare variazioni climatiche usando vocaboli correlati (es. è sereno). ● Riconoscere fenomeni naturali sia del tempo meteorologico, sia di organismi viventi (dal seme alla pianta). ● Rielaborare con sistematicità eventi in trasformazione. ● Osservare la natura e rielaborarla graficamente comparando le differenze (il tempo climatico, l'albero, le stagioni). 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> ● conosce l'ambiente naturale e le sue caratteristiche stagionali. ● la struttura dell'albero e i suoi cambiamenti stagionali. ● Gli eventi atmosferici(sole, pioggia,neve, nebbia). ● la frutta stagionale
CAMPI DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO: STORIA		
Indicatore/nucleo fondante: Orientarsi nel tempo		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	

<ul style="list-style-type: none"> ● Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esplorare con curiosità l'ambiente. ● Interiorizzare la routine scolastica "è tempo di" (appello, colazione, attività, mensa, giochi e relax). ● Muoversi liberamente ed effettuare percorsi motori 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● I concetti temporali. ● la scansione della giornata. ● I giorni della settimana. ● Le stagioni. ● eventi,feste, legati a periodi stagionali. ● I concetti spaziali e topologici.
<p>ATTIVITA':</p> <ul style="list-style-type: none"> ● :Cartellone delle presenze,settimana,stagioni, tempo. ● Uscite didattiche in ambienti naturali e/o laboratori per sperimentare, osservare e conoscere la natura, suoni, odori, sapori e sensazioni. ● Giochi motori, imitativi e simbolici. ● Racconti, poesie, canti, balli, di relazione e confronto. ● Riordinare in sequenze fatti e storie ascoltate e vissute. ● Classificazione di oggetti in base a caratteristiche enunciate. 		

SCUOLA DELL'INFANZIA TRE ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA IL CORPO E IL MOVIMENTO		
Indicatore: acquisire sane abitudini igienico-sanitarie		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> ● Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire i concetti "pulito" e "sporco": individuando le caratteristiche su se stesso, sull'altro, su oggetti. ● Sviluppare le autonomie personali (pasto e bagno). ● Avere un buon rapporto con il cibo. 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le norme igienico-sanitarie. ● La sana alimentazione.
INDICATORE: Sviluppare capacità motorie		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	

<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Prova piacere nel movimento. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Percepire dinamismi del proprio corpo in determinate azioni motorie (corsa, camminata, saltelli). • Sviluppare una motricità di base coordinata. • Sviluppare una buona motricità fine nell'impugnare, nello strappare e nell'accartocciare. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • Gli schemi posturali e motori. • Le regole dei giochi di gruppo. • Le regole dei giochi con piccoli attrezzi. • Le regole dell'interazione sociale.
INDICATORE - Utilizzare la proprie potenzialità corporee per relazionare con l'ambiente e con gli altri		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il proprio corpo e le sue parti. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio scolastico. • Riconoscere e nominare le parti principali del corpo. • Conoscere le principali funzionalità del proprio corpo. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • Lo schema corporeo.
INDICATORE - Rappresentare la figura umana		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta lo schema corporeo. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare la figura umana con almeno testa, braccia e gambe. • Disegnare un viso con gli elementi di base (occhi, naso, bocca, capelli). • Ricomporre uno schema corporeo diviso in tre parti. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • La rappresentazione grafica dello schema corporeo.
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> • :Giochi simbolici, imitativi e di regole. • Giochi motori. • Giochi allo specchio. • Memorizzazione di canti e filastrocche. • Attività grafico - pittorica - manipolativa sulla rappresentazione della figura umana. 		

SCUOLA DELL'INFANZIA QUATTRO ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA IL CORPO E IL MOVIMENTO		
Indicatore: acquisire sane abitudini igienico-sanitarie		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere “pulito” e “sporco” su se stesso, su persone, oggetti e immagini. Sviluppare tutte le autonomie personali (pasto, bagno, vestirsi), rafforzando il concetto positivo di sé. Riconoscere il cibo come fonte di nutrimento per il corpo e l'esistenza di abitudini scorrette. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Le norme igienico-sanitarie. La sana alimentazione.
INDICATORE: Sviluppare capacità motorie		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Prova piacere nel movimento. Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare il proprio corpo compiendo azioni volontarie e su comando, cogliendo la differenza tra stasi e movimento. Riconoscere ed imitare varie andature applicandole a percorsi motori. Sviluppare la motricità fine nel ritaglio e nell'assemblare piccole parti. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Gli schemi posturali e motori. Le regole dei giochi di gruppo. Le regole dei giochi con piccoli attrezzi. Le regole dell'interazione sociale. piccoli attrezzi didattici utilizzati nella motricità fine.
INDICATORE - Utilizzare la proprie potenzialità corporee per relazionare con l'ambiente e con gli altri		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce il proprio corpo e le sue parti. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo. Riconosce le differenze sessuali 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Orientarsi con disinvoltura nei diversi ambienti scolastici. Riconoscere e nominare le parti del corpo su stesso, sugli altri e su immagini. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Lo schema corporeo. Le funzioni percettive degli organi di senso. Le potenzialità del corpo. I comportamenti propedeutici all'autonomia personale.

	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le molteplici utilità del proprio corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Le esigenze del corpo. L'identità sessuale e le differenze di genere.
INDICATORE - Rappresentare la figura umana		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Rappresenta lo schema corporeo. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare la figura umana con testa, corpo, arti, collocati nella corretta posizione. Disegnare un viso con tutti gli elementi e con i colori appropriati. Ricomporre uno schema corporeo diviso in quattro parti. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> La rappresentazione grafica dello schema corporeo. caratteristiche della figura umana.
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> Giochi imitativi. Giochi individuali e di gruppo sull'identità e caratteristiche del corpo. Attività psico-motorie, danze, canti. Attività grafiche -pittoriche -manipolative sulla rappresentazione dello schema corporeo e/o autoritratti. Attività e giochi per intuire le specifiche funzioni dei cinque sensi. 		

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUE ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA IL CORPO E IL MOVIMENTO		
Indicatore: acquisire sane abitudini igienico-sanitarie		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Concretizzare con atteggiamenti idonei i concetti di "pulito" e "sporco" come valori "positivo" e "negativo". Mostrare autonomia nelle proprie esigenze personali. Acquisire consapevolezza della necessità di un'alimentazione variata, perché ogni cibo contribuisce alla propria crescita in modo diverso ed insostituibile. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Le norme igienico-sanitarie. La sana alimentazione.

INDICATORE: Sviluppare capacità motorie		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta schemi posturali e motori e 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. Prova piacere nel movimento. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare il proprio corpo negli schemi posturali in stasi e movimento, sapendo differenziare tra quiete-lento- veloce. Riconoscere ed imitare andature, inventarne di nuove e rappresentarle graficamente. Avere autocontrollo; percepire che il cuore indica la lateralità; riconoscere la direzionalità. Sviluppare la coordinazione fine e oculo-manuale, sia con il proprio corpo che negli spazi grafici. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Gli schemi posturali e motori. Le regole dei giochi di gruppo. Le regole dei giochi con piccoli attrezzi. Le regole dell'interazione sociale. piccoli attrezzi didattici utilizzati nella motricità fine. Il concetto di velocità e di resistenza. L'interazione nei giochi di movimento. La coreografia di gruppo.
INDICATORE - Utilizzare la proprie potenzialità corporee per relazionare con l'ambiente e con gli altri		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce il proprio corpo e le sue parti. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo. Riconosce le differenze sessuali 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Orientarsi nello spazio riconoscendo e verbalizzando l'azione e la posizione del proprio corpo. Riconoscere, denominare molte parti del corpo, apprendendo nuovi vocaboli. Riconoscere, discriminare e verbalizzare l'uso degli organi principali del corpo su se stessi e sugli altri. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Lo schema corporeo. Le funzioni percettive degli organi di senso. Le potenzialità del corpo. I comportamenti propedeutici all'autonomia personale. Le esigenze del corpo. L'identità sessuale e le differenze di genere.
INDICATORE - Rappresentare la figura umana		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Rappresenta lo schema corporeo. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare la figura umana fornita di tutti gli elementi collocati correttamente e ben orientata nello spazio grafico. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> La rappresentazione grafica dello schema corporeo completo. caratteristiche della figura umana.

	<ul style="list-style-type: none"> Disegnare un viso aggiungendo particolari (baffi, barba, nei). Rappresentare correttamente la figura umana con caratteristiche diverse: uomo-donna, vecchio-giovane, alto-basso e in posizioni differenti: seduto, sdraiato, in piedi, che corre b) Intuire se in una figura disegnata manca una parte del corpo c) Ricomporre uno schema corporeo diviso in molte parti. 	<ul style="list-style-type: none"> La rappresentazione grafica dello schema corporeo in posizione statica e dinamica.
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> Giochi espressivi ed imitativi. Psicomotricità. Travestimenti. Danze e canti. Attività grafiche, pittoriche, manipolative. 		

SCUOLA DELL'INFANZIA TRE ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA IMMAGINI SUONI E COLORI		
INDICATORE - Comprendere e possedere codici non verbali		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il corpo consente. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare linguaggi non verbali per esprimere emozioni e sentimenti. Comunicare su richiesta usando segnali. Utilizzare il proprio corpo in modo spontaneo e creativo. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> La scoperta del gioco simbolico come mezzo espressivo.
INDICATORE: Attivare una più matura possibilità di produzione, fruizione e scambio di segni, tecniche e prodotti		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 	ABILITA'	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> I colori primari. La sperimentazione di tecniche diverse.

<ul style="list-style-type: none"> ● Si esprime attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Manipolare materiale didattico e non didattico, provando soddisfazione e curiosità. ● Utilizzare varie tecniche pittoriche per produrre elaborati personali o cartellonistica di gruppo. ● Esprimersi nelle abilità grafiche, riproducendo alcuni elementi (omino, casa, sole, albero). ● Usare il proprio corpo per produrre orme. ● Riconoscere i colori primari. ● Disegnare in maniera spontanea. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le tecniche cromatiche.
INDICATORE - Riconoscere suoni e sviluppare la sensibilità musicale		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> ● Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il corpo consente. ● Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. ● Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...). 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> ● Usare la voce per emettere suoni e rumori (versi degli animali, stimoli sonori ...). ● Muoversi liberamente su una base musicale. ● Partecipare ad una canzoncina in gruppo. ● Usare il proprio corpo per fare rumore. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> ● I linguaggi mimico-gestuali. ● La musica come mezzo di espressione e di comunicazione. ● Le modalità per ascoltare spettacoli di vario tipo. ● Suoni e rumori.
INDICATORE: Esprimersi attraverso i linguaggi multimediali		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. ● Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> ● Esprimere curiosità per vari tipi di comunicazione (musicale, visiva, animata). ● Fruire di immagini per arricchire il proprio bagaglio di esperienze 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> ● I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative. ● Conosce piccoli strumenti tecnologici per uso didattico.

ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> • Memorizzare canzoni che riproducono suoni onomatopeici. • Giochi motori. • Giochi imitativi • Giochi con regole. • Drammatizzazioni. • Autoritratti e/o stampe e/o collage. • Ascolto di brani musicali, danze e/o racconti 		

SCUOLA DELL'INFANZIA QUATTRO ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA IMMAGINI SUONI E COLORI		
INDICATORE - Comprendere e possedere codici non verbali		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il corpo consente. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere negli altri ed utilizzare linguaggi non verbali. • Comunicare e comprendere su richiesta tramite segnali stabiliti. • Utilizzare il proprio corpo per drammatizzare. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • I linguaggi mimico-gestuali.
INDICATORE: Attivare una più matura possibilità di produzione, fruizione e scambio di segni, tecniche e prodotti		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. • Si esprime attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Manipolare materiale di vario tipo finalizzando la produzione. • Utilizzare varie tecniche pittoriche in modo creativo. • Osservare la realtà circostante e provare a riprodurre graficamente elementi reali riconoscibili. • Usare le mani come uno strumento grafico. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • I colori primari e secondari. • Conosce le mescolanze. • La sperimentazione di tecniche diverse. • Le tecniche di coloritura e decorative di vario tipo. • I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative.

	<ul style="list-style-type: none"> • . Riconoscere i colori secondari, sapendoli produrre correttamente dai colori primari. • Disegnare su richiesta dell'insegnante. 	
INDICATORE - Riconoscere suoni e sviluppare la sensibilità musicale		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il corpo consente. • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...). 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Usare la voce per emettere suoni e rumori, per una attività di gioco o una drammatizzazione. • Partecipare con movimenti coordinati ad una attività di canto e/o di coreografia musicale. • 3. Utilizzare in modo creativo il corpo per produrre ritmi veloci o lenti, differenziando il suono e il silenzio. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • I linguaggi mimico-gestuali. • La musica come mezzo di espressione e di comunicazione. • Le modalità per ascoltare spettacoli di vario tipo. • Suoni e rumori. • La riproduzione grafica di semplici ritmi.
INDICATORE: Esprimersi attraverso i linguaggi multimediali		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. • Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere curiosità per i linguaggi multimediali. • 5. Discriminare i vari linguaggi multimediali. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative. • Conosce piccoli strumenti tecnologici per uso didattico.
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori e musicali. • Giochi di squadra. • Giochi di mescolanza di colori. • Organizzare vari angoli di gioco. • Attività grafico-pittoriche individuali e di gruppo. • Racconti. 		

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUE ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA IMMAGINI SUONI E COLORI		
INDICATORE - Comprendere e possedere codici non verbali		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il corpo consente. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Fruire dei linguaggi non verbali per esprimere il proprio vissuto, riconoscendo tale caratteristica anche negli altri. Comunicare e comprendere segnali ed inventarne nuovi. Utilizzare il proprio corpo a scopo interpretativo sia in drammatizzazione, sia in storie inventate. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> I linguaggi mimico-gestuali.
INDICATORE: Attivare una più matura possibilità di produzione, fruizione e scambio di segni, tecniche e prodotti		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Manipolare materiale di vario tipo usando creatività ed estro. Padroneggiare le varie tecniche pittoriche (aspetti reali e fantastici) e sperimentare varie tecniche grafiche (monocromia, puntinismo, linee, cerchi). Con tecniche pittoriche esprimere stati d'animo e riprodurre la realtà circostante, restando fedeli a colori, forme e dimensioni. Usare il proprio corpo per produrre orme che simboleggiano elementi reali. Effettuare mescolanze per produrre colori in gradazione. Utilizzare lo spazio grafico secondo il comando ricevuto. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> I colori primari e secondari. Conosce le mescolanze. Le gradazioni di colore La sperimentazione di tecniche diverse. Le tecniche di coloritura e decorative di vario tipo. I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative. Le tecniche grafico-pittoriche. La manipolazione di materiale vario.
INDICATORE - Riconoscere suoni e sviluppare la sensibilità musicale		

COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none">● Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il corpo consente.● Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.● Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...).	ABILITA' <ul style="list-style-type: none">● Usare la voce per emettere suoni e rumori, per una attività di gioco o una drammatizzazione.● Partecipare con movimenti coordinati ad una attività di canto e/o di coreografia musicale.● 3. Utilizzare in modo creativo il corpo per produrre ritmi veloci o lenti, differenziando il suono e il silenzio.	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none">● I linguaggi mimico-gestuali.● La musica come mezzo di espressione e di comunicazione.● Le modalità per ascoltare spettacoli di vario tipo.● Suoni e rumori.● La riproduzione grafica di semplici ritmi.
INDICATORE: Esprimersi attraverso i linguaggi multimediali		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none">● Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.● Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	ABILITA' <ul style="list-style-type: none">● Esprimere curiosità per i linguaggi multimediali.● 5. Discriminare i vari linguaggi multimediali.	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none">● I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative.● Conosce piccoli strumenti tecnologici per uso didattico.
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none">● Giochi motori e musicali.● Giochi di squadra.● Giochi di mescolanza di colori.● Organizzare vari angoli di gioco.● Attività grafico-pittoriche individuali e di gruppo.● Racconti.		

SCUOLA DELL'INFANZIA TRE ANNI	
CAMPI DI ESPERIENZA IL SE' E L'ALTRO	
INDICATORE - Sviluppare l'equilibrio emotivo	
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento

<ul style="list-style-type: none"> Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e inizia ad esprimerli. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Interagire correttamente con i compagni. Accogliere un rimprovero. Percepire se stessi come soggetti, riconoscere ed esternare i propri sentimenti. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> L'identità personale. Le esigenze e i sentimenti.
INDICATORE - Acquisire il senso di appartenenza		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce il funzionamento e i ruoli delle piccole comunità 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la propria sezione, la propria insegnante e i propri compagni. Conoscere il nome dei propri compagni e rispondere al proprio. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> L'organizzazione della comunità educativa. La propria sezione. Le insegnanti. I nomi dei compagni.
INDICATORE - Sviluppare il senso etico-morale		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Si confronta con gli adulti e con gli altri bambini. Gioca in modo costruttivo con gli altri bambini. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Vivere esperienza di amicizia. Riconoscere comportamenti positivi e negativi. Intuire sentimenti universalmente riconosciuti (Amicizia). 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> L'ascolto attivo. La collaborazione e la condivisione. Giochi condivisi.
INDICATORE - Accettare e rispettare le diversità		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare il senso del rispetto di fronte alla diversità. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Rispettare l'altro. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Le diversità individuali.
INDICATORE - Condividere le regole		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme. 	ABILITA'	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Le regole di comportamento. I comportamenti corretti e scorretti.

<ul style="list-style-type: none"> • Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che esistono regole nella vita comunitaria e rispettare le più semplici. • Approcciarsi all'ambiente circostante, rispettando le persone, gli oggetti e la natura. • Riconoscere i propri oggetti (zaino, vestiario). 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli spazi-sezione e oggetti personali.
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori per la scoperta dello spazio. • Attività di routine (contrassegno, cartellone presenze, cartellone del tempo). • Conversazioni guidate in circle-time. 		

SCUOLA DELL'INFANZIA QUATTRO ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA IL SE' E L'ALTRO		
INDICATORE - Sviluppare l'equilibrio emotivo		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le regole di un gioco. • Accogliere un rimprovero modificando il comportamento. • Riconoscere se stessi e l'altro nella propria identità. • Esprimere le proprie emozioni tramite messaggi verbali e non verbali. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • L'identità personale. • Le esigenze e i sentimenti.
INDICATORE - Acquisire il senso di appartenenza		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il funzionamento e i ruoli delle piccole comunità 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria sezione, la propria insegnante e i propri compagni, sviluppando un senso gioioso di appartenenza. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • L'organizzazione della comunità educativa. • La propria sezione. • Le insegnanti. • I nomi dei compagni.

	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il nome di tutti i compagni, delle insegnanti e dei familiari. 	
INDICATORE - Sviluppare il senso etico-morale		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Si confronta con gli adulti e con gli altri bambini. Gioca in modo costruttivo con gli altri bambini. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Vivere e riconoscere il senso d'amicizia. Riconoscere i vari comportamenti e rispettare quelli positivi. Percepire sentimenti universalmente riconosciuti (Pace e Amicizia). 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> L'ascolto attivo. La collaborazione e la condivisione. Il significato della pace e amicizia. La condivisione.
INDICATORE - Accettare e rispettare le diversità		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare il senso del rispetto di fronte alla diversità. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Rispettare e accettare l'altro. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Le diversità individuali e culturali.
INDICATORE - Condividere le regole		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme. Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e rispettare le regole. Riconoscere i propri oggetti e averne cura. Intuire il valore positivo del rispetto esteso a persone, oggetti e natura. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Le regole di comportamento. I comportamenti corretti e scorretti. I diritti e i doveri. Gli spazi-sezione e oggetti personali.
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> Conversazioni guidate in circle-time. Giochi per conoscere e rinforzare la conoscenza delle regole comuni. Lavori di gruppo. Racconti o Lettura di immagini. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Musiche, canti, danze.
--

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUE ANNI		
CAMPI DI ESPERIENZA IL SE' E L'ALTRO		
INDICATORE - Sviluppare l'equilibrio emotivo		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare e coordinare un gioco con i compagni. • Accogliere un rimprovero, interiorizzando le norme per un comportamento positivo. • Riconoscere se stessi rafforzando l'identità e l'autostima. • Avvicinarsi alla consapevolezza delle proprie emozioni rispettando anche le altrui. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • L'identità personale. • Le esigenze e i sentimenti.
INDICATORE - Acquisire il senso di appartenenza		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, delle diverse comunità e le mette a confronto tra di loro.</p>	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere di appartenere come soggetti ad un gruppo, sviluppando senso di coesione e familiarità. • Conoscere il proprio nome e cognome, sapere di avere una propria storia personale e familiare. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • L'organizzazione della comunità educativa. • La propria sezione. • Le insegnanti. • I nomi dei compagni. • La storia personale. • La propria famiglia. • Le tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza.
INDICATORE - Sviluppare il senso etico-morale		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Vivere esperienze d'amicizia cogliendo il messaggio positivo. • Interiorizzare sentimenti, universalmente riconosciuti, come positivi e tradurli in 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • L'ascolto attivo. • La collaborazione e la condivisione. • Il significato della pace e amicizia. • La condivisione.

	concreti atteggiamenti nel vissuto quotidiano.	
INDICATORE - Accettare e rispettare le diversità		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare il senso del rispetto, di fronte alla diversità e la sensibilità di fronte al più debole 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Rispettare e accettare l'altro, aiutandolo specialmente se in difficoltà. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> La collaborazione, la cooperazione e la condivisione.
INDICATORE - Condividere le regole		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme. Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini. Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> Interiorizzare il valore del rispetto come sentimento positivo, per un benessere comune e da estendere all'ambiente circostante. Utilizzare oggetti, giocattoli, materiale scolastico in maniera appropriata, rispettarlo dividerlo e riordinarlo al termine di ogni attività. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> Le regole di comportamento. I comportamenti corretti e scorretti. I diritti e i doveri. Gli spazi-sezione e oggetti personali.
ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> Conversazioni guidate in circle-time. Giochi per conoscere e rinforzare la conoscenza delle regole comuni. Lavori di gruppo. Racconti o Lettura di immagini. Musiche, canti, danze. 		

TABELLE CURRICOLARI SCUOLA PRIMARIA

SI SOTTOLINEA CHE:

“Ogni docente, secondo la tipologia della classe, delle attività extracurricolari programmate, degli eventi di rilevanza scientifica e non, in corso d'anno, sceglierà quali argomenti trattare, nell'ambito del curricolo”.

SCUOLA PRIMARIA		
SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	ITALIANO	
L'alunno partecipa a scambi comunicativi formulando messaggi chiari.	Indicatore/nucleo fondante: ascolto e parlato	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in diverse situazioni comunicative (semplice esposizione orale di argomenti di studio, racconti di esperienze personali o altrui scolastiche ed extrascolastiche); regole dell'ascolto e della conversazione; 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> sa rispondere con brevi frasi a domande orali su un tema di studio; prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola; comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe; comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta;

		<ul style="list-style-type: none"> • ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi ascolta; • raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.
L'alunno utilizza la lettura come strumento.	Indicatore/nucleo fondante: lettura	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • le principali regole di punteggiatura e dell'uso dell'intonazione; • la struttura di alcuni testi di vario genere (narrativi, fantastici, descrittivi, poetici). 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e leggere svariati tipi di testo (schemi, lettere, email); • padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, sia in quella silenziosa; • prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini.
L'alunno comunica scrivendo.	Indicatore/nucleo fondante: scrittura	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • le principali regole ortografiche, sintattiche e di punteggiatura; • alcune tipologie di testo (riassunto, testo descrittivo, informativo, poetico, ecc...); 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • scegliere testi, fra quelli conosciuti, schemi e mappe adatti alla comunicazione; • scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia; • comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispecchino le principali convenzioni ortografiche e di interpunzione; • produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
	Indicatore/nucleo fondante: lessico	

L'alunno coglie dal proprio patrimonio lessicale lo "spunto" adeguato a comunicare.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> i termini specifici legati alle discipline. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> scegliere la terminologia adeguata all'argomento conosciuto; ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura; usare in modo appropriato le parole man mano apprese.
---	---	--

L'alunno comunica applicando le principali regole ortografiche, grammaticali.	Indicatore/nucleo fondante: riflessione linguistica	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le convenzioni ortografiche; le regole grammaticali e sintattiche (articoli, nomi, alcuni modi e tempi dei verbi, aggettivi qualificativi e i loro gradi, preposizioni, alcune congiunzioni); le regole di interpunzione; le parti principali del discorso: frase minima ed espansa. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> applicare le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase; usare in modo consapevole i modi e i tempi dei verbi studiati; sa riconoscere soggetto e predicato.

SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	INGLESE	
	Indicatore/nucleo fondante: ascolto e parlato	
L'alunno comprende il senso generale o parziale di frasi usate frequentemente su argomenti a lui familiari.	<ul style="list-style-type: none"> Conosce: suoni, ritmi, intonazione e lessico della L2 ; Semplici strutture linguistiche per presentarsi, e presentare membri della famiglia, salutare, ringraziare, chiedere il nome; lessico e strutture linguistico-comunicative relative ai vari ambienti della sfera personale, scolastica e quotidiana (colori, animali, alimenti, giochi, oggetti scolastici, ambiente domestico e cittadino, parti del corpo, termini di parentela, abbigliamento, elementi naturali, giorni, mesi, stagioni). 	<p>ASCOLTO</p> <ul style="list-style-type: none"> Sa: comprendere brevi dialoghi, istruzioni, frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. <p>PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> Sa: produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione

L'alunno comprende parole e brevi frasi su argomenti a lui familiari.	Indicatore/nucleo fondante: lettura	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> lessico e strutture linguistico-comunicative relative ai vari ambienti della sfera personale, scolastica e quotidiana (colori, animali, alimenti, giochi, oggetti scolastici, ambienti domestici, parti del corpo, termini di parentela, abbigliamento, elementi naturali, giorni, mesi, stagioni). 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> comprendere vignette, cartoline, biglietti, e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale
L'alunno scrive parole su argomenti a lui familiari.	Indicatore/nucleo fondante: scrittura	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> lessico e strutture linguistiche relative alla descrizione della propria persona, dei gusti, delle capacità e degli ambienti di vita quotidiani. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.
L'alunno sa associare le parole conosciute ai relativi contesti.	Indicatore/nucleo fondante: riflessione sulla lingua	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> lessico relativo a colori, animali, alimenti, giochi, oggetti scolastici, ambienti domestici, parti del corpo, termini di parentela, abbigliamento, elementi naturali, giorni, mesi, stagioni); espressioni per chiedere e dare informazioni personali; 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> osservare le parole nei contesti quotidiani e rilevare le eventuali variazioni di significato; osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative;

SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA

COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	STORIA	
	Indicatore/nucleo fondante: USO DELLE FONTI	
Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> fonti di diversa natura per ricavare informazioni di carattere storico; 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> utilizzare elementi significativi delle civiltà studiate anche riguardo agli aspetti della contemporaneità;

	<ul style="list-style-type: none"> • gli elementi di identificazione di una realtà storica - culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • operare confronti tra civiltà utilizzando le informazioni raccolte.
L'alunno conosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	Indicatore/nucleo fondante: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • i principali periodi storici affrontati e la loro successione (causa - effetto - contemporaneità). 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi ed individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
l'alunno usa la linea del tempo per collocare un fatto o un periodo storico.	Indicatore/nucleo fondante: STRUMENTI CONCETTUALI	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • gli indicatori di civiltà. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare grafici e tabelle, carte storiche per ricavare e produrre informazioni; • elaborare quadri di civiltà.
L'alunno sa raccontare i fatti studiati e individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.	Indicatore/nucleo fondante: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • i fatti studiati e il linguaggio appropriato della disciplina; • Un quadro della civiltà del passato recente: il tempo dei nonni; • La nascita dell'universo; • Le prime forme di vita sulla Terra; • I dinosauri e la loro estinzione; • La comparsa dei mammiferi; • Nascita ed evoluzione dell'uomo; • Il Paleolitico: come vivevano i primi uomini; • Il Neolitico: come vivevano i primi uomini stanziali 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • esporre i fatti studiati e produrre semplici testi di carattere storico, • Individuare le caratteristiche salienti e le conquiste degli uomini primitivi; • Confrontare i bisogni di oggi con quelli del passato.

SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	GEOGRAFIA	
L'alunno sa orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando i punti cardinali e riferimenti topologici	Indicatore/nucleo fondante: orientamento	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> La pianta e le coordinate. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> Comprendere il rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione cartografica; Riconoscere gli elementi che caratterizzano una rappresentazione cartografica. Orientarsi nello spazio attraverso i punti cardinali;
L'alunno conosce ambienti diversi e sa confrontarli.	Indicatore/nucleo fondante: linguaggio della geo-graficità	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> Carte di vario tipo. Mappe e punti cardinali. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> individuare e descrivere gli elementi caratterizzanti dei paesaggi (montagna, collina, pianura, ecc...) con particolare attenzione a quelli regionali e italiani; leggere e utilizzare in modo corretto grafici, carte fisiche e tematiche partendo da quelle relative al proprio territorio.
L'alunno osserva, conosce, descrive e confronta paesaggi geografici (montagna, collina, pianura etc).	Indicatore/nucleo fondante: paesaggio	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> La collina, la montagna, la pianura, il fiume, il lago e il mare; L'intervento dell'uomo attraverso i terrazzamenti; La pianura e il paesaggio agricolo, industriale e urbano. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> riconoscere le trasformazioni apportate dall'uomo nei paesaggi italiani; riconoscere e rappresentare graficamente alcuni tra i principali tipi di paesaggio; descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata.
L'alunno conosce lo spazio geografico come sistema territoriale, costituito da elementi fisici ed antropici.	Indicatore/nucleo fondante: regione e sistema territoriale	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> L'ambiente più antropizzato: la città, I fiumi e i laghi; L'intervento dell'uomo con la regimentazione delle acque. Il mare e le coste; Flora e fauna dei vari ambienti; Confronto sui diversi ambienti geografici; La tutela dell'ambiente. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> Individuare le modifiche apportate dall'uomo all'ambiente sfruttando le risorse naturali. Comprendere l'interazione uomo ambiente. Comparare spazi organizzati e individuare spazi, differenze ed elementi rilevanti.

		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo appropriato i termini specifici della disciplina; • Sviluppare il senso di responsabilità nei confronti dell'ambiente, riconoscere alcune evidenti modificazioni apportate nel tempo dall'uomo sul territorio regionale e nazionale, utilizzando strumenti di diverso tipo.
--	--	---

SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
L'alunno si muove nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. Intuisce come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà.	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	MATEMATICA	
	Indicatore/nucleo fondante: NUMERI	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • conoscere i numeri entro il 1000; • comprendere il valore posizionale delle cifre; • stabilire l'ordine di grandezza dei numeri; • avviare al concetto di frazione, • i decimali; • comprendere il concetto di operazione; • utilizzare gli algoritmi delle quattro operazioni; • riconoscere il comportamento del numero zero e del numero uno nelle operazioni; • sviluppare il calcolo mentale 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • leggere e scrivere i numeri naturali in cifre e lettere; • comporre e scomporre i numeri in base al valore posizionale delle cifre; • confrontare e ordinare i numeri naturali • operare con unità frazionarie come parte di un intero; • leggere e scrivere i numeri decimali in cifre e in lettere; • eseguire addizioni e sottrazioni entro il 1000; • eseguire moltiplicazioni con due cifre al moltiplicatore e divisioni con una cifra al divisore. • acquisire e memorizzare le tabelline.
L'alunno percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, utilizzando i più comuni strumenti di misura.	Indicatore/nucleo fondante: SPAZIO E FIGURA	
	Conosce <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere le caratteristiche delle linee; • riconoscere le principali figure geometriche del piano e dello spazio; • il piano cartesiano; • riconoscere la simmetria; • classificazione di figure piane: lati, angoli, vertici e diagonali; • i quadrilateri e i triangoli (loro proprietà); • costruzione di figure geometriche; 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti; • percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo; • distinguere linee curve, spezzate, miste; linee aperte e chiuse; • capire il concetto di linea retta, semiretta e segmento; • indicare se due linee sono incidenti o parallele; • determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule;

	<ul style="list-style-type: none"> disegno di figure geometriche su indicazioni con l'utilizzo di strumenti adeguati; 	<ul style="list-style-type: none"> descrivere gli elementi significativi di una figura geometrica; disegnare una figura simmetrica a una data.
l'alunno utilizza semplici grafici per rappresentare dati.	Indicatore/nucleo fondante: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> usare terminologie relative a numeri, figure, relazioni; classificare in base ad uno o più attributi per operare una prima lettura di situazioni concrete; acquisire strumenti adatti per indagare la realtà; stimare la probabilità che accadano gli eventi; misurare grandezze con unità di misura arbitrarie e convenzionali. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> acquisire consapevolezza della diversità di significato tra termini usati nel linguaggio comune e quelli del linguaggio specifico; classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà utilizzando rappresentazioni opportune; riconoscere, in base ad informazioni in proprio possesso, se una situazione è certa o incerta; associare alle grandezze corrispondenti le unità di misura già note dal contesto extrascolastico; effettuare misure dirette e indirette di grandezze (lunghezze, tempi..) ed esprimerle secondo unità di misura arbitrarie e convenzionali.
L'alunno, se guidato, affronta e risolve i problemi rendendosi conto che in molti casi si possono ammettere più soluzioni. Riesce a formulare semplici ipotesi.	Indicatore/nucleo fondante: PROBLEMI	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi; problemi con più domande; 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> risalire ad una situazione matematica da elementi dati (diagrammi, grafici, operazioni); comprendere da un punto di vista letterale, il testo di un problema; individuare e definire in un contesto: <ul style="list-style-type: none"> - richieste e dati utili per la soluzione; - carenza e sovrabbondanza di dati; - possibilità o impossibilità di soluzione

SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	SCIENZE	
	Indicatore/nucleo fondante: esplorare e descrivere oggetti e materiali; osservare e sperimentare sul campo.	
	Conosce:	Sa:

L'alunno impara ad operare in contesti di esperienza-conoscenza per approccio scientifico di fenomeni. L'alunno impara ad identificare gli elementi e gli eventi della realtà . Con la guida dell'insegnante formula ipotesi , osserva , registra , produce rappresentazioni grafiche.	<ul style="list-style-type: none">il metodo sperimentale;l'energia;la Terra (struttura e materiali di cui è composta);il calore;l'acqua;l'aria;il suolo;la materia;miscugli e soluzioni.	<ul style="list-style-type: none">cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia;individuare nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici: quali dimensioni spaziali, peso, forza, movimento, pressione, temperatura, calore;proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo;riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre differenti forme di vita;osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate;conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente;individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc;realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc.);elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali;proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.
L'alunno ha atteggiamenti di cura e di rispetto verso l'ambiente naturale di cui conosce e apprezza il valore.	Indicatore/nucleo fondante: l'uomo, i viventi e l'ambiente.	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none">la cellula; - Gli esseri viventi;i vegetali;i funghi.gli animali.l'uomo: ecosistema e ambienti naturali;la catena alimentare	Sa: <ul style="list-style-type: none">osservare <u>ecosistemi</u> e cogliere le relazioni tra gli elementi presenti;analizzare ecosistemi;osservare il ciclo della di un <u>organismo</u> scelto (ad esempio pianta, farfalla, rana ecc) e riconoscere che le fasi del ciclo sono prevedibili e descrivibili;riconoscere che ci sono molti tipi diversi di animali nel "sistema terrestre", di cui gli insetti sono un gruppo. Problem solving possibile;

		<ul style="list-style-type: none"> • "Suddividere gli insetti dagli animali che non sono insetti". individuare le <u>proprietà</u> utilizzate per ordinare gli insetti (esempio: tre parti del corpo, sei gambe); • investigare le modalità con cui il compostaggio naturale ricicla i vegetali e altri <u>materiali</u> organici scartati (si può utilizzare una mappa concettuale). riconoscere l'importanza di questo processo per l'ambiente; • risolvere problemi sperimentali. Ad esempio: "Due recipienti contengono acqua a temperature diverse, se mescoliamo due quantità uguali d'acqua, qual è la temperatura finale?"; • descrivere gli organi degli apparati/ sistemi dei viventi e il loro funzionamento, anche attraverso rappresentazioni, schemi o mappe concettuali.
--	--	---

SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	TECNOLOGIA	
	Indicatore/nucleo	fondante: vedere e osservare

L'alunno esplora e analizza il mondo fatto dall'uomo.

	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alla scoperta di uno strumento: com'è fatto, come funziona, a cosa serve; • il plastico e la pianta; • oggetti e materiali; • le proprietà dei materiali; • materiali naturali e artificiali; • confronti tra materiali; • il comportamento dei materiali in relazione all'acqua; • il comportamento dei materiali in relazione al calore; • le modalità di riciclo di alcuni materiali; • il programma Power Point e le possibili funzioni; • creazione di un prodotto digitale (testo più immagini) con il programma Power Point. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elementi e fenomeni naturali e artificiali; • gli oggetti e il loro contesto d'uso; • le proprietà degli oggetti; • proprietà e caratteristiche dei materiali; • la carta: origine e utilizzo; • la carta riciclata; • proprietà di oggetti e materiali in relazione all'acqua: galleggia/non galleggia; si scioglie/ non si scioglie; • identificazione e denominazione di parti di oggetti; • procedure d'uso di oggetti (telefono...); • istruzioni per realizzare un oggetto (origami...); • le principali parti del PC e delle sue periferiche; • le funzioni delle principali parti del PC e delle sue periferiche; • procedura per: l'accensione del computer; • l'avvio di un programma; Lo spegnimento del computer.
	<p>Indicatore/nucleo fondante: prevedere e immaginari</p>	

L'alunno rileva le trasformazioni di utensili confrontandoli con quelli del passato	Conosce <ul style="list-style-type: none">• riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale;• riconosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia;• 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 <ul style="list-style-type: none">• eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione;• leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio;• effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico;• prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe;• effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni;• smontare semplici oggetti e meccanismi o dispositivi comuni;• cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.
L'alunno è in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali. Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni.	Indicatore/nucleo fondante: intervenire e trasformare	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none">• riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale;• conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	Sa: <ul style="list-style-type: none">• classificazione degli oggetti in base ai materiali;• materiali e loro caratteristiche;• identificazione e denominazione di parti di oggetti;• proprietà degli oggetti e percezione;• la funzione degli oggetti;• collocazione di oggetti e strumenti nei contesti appropriati.

SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	MUSICA	
L'alunno esplora , discrimina e elabora le diverse possibilità espressive della voce e di piccoli oggetti sonori.	Indicatore/nucleo fondante: ascolto	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • ascolto di brani musicali a tema: stagioni, feste, diverse culture; • suoni e strumenti di altri paesi; • ascolto e interpretazione di brani musicali attraverso il disegno e il movimento; • simulazioni, drammatizzazioni; • i parametri del suono: altezza, intensità e timbro; • i suoni prodotti da strumenti musicali a percussione, anche autocostruiti; • ascolto di brani musicali anche legati a motivi stagionali; • la funzione descrittiva di un tema ritmico-melodico; • l'ascolto guidato; • la fiaba musicale; • gli oggetti sonori; • gli strumenti a fiato; • la scrittura musicale; • il ritmo e l'improvvisazione ritmica, la voce e il canto, • la musica nelle varie occasioni (riti, cerimonie, pubblicità, film). 	Sa <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione; • eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione; • valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi; • riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza; • rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali; • riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
L'alunno articola combinazioni ritmiche applicando schemi elementari che esegue con la voce.	Indicatore/nucleo fondante: riproduzione vocale	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte; • esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione;

	<p>stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate;</p> <ul style="list-style-type: none"> • articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, • il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica; • improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi; • esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti; • riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica; • ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	<ul style="list-style-type: none"> • eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione; • valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi; • riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza; • rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali; • riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
L'alunno articola combinazioni ritmiche applicando schemi elementari che esegue con il corpo e gli strumenti.	Indicatore/nucleo fondante: pratica strumentale	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire ritmicamente e/o melodicamente semplici brani musicali.
L'alunno riconosce il valore culturale di brani musicali appartenenti alla propria cultura.	Indicatore/nucleo fondante: notazione e ritmo	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il ritmo delle parole; • timbro, altezza, intensità, durata. 	<p>Sa:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • eseguire ed interpretare con la voce, con il corpo e con gli strumenti (ritmici e non) brani appartenenti a generi e culture differenti.
--	--	--

SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	ARTE E IMMAGINE	
	Indicatore/nucleo fondante: esprimere e comunicare	
L'alunno produce in modo creativo le immagini attraverso semplici tecniche artistiche.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • elementi e significati del linguaggio artistico; • alcune tecniche di riproduzione dell'immagine; • l'ambiente intorno a sé, il segno, le linee, i colori primari, i colori secondari, i colori complementari, l'utilizzo della scala cromatica, il bianco e il nero; • i principali beni artistici, culturali e storici presenti nel proprio territorio; • opere d'arte di varie epoche storiche (arte primitiva). 	Sa: <p>elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita;</p> <ul style="list-style-type: none"> • trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali; • sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali; • introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.
	Indicatore/nucleo fondante: osservare e leggere le immagini	
L'alunno osserva e descrive le immagini e alcune opere d'arte.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • elementi del linguaggio grafico-pittorico; • diversi tipi di immagini (foto, dipinti, fumetti, ecc...); • opere d'arte di varie epoche storiche (arte primitiva). 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio; • riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo; • individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.

	Indicatore/nucleo fondante: comprendere ed apprezzare le opere d'arte	
L'alunno comincia a conoscere i principali beni artistici e culturali presenti nel proprio territorio.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> il valore culturale del patrimonio artistico e ambientale del proprio territorio; diverse opere d'arte. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione; familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture; riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.

SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	EDUCAZIONE MOTORIA	
	Indicatore/nucleo fondante: il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo	
L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo.	Conosce <ul style="list-style-type: none"> Percorsi a difficoltà crescente; Lavori a stazioni; Esercizi individuali, a coppie e a piccoli gruppi; Corsa di velocità e di resistenza; Corsa, salti e andature con ritmi diverse. 	Sa <ul style="list-style-type: none"> coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea; riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
	Indicatore/nucleo fondante: il linguaggio del corpo come modalità comunicativa - espressiva	
L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> giochi di percezione corporea; semplici sequenze di movimento individuali o collettive. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

L'alunno sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare alcune discipline sportive. Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	Indicatore/nucleo fondante: il gioco, lo sport, le regole e il fair play	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> giochi di imitazione con le parti del corpo; il gioco organizzato: regole di comportamento condivise. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport; saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole; partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
L'alunno si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.	Indicatore/nucleo fondante: salute e benessere, prevenzione e sicurezza	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> azioni relative al rispetto dei criteri base di sicurezza per sé e per gli altri; alcune regole igienico-comportamentali da seguire; utilizzo corretto e adeguato di alcuni attrezzi. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita; riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita; acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.
SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	RELIGIONE CATTOLICA	
L'alunno rispetta e apprezza i valori religiosi ed etici dell'esistenza delle persone e della storia dell'umanità.	Indicatore/nucleo fondante: Dio e l'uomo	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le tante domande dell'uomo; l'origine del mondo secondo la Bibbia e secondo la scienza; la Bibbia: composizione ed ispirazione; i simboli della Bibbia; la celebrazione della Pasqua ebraica. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano

		<p>biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. -si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento;</p> <ul style="list-style-type: none"> • coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.
L'alunno conosce espressioni, documenti e contenuti essenziali della religione cattolica.	Indicatore/nucleo fondante: La Bibbia e le fonti	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i principali testi religiosi; • i luoghi della Passione e Morte di Gesù, e il loro contesto storico. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere la Bibbia quale documento fondamentale della propria cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi; • identificare le caratteristiche di un brano biblico collegandole alla propria esperienza.
L'alunno conosce il significato dei segni della religione cattolica presenti nel proprio contesti di vita.	Indicatore/nucleo fondante: Il linguaggio religioso	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • significative espressioni d'arte per rilevare come la Fede sia stata espressa dagli artisti; • le principali espressioni d'arte delle grandi religioni; • i segni e i simboli del Cristianesimo. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • quali sono le tradizioni locali legate alle grandi feste dell'anno liturgico; • comprendere lo sforzo della Chiesa nella ricerca di dialogo e unità tra i cristiani; • riconosce il significato del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
L'alunno riconosce le principali festività religiose e impara a	Indicatore/nucleo fondante: I valori etici e religiosi	
	<p>Conosce:</p>	<p>Sa:</p>

rispettare i valori etici ad essi associati.	<ul style="list-style-type: none"> il linguaggio religioso del Natale e della Pasqua e i valori trasmessi dai riti; l'impegno della Chiesa di fronte ai problemi dei più bisognosi e dei giovani; la ricchezza dei valori etici cristiani che si manifestano nella vita e nelle opere di alcuni testimoni della fede di ieri e di oggi. 	<ul style="list-style-type: none"> cogliere il valore etico e morale della dottrina sociale della chiesa; riconoscere nelle vite e negli insegnamenti di alcuni testimoni della fede proposte di scelte responsabili.
--	--	---

SCUOLA PRIMARIA		
SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	ITALIANO	
L'alunno partecipa a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti.	Indicatore/nucleo fondante: ascolto e parlato	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in diverse situazioni comunicative (esposizione orale di argomenti di studio, racconti di esperienze personali o altrui scolastiche ed extrascolastiche); regole dell'ascolto e della conversazione; rispettare il punto di vista. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> cogliere le informazioni essenziali di messaggio; organizzare un breve discorso orale su un tema affrontato; sostenere il proprio punto di vista.

L'alunno utilizza la lettura come strumento.	Indicatore/nucleo fondante: lettura	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le regole di punteggiatura; la struttura di testi di vario genere (narrativi, fantastici, descrittivi, informativi, regolativi, poetici); articoli di quotidiani e riviste. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> utilizzare strategie per analizzare il contenuto; riconoscere qualsiasi tipo di testo (schemi, grafici, lettere, email); cercare indizi utili per soddisfare una richiesta.
L'alunno comunica scrivendo.	Indicatore/nucleo fondante: scrittura	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le regole ortografiche e sintattiche; le fasi di costruzione del testo; le varie tipologie di testo (lettera, diario, riassunto, testo regolativo, descrittivo, informativo, poetico); alcune strategie per prendere appunti. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> scegliere testi, schemi e mappe adatti alla comunicazione.
L'alunno coglie dal proprio patrimonio lessicale lo "spunto" adeguato a comunicare	Indicatore/nucleo fondante: lessico	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> l'uso del dizionario; i termini specifici legati alle discipline. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> scegliere la terminologia adeguata all'argomento; ricavare informazioni dalla parola e/o dalla frase; arricchire il patrimonio lessicale.

L'alunno comunica correttamente applicando le convenzioni ortografiche, le regole grammaticali, sintattiche e di interpunzione.	Indicatore/nucleo fondante: riflessione linguistica	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le convenzioni ortografiche; le regole grammaticali e sintattiche (articoli, nomi, vari modi e tempi dei verbi, aggettivi qualificativi e i loro gradi, aggettivi e pronomi possessivi, dimostrativi, numerali, interrogativi ed esclamativi, pronomi relativi e personali, preposizioni, congiunzioni, avverbi, interiezioni); le regole di interpunzione; le parti principali del discorso: frase minima e complessa, sintagmi (soggetto, predicato verbale e predicato nominale, complemento diretto e alcuni complementi indiretti). 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> applicare le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase; usare in modo consapevole i modi e i tempi dei verbi.

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	INGLESE	
L'alunno è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Comprende frasi di uso frequente relative ad ambiti familiari.	Indicatore/nucleo fondante: ascolto e parlato	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> suoni, ritmi, intonazione e lessico della L2 ; saluti e presentazioni, numeri cardinali e ordinali, le parti del corpo: descrizione di sé e degli altri, verbi to be, to have, to have got, gli aggettivi, l'abbigliamento, alcuni cibi e bevande, giochi e giocattoli, I like, I don't like, la famiglia, la casa: arredi, ambienti e oggetti, gli sports, l'età, la scuola: ambienti, arredi, materiali, comandi e istruzioni, gli articoli - stagioni, mesi, giorni della settimana, il verbo I can, gli animali, sport, le "W questionwords", i verbi al "present simple" e "present continuous", le festività, elementi di cultura anglofona 	ASCOLTO Sa: <ul style="list-style-type: none"> comprendere brevi dialoghi, istruzioni, frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente; identificare il tema di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. PARLATO Sa: <p>descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo;</p> <ul style="list-style-type: none"> riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con gesti; interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto, utilizzando espressioni adatte alla situazione;
Comprende messaggi verbali e semplici testi scritti	Indicatore/nucleo fondante: lettura	
	Conosce: <p>lessico e strutture linguistico-comunicative relative ai vari ambienti della sfera personale, scolastica e quotidiana (colori, animali, alimenti, giochi, oggetti scolastici, ambienti domestici, parti del corpo, termini di parentela, abbigliamento, elementi naturali, giorni, mesi, stagioni, attività del tempo libero, strumenti, nazioni e nazionalità).</p>	Sa: <ul style="list-style-type: none"> leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

L'alunno è in grado di comprendere e utilizzare il lessico di altre discipline curriculari relative ad alcuni argomenti (clil).	Indicatore/nucleo fondante: scrittura	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> lessico e strutture linguistico-comunicative relative ai vari ambienti della sfera personale, scolastica e quotidiana (colori, animali, alimenti, giochi, oggetti scolastici, ambienti domestici, parti del corpo, termini di parentela, abbigliamento, elementi naturali, giorni, mesi, stagioni). 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori che non compromettano però la comprensibilità del messaggio ; svolgere i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni; descrivere oggetti e ambienti utilizzando le strutture linguistiche e il lessico conosciuti.
Individua differenze culturali tra la lingua madre e quella straniera e li accoglie con disponibilità. L'alunno è in grado di sviluppare una capacità di apprendimento della lingua inglese al fine di attivare spontaneamente un sistema plurilingue facilitando l'intercultura.	Indicatore/nucleo fondante: riflessione sulla lingua	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> lessico relativo a colori, animali, alimenti, giochi, oggetti scolastici, ambienti domestici, parti del corpo, termini di parentela, abbigliamento, elementi naturali, giorni, mesi, stagioni, attività del tempo libero, strumenti, nazioni e nazionalità, con particolare riferimento ai paesi del Regno Unito UK e alla cultura anglosassone) ; espressioni per chiedere e dare informazioni personali; forma affermativa, negativa e interrogativa dei verbi principali al simple present ; i divieti e le regole. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> osservare le parole nei contesti quotidiani e rilevare le eventuali variazioni di significato; osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative ; confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi; riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue .

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	STORIA	
	Indicatore/nucleo fondante: USO DELLE FONTI	
Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce	Conosce:	Sa:

<p>significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose.</p>	<ul style="list-style-type: none"> fonti di diversa natura per ricavare informazioni di carattere storico; gli elementi di identificazione di una realtà storica - culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> utilizzare elementi significativi delle civiltà studiate anche riguardo agli aspetti della contemporaneità; operare confronti tra civiltà utilizzando le informazioni raccolte.
<p>Possiede un patrimonio di conoscenze e di nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.</p>	Indicatore/nucleo fondante: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> i principali periodi storici affrontati e la loro successione (causa - effetto - contemporaneità). 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> utilizzare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi ed individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
<p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Usa la linea del tempo per collocare un fatto o un periodo storico</p>	Indicatore/nucleo fondante: STRUMENTI CONCETTUALI	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> gli indicatori di civiltà. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> utilizzare grafici e tabelle, carte storiche per ricavare e produrre informazioni; elaborare quadri di civiltà.
<p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>L'alunno riconosce ed esplora le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale</p>	Indicatore/nucleo fondante: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	
	<p>Conosce :</p> <ul style="list-style-type: none"> i fatti studiati e il linguaggio appropriato della disciplina; la civiltà dei Greci, i popoli italici, la civiltà di Roma (fino alla caduta dell'Impero Romano d'Occidente); la repubblica italiana, cenni alla costituzione. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> esporre i fatti studiati e produrre semplici testi di carattere storico, anche con risorse digitali, usando il linguaggio specifico della disciplina.

--	--	--

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	GEOGRAFIA	
Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando la bussola e i punti cardinali.	Indicatore/nucleo fondante: orientamento	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • concetto di convenzionalità; • elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche; • localizzazione dell'Italia nel contesto europeo e mondiale. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento convenzionali; • orientarsi su una cartina utilizzando una tipologia specifica; • individuare e collocare il territorio nazionale in carte geografiche dell'Europa e nei planisferi.
Conoscere ambienti diversi, saperli confrontare, cogliendo i vari punti di vista con cui si può osservare la realtà geografica.	Indicatore/nucleo fondante: linguaggio della geo-graficità	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • le principali caratteristiche del paesaggio geografico italiano, confrontando ambienti diversi: pianura, collina, montagna, mare, fiume, lago; • lettura di grafici e carte geografiche. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • individuare e descrivere gli elementi caratterizzanti dei paesaggi (montagna, collina, pianura, ecc...) con particolare attenzione a quelli regionali e italiani; • leggere e utilizzare in modo corretto grafici, carte fisiche e tematiche.
Conoscere gli aspetti fisici ed antropici dell'Italia. Osservare, conoscere, descrivere e confrontare paesaggi geografici.	Indicatore/nucleo fondante: paesaggio	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • caratteristiche fisico\antropiche del paesaggio italiano; • l'Italia fisica e politica, la popolazione e il lavoro, la suddivisione amministrativa, le regioni italiane: caratteristiche fisiche, climatiche e ambientali, le città e le attività umane, le località, le bellezze artistiche e i paesaggi particolari; • cenni all'Unione Europea; • emigrazione e immigrazione: uno sguardo al planisfero; • linguaggio specifico della disciplina. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere le trasformazioni apportate dall'uomo nei paesaggi italiani; • riconoscere e rappresentare graficamente alcuni tra i principali tipi di paesaggio; • descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata.

Conoscere lo spazio geografico come sistema territoriale, costituito da elementi fisici ed antropici dell'Italia. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale italiano.	Indicatore/nucleo fondante: regione e sistema territoriale	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ● l'Italia: aspetti fisici ed antropici; ● le risorse che hanno favorito l'insediamento umano nel proprio territorio. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> ● rilevare gli elementi fisici ed antropici (morfologia, orografia, idrografia) e climatici; ● individuare aspetti dell'economia, settore primario, secondario, terziario; ● riconoscere alcune evidenti modificazioni apportate nel tempo dall'uomo sul territorio regionale e nazionale, utilizzando strumenti di diverso tipo.

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
<p>Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</p> <p>Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.</p>	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	MATEMATICA	
	Indicatore/nucleo fondante: NUMERI	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ● Le quattro operazioni e le loro proprietà; ● strategie di calcolo veloce; ● sistemi di numerazione: scrittura e lettura dei grandi numeri; ● sistemi di numerazione: numeri romani, ecc. ● multipli e divisori; ● criteri di divisibilità; ● le frazioni: classificazioni, confronti, ordinamento; ● le frazioni di un numero; ● le frazioni decimali; 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> ● leggere, scrivere, confrontare numeri decimali; ● utilizzare le proprietà delle quattro operazioni nel calcolo rapido; ● eseguire le quattro operazioni con sicurezza; ● consolidare la tecnica di moltiplicazioni e divisioni per 10, 100 e 1000 con numeri interi e decimali; ● consolidare il concetto di frazione come operatore; ● consolidare il concetto di stima dei risultati nelle operazioni; ● conoscere il valore dei numeri relativi in contesti di vita;

	<ul style="list-style-type: none"> • i numeri decimali e le relative operazioni; • i numeri relativi; • la percentuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • rappresentare i numeri conosciuti (positivi e negativi) sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
<p>Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti.</p>	Indicatore/nucleo fondante: SPAZIO E FIGURA	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rette, semirette, segmenti; • la posizione delle rette; • gli angoli; • poligoni; • gli angoli interni dei poligoni; • altezze, assi di simmetria e diagonali; • i poligoni regolari, l'apotema; • il perimetro e l'area dei poligoni; • circonferenza e area del cerchio; • simmetria, traslazione, rotazione; • trasformazioni geometriche. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri; • riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, righello, goniometro e compasso, squadre); • consolidare il concetto di perimetro dei principali poligoni; • consolidare la conoscenza delle formule dell'area dei principali poligoni; • acquisire la conoscenza delle formule per il calcolo di circonferenza e area del cerchio.
<p>Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo</p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	Indicatore/nucleo fondante: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • misure di lunghezza, capacità, peso e superficie; • misure di tempo, di valore; • diagrammi; • l'indagine statistica e le sue fasi; • frequenza, moda e media; • istogrammi, ideogrammi, aerogrammi, • probabilità. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • effettuare indagini statistiche, raccogliere, elaborare; rappresentare ed interpretare dati relativi ad esse; • eseguire equivalenze tra misure; • stabilire relazioni di verità o falsità; • rappresentare ed interpretare tutti i possibili casi in situazioni combinatorie; • costruire ed interpretare diagrammi di flusso.
	Indicatore/nucleo fondante: PROBLEMI	

<p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.</p> <p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a termine a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi; • tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche; • peso netto, lordo e tara; • la compravendita; • la percentuale; • la stima; • problemi con più domande; • problemi con una domanda implicita e più operazioni; • dal problema all'espressione e viceversa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risalire ad una situazione matematica da elementi dati (diagrammi, grafici, operazioni); • Comprendere da un punto di vista letterale, il testo di un problema; • individuare e definire in un contesto: <ul style="list-style-type: none"> - Richieste e dati utili per la soluzione; - Carenza e sovrabbondanza di dati; - Possibilità o impossibilità di soluzione; • consolidare il concetto di peso lordo, peso netto e tara; • acquisire il concetto di compravendita; • acquisire il concetto di percentuale; • risolvere problemi con domande esplicite e implicite e con più operazioni; • consolidare il concetto di stima dei risultati.
---	---	--

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	SCIENZE	
	Indicatore/nucleo fondante: esplorare e descrivere oggetti e materiali; osservare e sperimentare sul campo.	
<p>Utilizza le sue conoscenze scientifiche e tecnologiche per trovare e giustificare.</p> <p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare e organizzare nuove informazioni.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'energia e le sue diverse forme; • il sistema solare e i corpi celesti; • movimenti della terra; • la luna; • accenni al magnetismo e forza di gravità. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • separare i componenti di un <u>sistema</u> costituito da una semplice miscela, utilizzando le <u>proprietà</u> dei <u>materiali</u> per scegliere i processi adeguati (ad esempio: evaporazione per separare i componenti dell'acqua di rubinetto, oppure la filtrazione di un sistema acqua - sabbia); • distinguere operativamente, attraverso investigazioni, i concetti di calore e temperatura; • utilizzare vari materiali e strumenti di misura quali i termometri; • osservare, elencare e descrivere i cambiamenti prodotti dal riscaldamento (ad esempio la fusione del cioccolato e del burro in un sistema chiuso, con il controllo del peso, che non cambia. • costruire semplici strumenti di <u>misura</u> e utilizzarli;

		<ul style="list-style-type: none"> • risolvere problem solving sperimentali relativi al concetto di sistema, del tipo: "Una candela accesa interagisce con il BTB blu.
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.	Indicatore/nucleo fondante: l'uomo, i viventi e l'ambiente.	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • la cellula; • il corpo umano: apparato scheletrico, muscolare, respiratorio, circolatorio, digerente, escretore, urinario, riproduttivo, il sistema nervoso; • gli organi di senso e prime correlazioni con i fenomeni fisici (luce, suono). 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • osservare <u>ecosistemi</u> e cogliere le relazioni tra gli elementi presenti; • analizzare ecosistemi; • osservare il ciclo della di un <u>organismo</u> scelto (ad esempio pianta, farfalla, rana ecc) e riconoscere che le fasi del ciclo sono prevedibili e descrivibili; • riconoscere che ci sono molti tipi diversi di animali nel "sistema terrestre", di cui gli insetti sono un gruppo. Problem solving possibile; • "Suddividere gli insetti dagli animali che non sono insetti". Individuare le <u>proprietà</u> utilizzate per ordinare gli insetti (esempio: tre parti del corpo, sei gambe); • investigare le modalità con cui il compostaggio naturale ricicla i vegetali e altri <u>materiali</u> organici scartati (si può utilizzare una mappa concettuale). Riconoscere l'importanza di questo processo per l'ambiente; • risolvere problemi sperimentali. Ad esempio: "Due recipienti contengono acqua a temperature diverse, se mescoliamo due quantità uguali d'acqua, qual è la temperatura finale?" • descrivere gli organi degli apparati/ sistemi dei viventi e il loro funzionamento, anche attraverso rappresentazioni, schemi o mappe concettuali.

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	TECNOLOGIA	
	Indicatore/nucleo	fondante: vedere e osservare

<p>Rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.</p> <p>Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none">● tabelle, mappe e diagrammi per rappresentare i dati dell'osservazione;● le proprietà dei materiali più comuni;● le principali funzioni di una nuova applicazione informatica;● le basilari regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti;● l'energia, la luce, il suono.	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none">● individuare le funzioni di un artefatto;● esaminare oggetti rispetto all'impatto con l'ambiente.				
<p>L'alunno utilizza semplici macchine coerentemente con le loro funzioni, dimostrando di aver acquisito la conoscenza dei fondamentali principi di sicurezza</p> <p>Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiale in funzione dell'impiego</p>	<table><tr><th>Indicatore/nucleo</th><th>fondante: prevedere e immaginare</th></tr><tr><td><p>Conosce</p><ul style="list-style-type: none">● i difetti di un oggetto e sa immaginarne possibili miglioramenti;● stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico;● diagrammi per dare istruzioni;● materiali e strumenti necessari per la fabbricazione di semplici oggetti.</td><td><p>Sa:</p><ul style="list-style-type: none">● rappresentare oggetti e processi con disegni.● realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.● utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro.</td></tr></table>		Indicatore/nucleo	fondante: prevedere e immaginare	<p>Conosce</p> <ul style="list-style-type: none">● i difetti di un oggetto e sa immaginarne possibili miglioramenti;● stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico;● diagrammi per dare istruzioni;● materiali e strumenti necessari per la fabbricazione di semplici oggetti.	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none">● rappresentare oggetti e processi con disegni.● realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.● utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro.
Indicatore/nucleo	fondante: prevedere e immaginare					
<p>Conosce</p> <ul style="list-style-type: none">● i difetti di un oggetto e sa immaginarne possibili miglioramenti;● stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico;● diagrammi per dare istruzioni;● materiali e strumenti necessari per la fabbricazione di semplici oggetti.	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none">● rappresentare oggetti e processi con disegni.● realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.● utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro.					

<p>E' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline e per presentarne i risultati.</p> <p>Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiale in funzione dell'impiego</p>	Indicatore/nucleo fondante: intervenire e trasformare	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● semplici procedure per la composizione e scomposizione di oggetti nei loro elementi costitutivi; ● le principali parti del computer e il loro funzionamento; ● le procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti; ● la sequenza delle operazioni per la realizzazione di un oggetto in cartoncino, attraverso descrizioni e documentazioni; 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità; ● usare dispositivi seguendo segnali e istruzioni e comprenderne la funzione; ● utilizzare le Tecnologie dell' Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro.

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	MUSICA	
	Indicatore/nucleo fondante: ascolto	
<p>Riconosce eventi sonori dal punto di vista qualitativo e spaziale, in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Ascolta ed apprezza semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti e sa accompagnarli con l'uso di semplici strumenti o con il movimento del proprio corpo</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ascolto di semplici brani musicali della cultura classica e popolare; ● gli strumenti e le loro famiglie (corde, fiati, percussioni...); ● suono, rumore, silenzio; ● funzione della musica in epoche diverse e nel mondo attuale. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● discriminare eventi sonori dal punto di vista qualitativo e in riferimento alla loro fonte; ● ascoltare se stesso e gli altri.
	Indicatore/nucleo fondante: riproduzione vocale	

Esegue in gruppo semplici brani vocali appartenenti a vari generi e culture	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • esegue canti corali e solistici. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • eseguire da solo e in gruppo semplici brani. • riprodurre melodie utilizzando la voce, il corpo e/o lo strumentario Orff.
Si esprime nell'ambito musicale in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento. Ascolta ed apprezza semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti e sa accompagnarli con l'uso di semplici strumenti o con il movimento del proprio corpo	Indicatore/nucleo fondante: pratica strumentale	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • eseguire ritmicamente e/o melodicamente semplici brani musicali.
Ha la capacità di usare consapevolmente ed efficacemente le conoscenze in contesti musicali. Ascolta ed apprezza semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti e sa accompagnarli con l'uso di semplici strumenti o con il movimento del proprio corpo. Riconosce semplici strutture (tema, ritornello) di brani musicali	Indicatore/nucleo fondante: notazione e ritmo	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • il ritmo delle parole; • timbro, altezza, intensità, durata. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • eseguire ed interpretare con la voce, con il corpo e con gli strumenti (ritmici e non) brani appartenenti a generi e culture differenti.

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	ARTE E IMMAGINE	

Produce e rielabora in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche. Realizza semplici progetti. Si esprime negli ambiti artistici che gli sono congeniali.	Indicatore/nucleo fondante: esprimere e comunicare	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • elementi e significati del linguaggio artistico; • le principali tecniche di riproduzione dell'immagine; • i principali beni artistici, culturali e storici presenti nel proprio territorio; • principali forme di espressione artistica. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • individuare le funzioni di un'immagine dal punto di vista informativo ed emotivo; • rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti; • riprodurre una mappatura delle opere d'arte.
Riconosce gli elementi della grammatica di base del linguaggio visuale; osserva e descrive le immagini.	Indicatore/nucleo fondante: osservare e leggere le immagini	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • elementi del linguaggio grafico-pittorico; • diversi tipi di immagini (foto, dipinti, fumetti, ecc...). 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente.
Legge gli aspetti formali di alcune opere d'arte. Osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	Indicatore/nucleo fondante: comprendere ed apprezzare le opere d'arte	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • il valore culturale del patrimonio artistico e ambientale del proprio territorio; • diverse opere d'arte. 	Sa: individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio e dello stile dell'artista.

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	EDUCAZIONE MOTORIA	
	Indicatore/nucleo fondante: il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo	
Si orienta nello spazio e nel tempo. Utilizza consapevolmente le proprie capacità motorie modulandone l'intensità del carico. Utilizza in modo adeguato e preciso gli schemi motori di base acquisiti.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • percorsi a difficoltà crescente; • lavori a stazioni; • esercizi individuali, a coppie e a piccoli gruppi; • corsa di velocità e di resistenza; • corsa, salti e andature con ritmi diverse. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • consolidare la coordinazione oculo-manuale e oculo-podolica negli schemi motori; • riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie; • organizzare il proprio movimento in relazione a sé, agli oggetti e agli altri;

		<ul style="list-style-type: none"> controllare la respirazione, la frequenza cardiaca e il tono muscolare.
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambito motorio. Dimostra originalità e spirito d'iniziativa.	Indicatore/nucleo fondante: il linguaggio del corpo come modalità comunicativa - espressiva	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> variazione di un gioco proponendo nuove regole in forma originale e creativa; giochi di percezione corporea; semplici sequenze di movimento individuali o collettive. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo emozioni e sentimenti; elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento.
Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri e si assume le proprie responsabilità.	Indicatore/nucleo fondante: il gioco, lo sport, le regole e il fair play	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> giochi a staffetta e a squadre; percorsi e circuiti organizzati anche dagli alunni; sport di squadra. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> comprendere e rispettare le regole dei giochi di squadra; cooperare all'interno del gruppo accettandone le diversità; rispettare il direttore di gara e gli avversari.
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.	Indicatore/nucleo fondante: salute e benessere, prevenzione e sicurezza	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> regole alimentari condivise relative alla piramide alimentare; cartelloni e discussioni sulle regole igienico-comportamentali da seguire; utilizzo corretto e adeguato degli attrezzi. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> riconoscere il rapporto tra una sana alimentazione e il benessere fisico; riconoscere il valore del movimento e dell'attività fisica rispetto al benessere generale; utilizzare gli ambienti e gli attrezzi in modo corretto e responsabile.
SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	RELIGIONE CATTOLICA	
L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se	Indicatore/nucleo fondante: Dio e l'uomo	
	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> avvenimenti persone e strutture fondamentali della chiesa sin dalle origini; le religioni cristiane attualmente praticate nel mondo; le caratteristiche delle grandi religioni non cristiane e l'importanza del dialogo interreligioso. 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> riflettere sui contenuti principali dell'insegnamento di Gesù; collegarli alle tradizioni legate all'ambiente e si confronta con l'esperienza religiosa.

stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.		
<p>Riconosce nella Bibbia, libro sacro per gli ebrei e per i cristiani, un documento fondamentale della cultura occidentale per il confronto con le altre religioni.</p> <p>Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili</p>	Indicatore/nucleo fondante: La Bibbia e le fonti	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la struttura e il linguaggio biblico; • i diversi generi letterari; • i principali testi religiosi; • i luoghi della Passione e Morte di Gesù, e il loro contesto storico. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere la Bibbia quale documento fondamentale della propria cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi; • identificare le caratteristiche di un brano biblico collegandole alla propria esperienza.
Conoscere il significato dei segni della religione cattolica presenti nel proprio contesto di vita	Indicatore/nucleo fondante: Il linguaggio religioso	
	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • significative espressioni d'arte per rilevare come la Fede sia stata espressa dagli artisti; • le principali espressioni d'arte delle grandi religioni; • i segni e i simboli del Cristianesimo. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • quali sono le tradizioni locali legate alle grandi feste dell'anno liturgico; • confrontare le caratteristiche della Chiesa delle origini con quelle della Chiesa di oggi, cogliendo la sua organizzazione interna; • comprendere lo sforzo della Chiesa nella ricerca di dialogo e unità tra i cristiani;

		<ul style="list-style-type: none"> • riconosce il significato del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
<p>Confronta la propria esperienza religiosa con quella di altre persone di religione diversa o non credenti.</p> <p>Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento</p> <p>Coglie il valore dei sacramenti e acquisisce il significato che essi hanno nella vita del cristiano</p>	<p align="center">Indicatore/nucleo fondante: I valori etici e religiosi</p> <p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio religioso del Natale e della Pasqua e i valori trasmessi dai riti; • l'impegno della Chiesa di fronte ai problemi dei più bisognosi e dei giovani; • la ricchezza dei valori etici cristiani che si manifestano nella vita e nelle opere di alcuni testimoni della fede di ieri e di oggi. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere il valore etico e morale della dottrina sociale della chiesa; • riconoscere nelle vite e negli insegnamenti di alcuni testimoni della fede proposte di scelte responsabili.

TABELLE CURRICOLARI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

SI SOTTOLINEA CHE:

Ogni docente, tenendo conto dei bisogni delle classi, degli interessi e delle attività extracurricolari programmate in corso d'anno, sceglierà quali argomenti trattare nell'ambito del curriculum. Questo permetterà di sviluppare un curriculum che lasci spazio alla progettazione coordinata fra le discipline, alla sperimentazione diretta e ove possibile pratica per garantire la maturazione delle competenze.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	ITALIANO	
<p>1. Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, sostenendo le proprie idee con testi orali e scritti, che siano rispettosi delle idee degli altri ed elaborando opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.</p> <p>2. Usa in modo efficace la comunicazione orale e scritta per collaborare con gli altri e per la soluzione di problemi.</p> <p>3. Utilizza i manuali delle discipline e altre fonti al fine di ricercare, raccogliere e rielaborare i dati, le informazioni, i concetti e le esperienze necessarie, anche con l'utilizzo di strumenti informatici.</p> <p>4. Legge con interesse e con piacere testi proposti di vario tipo e comincia a manifestare gusti personali, sui quali scambia opinioni con compagni e insegnanti.</p>	Indicatore/nucleo fondante: ascolto e parlato	
	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • La favola, • La fiaba, • La leggenda • La descrizione oggettiva e soggettiva • Testi narrativa di vario genere: analisi della struttura • Poesia: introduzione al linguaggio poetico; analisi del testo • Il mito • La poesia epica classica • Elementi di fonologia, morfologia, sintassi, analisi logica, analisi del periodo. • Aspetti evolutivi della lingua italiana • Linguaggi settoriali • Diario, autobiografia • La lettera • I resoconti di viaggi • Letteratura: la poesia religiosa medievale, la poesia del Trecento (Dante e Divina Commedia) 	<p>Sa:</p> <p><i>Ascoltare e parlare</i></p> <p>A1. Ascoltare e comprendere testi orali.</p> <p>A2. Riferire oralmente esperienze personali e argomenti di studio in modo chiaro e con un lessico corretto.</p> <p><i>Leggere</i></p> <p>A3. Leggere in modo chiaro e corretto.</p> <p>A4. Riconoscere lo scopo e le caratteristiche dei testi.</p> <p>A5. Ricavare, da fonti e testi, informazioni esplicite e implicite.</p> <p>A6. Usare strumenti di ausilio (mappe, schemi, appunti, riassunti, sottolineatura) per ricavare informazioni.</p> <p><i>Scrivere</i></p> <p>A7. Affrontare con pertinenza la traccia.</p> <p>A8. Usare un periodare corretto dal punto di vista morfosintattico.</p> <p>A9. Usare un lessico appropriato.</p> <p>A10. Sviluppare contenuti adeguati e vari in modo chiaro e corretto.</p> <p>A11. Produrre testi di vario genere (voto complessivo).</p> <p><i>Riflettere sulla lingua</i></p> <p>A12. Riconoscere e analizzare gli elementi del discorso, della frase semplice della frase complessa.</p>

<p>5. Produce, con la collaborazione dei docenti e dei compagni, semplici testi, utilizzando in modo efficace l'accostamento di linguaggi diversi.</p> <p>6. Apprezza la lingua come strumento per esprimere stati d'animo ed esperienze e per esporre punti di vista personali.</p> <p>7. Usa strategie varie per migliorare la comunicazione orale e scritta.</p> <p>8. Applica i diversi registri comunicativi in base ai contesti e agli interlocutori; riconosce ed utilizza i linguaggi specifici relativamente a diversi campi di discorso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La novella come genere letterario con particolare riferimento a G. Boccaccio • La poesia cavalleresca medievale e rinascimentale • Introduzione all'Illuminismo • Il '700 • Testi narrativi di vario genere • L'articolo di cronaca e il quotidiano • Introduzione ai linguaggi non solo verbali • Relazione • Testi argomentativi, espositivi, espressivi, conativi. • Percorso di letteratura: dal Romanticismo al Neorealismo • Il linguaggio della poesia: analisi di poesie scelte di autori dell'800 e del '900 • Romanzo, novella, racconto: pagine scelte di autori italiani e stranieri tra '800 e '900 	<p>A13. Riconoscere le funzioni della lingua e utilizzarle in modo adeguato nei diversi contesti comunicativi, anche tenendo conto dei principali aspetti storico-evolutivi.</p>			
--	---	--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	<p>INGLESE</p> <p>I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa.</p>	
1. Comprende gli scopi comunicativi ed i significati	Indicatore/nucleo fondante: ascolto e parlato	
	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paesi e nazionalità • Aggettivi qualificativi 	<p><i>Ascoltare, comprendere e comunicare oralmente</i></p> <p>A1. Ascoltare e comprendere il significato globale di testi orali</p> <p><i>Ricezione scritta</i></p>

<p>espliciti di un messaggio orale contenente strutture linguistiche ed elementi di civiltà prevalentemente noti.</p> <p>2. Comprende gli scopi comunicativi ed i significati espliciti di un messaggio scritto contenente strutture linguistiche ed elementi di civiltà prevalentemente noti (testi riguardanti biografie, articoli di vario genere, lettere personali).</p> <p>3. Ripete utilizzando regole di pronuncia, rispettando l'intonazione.</p> <p>4. Interagisce con uno o più interlocutori utilizzando lessico, strutture, funzioni ed elementi di civiltà appresi.</p> <p>5. Descrive persone ed aspetti dell'ambiente circostante e del paese di cui si studia la lingua.</p> <p>6. Rispetta l'ordine grafico convenzionale.</p> <p>7. Utilizza in modo appropriato il lessico e le funzioni linguistiche appresi anche se con errori formali che però non compromettono la comprensibilità del messaggio.</p> <p>8. Risponde a domande, scrive brevi e semplici testi (lettere e biografie) con lessico appropriato, anche con errori formali che non compromettono la comprensibilità del .</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Informazioni sulla geografia del Regno Unito ● Pronomi personali soggetto ● To be: present simple, forma affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi ● Aggettivi possessivi ● Articoli: a/an, the ● La famiglia ● La casa: stanze, arredamento ed elettrodomestici, informazioni sugli oggetti preferiti in Gran Bretagna ● Buckingham Palace ● Festività ● Have got: present simple, tutte le forme ● Il genitivo sassone ● Preposizioni di luogo ● Daily routines and sports ● The school day ● Present simple: forma affermativa e variazioni ortografiche ● Avverbi di frequenza ● Preposizioni di tempo ● Present simple: forma negativa e interrogativa e risposte brevi, forma interrogativa ● Pronomi personali complemento ● Le attività del tempo libero ● To can: tutte le forme ● Imperativo e affermativo ● Abbigliamento ● Present continuous ● Aspetto fisico ● The United States of America: informazioni sulla geografia degli USA ● Verbi seguiti dalla forma in -ing ● Avverbi di modo ● To be (past simple): tutte le forme ● To have: (past simple): forma affermativa ● Past simple dei verbi regolari e irregolari: tutte le forme 	<p>A2. Comprendere testi e messaggi scritti</p> <p><i>Produzione orale non interattiva</i></p> <p>A3. Esporre in modo comprensibile messaggi scritti di vario genere.</p> <p><i>Interazione orale</i></p> <p>A4. 1) Leggere in modo chiaro e scorrevole. 2) Comunicare e interagire in modo comprensibile. 3) Conoscere e riferire sulla civiltà e cultura.</p> <p><i>Produzione scritta</i></p> <p>A5. 1) Produrre e rielaborare testi di vario genere. 2) Utilizzare un lessico appropriato.</p> <p><i>Riflessione sulla lingua</i></p> <p>A6. Applicare le strutture grammaticali richieste nella compilazione di moduli e testi di vario genere</p>
---	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ● Present continuous (per il futuro): tutte le forme ● Preposizioni di tempo ● I comparativi ● I superlativi ● Preposizioni di luogo ● Have to/don't have to: tutte le forme ● Must/mustn't/have to, don't have to ● May e might ● Something/anything/nothing ● Going. to: tutte le forme ● Will: tutte le forme ● Going to e will ● First conditional: tutte le forme ● La forma passiva del presente semplice e del passato semplice 	
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE	FRANCESE	
<p>1. Comprende gli scopi comunicativi ed i significati espliciti di un messaggio orale contenente strutture linguistiche ed elementi culturali relativi ad argomenti familiari (scuola, vacanze, passatempi).</p> <p>2. Comprende semplici testi scritti di contenuto familiare e di tipo concreto (cartoline, messaggi di posta elettronica, lettere personali, articoli di vario genere) e decodifica materiali di uso corrente (menu, opuscoli ecc.)</p> <p>3. Si esprime in modo comprensibile ed interagisce</p>	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'alfabeto ● I colori ● I numeri 0-100 ● Mesi dell'anno ● Giorni della settimana ● Materiale scolastico e la classe ● Saluti ● Momenti della giornata ● Discipline ● Nazioni e la nazionalità ● Sport e i luoghi sportivi, la famiglia, gli animali, le vacanze e il tempo libero ● La Francia fisica ● Articoli det/inde ● Pronomi personali soggetto ● Il pronome <i>on</i> 	<p>ABILITA'</p> <p><i>Ascoltare, comprendere e comunicare oralmente</i> A1. Ascoltare e comprendere il significato globale di testi orali che presentano lessico, strutture, funzioni linguistiche ed elementi di civiltà anche in situazioni diverse da quelle presentate. A2. Comprendere testi e messaggi scritti <i>Interazione orale</i> A3. 1) Legge in modo chiaro e scorrevole. 2) Comunica e interagisce in modo comprensibile. 3) Conosce e riferisce sulla civiltà e cultura</p> <p><i>Produzione scritta</i> A4. 1) Produce e rielabora testi di vario genere. 2) Utilizza un lessico appropriato</p>

<p>utilizzando espressioni adatte alla situazione e all'interlocutore.</p> <p>4. Legge con la giusta intonazione e pronuncia.</p> <p>5. Rispetta l'ordine grafico convenzionale.</p> <p>6. Risponde a domande e scrive brevi e semplici testi o lettere personali con lessico sostanzialmente appropriato seppur con eventuali disfunzioni formali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Verbi ausiliari ● Verbi regolari primo gruppo ● Forma negativa ● Forma interrogativa ● Paesi e nazionalità ● La famiglia ● Preposizioni ● Il y a ● Pourquoi? Parce que ● Formazione del femminile ● Il plurale regolare ● Alcuni verbi irregolari ● Aggettivi dimostrativi e qualificativi ● Imperativo ● Verbi del II gruppo ● Particolarità ortografiche della coniugazione ● Alcuni verbi irregolari ● Il participio passato dei verbi ● Il passato prossimo ● Il partitivo ● Gli avverbi di quantità ● Pronomi tonici ● I plurali irregolari ● Particolarità della forma negativa ● Il futuro dei verbi ● I gallicismi ● I pronomi COD ● Il comparativo e il superlativo ● I pronomi relativi invariabili ● Differenza tra c'est e il est ● In discorso indiretto ● I connettori del discorso ● Aggettivi e pronomi indefiniti ● I pronomi dimostrativi ● Imperfetto ● I pronomi possessivi ● I pronomi Y e EN ● Participio presente e gerundio 	<p><i>Riflettere sulla lingua</i></p> <p>A5. Applicare le strutture grammaticali richieste nella compilazione di moduli e testi di vario genere</p>
---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentarsi e presentare qualcuno (età, nome, cognome, nazionalità, indirizzo, gusti, preferenze, identificare qualcosa) ● Descrivere l'aspetto fisico e il carattere ● Invitare, accettare, rifiutare e confermare ● Descrivere la casa e localizzare gli oggetti ● Ordinare un pasto al ristorante, esprimere i suoi gusti e preferenze, fare la spesa, chiedere e dire il prezzo ● Parlare della sua routine e delle abitudini ● Chiedere e dare delle indicazioni stradali ● Parlare del meteo ● Situarsi nel tempo ● Parlare dei progetti futuri ● Parlare delle sue capacità ● La casa (vani e mobili di una stanza) ● Gli alimenti e i pasti ● L'ora e le azioni quotidiane ● I luoghi della città e i negozi ● I vestiti ● Il meteo ● Le stagioni ● Le professioni ● I mezzi di trasporto ● Chiedere e darei dei consigli ● Dare degli ordini ● Esprimere le sue opinioni ● Descrivere un oggetto ● Esprimere sorpresa e collera ● Parlare al telefono ● Le parti del corpo ● Le malattie ● Gli stati fisici ● Gli oggetti ● Gli stati d'animo ● Le nuove tecnologie ● I media 	
--	--	--

--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE	SPAGNOLO	
	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>1. Comprende gli scopi comunicativi ed i significati espliciti di un messaggio orale contenente strutture linguistiche ed elementi culturali relativi ad argomenti familiari (scuola, vacanze, passatempi).</p> <p>2. Comprende semplici testi scritti di contenuto familiare e di tipo concreto (cartoline, messaggi di posta elettronica, lettere personali, articoli di vario genere) e decodifica materiali di uso corrente (menu, opuscoli ecc.)</p> <p>3. Si esprime in modo comprensibile ed interagisce utilizzando espressioni adatte alla situazione e all'interlocutore.</p> <p>4. Legge con la giusta intonazione e pronuncia.</p> <p>5. Rispetta l'ordine grafico convenzionale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Salutare. Presentarsi e chiedere il nome. Chiedere e dire la nazionalità. Il numero di telefono. L'età. L'ora e la data. Chiedere e parlare della famiglia. Chiedere e dire ciò che si possiede. Descrivere stanze e mobili. Lessico ed espressioni dell'ambiente scolastico. Parlare delle attività del tempo libero, delle vacanze e dello sport. Chiedere e parlare della routine quotidiana e della frequenza con cui si fanno le cose. Descrivere persone. Chiedere e parlare di azioni future. Strutture grammaticali Sistema di punteggiatura. Pronomi personali soggetto. Ausiliari SER e TENER: forma affermativa, negativa, interrogativa. Aggettivi possessivi. Articoli determinativi e indeterminativi. Aggettivi e pronomi dimostrativi. Presente de indicativo dei verbi regolari (in -ar, -er, -ir). Verbi riflessivi regolari. Avverbi di frequenza. Pronomi personali (soggetto, complemento e riflessivi). Contrasto ser/estar. Contrasto muy/mucho. Preposizioni di luogo e di tempo. La perifrasi verbale ir a+infinitivo. Descrivere l'abbigliamento. I tessuti. I colori. Il cibo. I pesi e le misure. Gli elementi e I luoghi di una città. I mezzi di trasporto. I negozi. Chiedere e dare indicazioni su un percorso. 	<p><i>Ascoltare, comprendere e comunicare oralmente</i></p> <p>A1. Ascoltare e comprendere in modo approfondito il significato di testi orali che presentano lessico, strutture, funzioni linguistiche ed elementi di civiltà anche in situazioni diverse da quelle presentate .</p> <p>A2. Comunicare, anche in chiave personale, le sue conoscenze e esperienze e interagire esprimendo in modo sicuro la propria opinione.</p> <p>A3. Esporre in forma appropriata resoconti di brevi storie riguardanti la civiltà, individuando con sicurezza i punti salienti.</p> <p><i>Leggere e comprendere</i></p> <p>A4. Leggere in modo espressivo semplici testi.</p> <p>A5. Comprendere senza esitazioni istruzioni e messaggi scritti relativi alla sfera personale che utilizza lessico, strutture, funzioni linguistiche ed elementi di civiltà anche in situazioni diverse da quelle presentate.</p> <p><i>Produrre frasi e messaggi</i></p>

<p>6. Risponde a domande e scrive brevi e semplici testi o lettere personali con lessico sostanzialmente appropriato seppur con eventuali disfunzioni formali.</p>	<p>Descrivere un'azione in corso di svolgimento. Parlare di un evento del passato prossimo e remoto. Dare una notizia e reagire alle notizie. Collocare i fatti nel passato. Raccontare una biografia. Il corpo umano e la salute. Cure e medicine. Dare consigli sulla salute. Parlare del tempo, atmosferico</p> <ul style="list-style-type: none"> • e del clima. Fare paragoni. Fare acquisti/ordinazioni in un negozio/ristorante. Strutture grammaticali Presente de indicativo dei verbi irregolari. Accentuazione delle parole. Estar+gerundio. Contrasto hay que/tener que. Pretérito perfecto. Imperfecto. I comparativi di maggioranza, uguaglianza e minoranza. I superlativi. Pretérito indefinito. Contrasto por/para. Accenni di fraseologia e modismos. Descrivere una persona dal punto di vista del carattere. Il telefono e il cellulare. Gli animali. Il mondo della polizia e delle indagini. La sfera dell'amicizia e delle relazioni. I segni zodiacali. Le professioni e il mondo del lavoro. AREA LINGUISTICA – CURRICOLO DI SPAGNOLO 4 Lo studente comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari. Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. Comprensione scritta/lettura Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente. Fare gli auguri e le congratulazioni. Dare consigli/sconsigliare. Chiedere e dare permessi, divieti e obblighi. Formulare ipotesi e previsioni. Esprimere causa e conseguenza. Scrivere una breve lettera/email. Strutture grammaticali Consolidamento del presente de indicativo. Contrasto ser/estar. Contrasto ser/estar con gli aggettivi. L'imperativo affermativo di verbi regolari e irregolari. Pretérito pluscuamperfecto. Uso dei tempi del passato. I pronomi possessivi. Le principali perifrasi verbali. Il futuro semplice di verbi regolari e irregolari. Il si ipotetico. Elementi di fraseologia e modismos. 	<p>A6. Produrre testi di vario genere come risposte a questionari e redigere lettere su traccia, fornendo notizie, raccontando fatti ed esprimendo sentimenti.</p> <p>A7. Utilizzare un lessico ricco e curato.</p> <p><i>Riflettere sulla lingua</i></p> <p>A8. Compilare moduli e produrre messaggi di vario genere, applicando in modo appropriato le strutture grammaticali apprese.</p>
--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

STORIA/CITTADINANZA E COSTITUZIONE

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>1. L'alunno ha incrementato la curiosità per la conoscenza del passato. Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici.</p> <p>2. Conosce i momenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario, alla formazione della Repubblica.</p> <p>3. Conosce i processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea.</p> <p>4. Conosce i processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.</p> <p>5. Conosce gli aspetti essenziali della storia del suo ambiente.</p> <p>6. Conosce e apprezza aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'Umanità.</p> <p>7. Ha elaborato un personale metodo di studio, comprende testi storici, ricava informazioni storiche da fonti di vario genere.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cronologia • Periodizzazione • Fonti e documenti storici • Caduta dell'Impero romano d'Occidente • Invasioni barbariche • Alto Medioevo: società e religione • Civiltà islamica • Carlo Magno e il Feudalesimo • La rinascita dopo il Mille • I Comuni e la cultura della città • L'Europa degli Stati • L'Italia delle Signorie e degli Stati regionali • La Chiesa medievale: eresie e rinnovamento spirituale • La crisi dell'Impero e del Papato • La crisi del Trecento • Funzioni delle norme e delle regole • Costituzione: i principi fondamentali, lo Stato e il suo funzionamento • Umanesimo e Rinascimento • Scoperte geografiche • Civiltà precolombiane • Riforma e Controriforma • Stati, Imperi e guerre del '500 • Il Seicento: Europa tra crisi e sviluppo • Francia e Inghilterra: due modelli di stato a confronto • Settecento: Illuminismo, Rivoluzione americana e francese • Napoleone • Il Congresso di Vienna • Risorgimento italiano • Unità d'Italia e problemi dello Stato unitario • La seconda rivoluzione industriale • Nazionalismo, Imperialismo, Colonialismo 	<p><i>Organizzazione delle informazioni</i></p> <p>A1. Collocare gli eventi storici nel tempo e nello spazio.</p> <p>A2. Riconoscere le cause e le conseguenze degli eventi storici e coglierne le relazioni con riflessioni personali.</p> <p><i>Uso dei documenti</i></p> <p>A3. Utilizzare fonti di diverso tipo.</p> <p><i>Strumenti concettuali e conoscenze</i></p> <p>A4. Utilizzare e interpretare carte storiche, schemi e grafici per organizzare e rielaborare in modo critico le conoscenze.</p> <p>A5. Riconoscere e riferire le componenti dell'evento storico, con spunti di riflessione critica.</p> <p>A6. Utilizzare il lessico specifico.</p> <p>A7. Conoscere le principali istituzioni della vita sociale, civile e politica.</p> <p><i>Cittadinanza e Costituzione</i></p> <p>A8. Produrre testi, utilizzando conoscenze, selezionate e schedate da fonti diverse.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • L'età giolittiana • La Prima guerra mondiale • Il dopoguerra • Il totalitarismo: fascismo, nazifascismo e stalinismo • La Seconda guerra mondiale • La Shoah e il dopoguerra • La guerra fredda • La nascita della Repubblica italiana 	
--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	GEOGRAFIA	
<p>1. L'alunno osserva, legge e localizza sistemi territoriali vicini e lontani .</p> <p>2. Utilizza opportunamente concetti geografici (ad esempio: ubicazione, localizzazione, regione, paesaggio, ambiente, territorio, sistema antropofisico...), carte geografiche, fotografie e immagini dallo spazio, grafici, dati statistici per comunicare efficacemente informazioni spaziali sull'ambiente che lo circonda.</p> <p>3. E' in grado di conoscere e localizzare i principali "oggetti" geografici fisici (monti, fiumi, laghi,...) e</p>	<p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti della Geografia • L'orientamento • Le carte geografiche • La riduzione in scala • Le rappresentazioni geografiche • Il reticolato geografico • Le tipologie dei paesaggi naturali e umani • Gli elementi e i fattori del clima • Le macroregioni europee • I caratteri della penisola italiana • I settori dell'economia • Gli strumenti della disciplina • Geostoria dell'Europa • Le istituzioni europee • L'Europa in generale 	<p><i>Concetti geografici e conoscenze</i></p> <p>A1. Conoscere l'ambiente fisico e umano riflettendo sui problemi del mondo attuale.</p> <p>A2. Individuare e interpretare i rapporti di causa-effetto relativi ai vari paesaggi.</p> <p><i>Linguaggi della geo-graficità</i></p> <p>A3. Orientarsi consapevolmente sulle carte geografiche; saper costruire, confrontare e interpretare grafici di vario tipo.</p> <p>A4. Utilizzare in modo consapevole il linguaggio geografico.</p>

<p>antropici (città, porti, e aeroporti, infrastrutture...) dell'Europa e del Mondo.</p> <p>4. Sa agire e muoversi concretamente, facendo ricorso a carte mentali attingendo all'esperienza quotidiana e al bagaglio di conoscenze.</p> <p>5. Sa aprirsi al confronto con l'altro, attraverso la conoscenza dei diversi contesti ambientali e socio-culturali.</p> <p>6. Riconosce nel paesaggio gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, estetiche, artistiche e architettoniche come patrimonio culturale da tutelare e valorizzare.</p> <p>7. Valuta i possibili effetti delle decisioni e delle azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Popolazione, economia ● Gli Stati Europei ● I concetti cardine della Geografia ● Le proiezioni ● Il pianeta Terra (tettonica a zolle, deriva dei Continenti) Vulcani e terremoti ● I biomi ● Popoli, lingue , religioni ● I Continenti extraeuropei con studio più approfondito di alcune aree e Stati ● La Globalizzazione ● I flussi migratori 	
---	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	MATEMATICA	
<p>1. Confronta e analizza le figure geometriche, sia piane sia solide, individuando proprietà e relazioni.</p> <p>2. Conosce i concetti e il matematica.</p> <p>3. Rispetta i punti di vista diversi dal proprio.</p> <p>4. Legge, analizza, interpreta e raffigura dati e informazioni, anche con l'ausilio di strumenti informatici e rappresentazioni grafiche.</p> <p>5. Riconosce, risolve problemi e formula una spiegazione del procedimento seguito.</p> <p>6. E' consapevole che diversi contesti richiedono strategie risolutive differenti.</p> <p>7. E' consapevole che problemi simili possono essere raggruppati in una stessa classe.</p> <p>8. Conosce e sa i linguaggi della logica</p>	Indicatore/nucleo fondante: 1. NUMERI	
	<p>CONOSCE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insieme N • Il sistema di numerazione decimale • Le quattro operazioni e le loro proprietà • Le potenze • Multipli e divisori di un numero • m.c.m. e m.c.d. • Enti geometrici fondamentali • Gli angoli • Relazioni significative tra oggetti matematici • Il piano cartesiano • Prime rappresentazioni di dati • La frazione e la sua operatività • La frazione come numero razionale • La radice quadrata • Proprietà delle principali figure piane • Calcolo dell'area delle principali figure piane • Il teorema di Pitagore e le sue applicazioni • Concetto di rapporto e proporzione • Il piano cartesiano • Insieme Q e l'insieme R • Circonferenza e cerchio • Concetto di similitudine • Geometria solida • Funzioni • Relazioni di proporzionalità diretta e inversa • Calcolo letterale • Probabilità 	<p><i>Numeri</i></p> <p>A1. Sapere attribuire ogni numero al suo insieme numerico; interpretare gli insiemi come ampliamenti di quelli precedenti.</p> <p><i>Spazio e figure</i></p> <p>A2. Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali e viceversa.</p> <p>A3. Dare stime del volume di oggetti della vita quotidiana.</p> <p><i>Relazioni e funzioni</i></p> <p>A4. Costruire, interpretare e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.</p> <p>A5. Risolvere anche equazioni di primo grado con numeri frazionari e utilizzare equazioni per risolvere problemi.</p> <p>A6. Utilizzare il piano cartesiano per rappresentare grandezze direttamente e inversamente proporzionali.</p> <p><i>Misure, dati e previsioni</i></p> <p>A7. Calcolare media, frequenze e moda e interpretare grafici e tabelle.</p>

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento	
	CONOSCENZE	ABILITA'
	SCIENZE	
<p>1. Osserva e descrive fenomeni del mondo naturale e artificiale anche con l'uso di strumenti.</p> <p>2. Sa costruire semplici modelli e rappresentazioni grafiche.</p> <p>3. Sa utilizzare il linguaggio .</p> <p>4. Opera semplici collegamenti tra il microscopico e il macroscopico.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche della materia • Gli stati di aggregazione della materia • I concetti di temperatura e calore • Alcune proprietà chimiche e fisiche dell'acqua • Il ciclo dell'acqua • Alcune proprietà chimiche e fisiche dell'aria • La struttura delle cellule e le sue principali funzioni • La classificazione dei viventi • Struttura dell'atomo • Tavola periodica degli elementi • Cenni sui legami chimici e formule di alcuni composti di impiego quotidiano • Miscugli eterogenei e omogenei • Solubilità delle sostanze • Acidi e basi • La chimica degli elementi • Sistemi e apparati del corpo umano • Il concetto fisico di moto dei corpi • Il concetto fisico di forza 	<p><i>Si è ritenuto di non dividere le abilità nei tre anni della scuola secondaria di primo grado, perché le materie scientifiche comprendono argomenti molto diversi per i quali non è necessaria una sequenzialità predefinita, come invece è indispensabile per matematica. Ogni insegnante quindi, all'interno della sua programmazione, potrà organizzare le abilità dando loro un ordine coerente con le proprie scelte.</i></p> <p><i>Si può comunque osservare che, fra le abilità da 1 a 5, le prime due sono più semplici, e quindi potranno essere sviluppate prevalentemente in prima; la quarta può essere affrontata meglio da una seconda; la terza e la quinta, che richiedono una maggiore capacità di ragionamento e un maggiore autocontrollo, si possono ritenere più indicate per una classe terza.</i></p> <p><i>Le abilità qui sotto riportate non devono comunque essere ritenute vincolanti: ogni insegnante potrà scegliere quali argomenti sviluppare o, eventualmente, se introdurne altri che qui non sono stati indicati. Infatti le questioni che si possono trattare nelle scienze sono davvero numerose e non è possibile affrontarle tutte nella scuola media. Inoltre le materie scientifiche permettono collegamenti con numerose altre discipline e con situazioni territoriali particolari. Questi due fatti, uniti alla inutilità di una rigida scansione dei diversi</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • I processi riproduttivi dei viventi • La trasmissione dei caratteri ereditari • Teorie evolutive • Il sistema solare • Il movimento dei pianeti • Origine, evoluzione e struttura della terra 	<p><i>temi affrontati, permette e richiede una notevole flessibilità nelle abilità da sviluppare nelle proprie classi.</i></p> <p><i>Le abilità indicate si possono riunire in due categorie: le prime sei sono molto generali, quelle successive sono invece più legate ai contenuti. Si ritengono utili entrambe. Le prime sei riguardano il metodo, ma richiedono molto tempo per essere sviluppate e quindi riducono in maniera notevole le quantità di argomenti trattati. Del resto i ragazzi a questa età presentano una forte curiosità verso il funzionamento del mondo che li circonda, e affrontare gli argomenti scientifici in un modo meno sperimentale permette di soddisfare le loro curiosità in maniera più ampia. Si è ritenuto quindi di lasciare ad ogni insegnante la scelta dell'impostazione da dare alla propria programmazione, in modo da adattarla alle classi e ad altre situazioni contingenti, che si possono presentare di volta in volta.</i></p> <p><i>Osservare, porre domande, fare ipotesi e verificarle</i></p> <p>A1. Sapere individuare relazioni, in particolare la relazione di causa-effetto.</p> <p>A2. Mostrare curiosità verso le materie scientifiche, ponendo domande inerenti all'argomento che si sta trattando e facendo collegamenti corretti con situazioni concrete.</p> <p>A3. Formulare ipotesi coerenti con i dati osservati; immaginare esperimenti per confermare o rifiutare l'ipotesi.</p> <p>A4. Saper cogliere regolarità e ripetizioni all'interno dei dati</p> <p><i>Riconoscere e descrivere fenomeni fondamentali del mondo fisico, biologico e tecnologico</i></p> <p>A5. Sapere spiegare alcuni fenomeni della vita quotidiana attraverso la nozione di atomo e di trasformazione chimica.</p> <p>A6. Collegare in modo chiaro la formazione di minerali, rocce e fenomeni geologici macroscopici come la formazione di vulcani, catene montuose, ecc.</p> <p>A7. Saper collegare gli aspetti del paesaggio ad alcune leggi fisiche, chimiche e alle teorie geomorfologiche.</p>
--	--	---

		<p>A8. Essere consapevole della necessità di tutelare l'ambiente in cui viviamo e saper spiegare l'utilità della sua salvaguardia.</p> <p>A9. Collegare in modo chiaro e sicuro gli aspetti del cielo, l'alternanza fra dì e notte, le stagioni ai principali movimenti della Terra.</p> <p>A10. Collegare il funzionamento degli organismi all'attività delle cellule che li costituiscono.</p> <p>A11. Comprendere il significato di classificazione gerarchica; essere consapevoli che per classificare i viventi non sono sufficienti le somiglianze esterne e superficiali; saper collegare la classificazione con il principio di evoluzione delle specie.</p> <p>A12. Saper descrivere in modo sicuro il funzionamento di alcuni apparati; comprendere chiaramente e sapere argomentare la necessità di comportamenti corretti per mantenere una buona salute.</p> <p><i>Progettare e realizzare esperienze concrete e operative</i></p> <p>A13. Sapere applicare i concetti fisici appresi per spiegare fenomeni osservati.</p> <p>A14. Accettare di rinunciare al proprio punto di vista se osservazioni e ipotesi dei compagni sono migliori.</p> <p>A15. Saper giudicare se i risultati degli esperimenti confermano o negano l'ipotesi di partenza.</p>
--	--	---

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TECNOLOGIA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>1. Usa il disegno tecnico e attraverso il metodo delle proiezioni ortogonali e delle assonometrie proietta e rappresenta semplici oggetti.</p> <p>2. Comprende le tematiche legate alla produzione di energia ed ha sviluppato sensibilità per i problemi economici, ecologici e della salute legati alle varie forme e modalità di produzione e utilizzazione.</p> <p>3. Descrive e classifica utensili e macchine, cogliendone le diversità in relazione al funzionamento e al tipo di energia richiesta.</p> <p>4. Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio grafico delle linee • Utilizzo di materiali e strumenti per il disegno geometrico • Le costruzioni geometriche piane • Le unità e gli strumenti di misura • Errori di misurazione • Risorse, beni e bisogni • L'economia e i settori economici • Settore primario • Settore secondario • L'industria dei materiali e i processi della produzione • Il ciclo di vita di un prodotto • Il ciclo di produzione di alcuni materiali • Il computer e il sistema operativo • Scrivere con word e ricerche su internet • Le decorazioni geometriche • La simmetria • Le scale di rappresentazione • Proiezioni ortogonali • Le caratteristiche, le proprietà e le tecniche di lavorazione dei materiali • Il ciclo di produzione della carta, della plastica e/o delle fibre tessili, del vetro e dei metalli • I nuovi materiali e i campi di applicazioni • Uso dei materiali negli imballaggi • Scrittura di relazioni e ricerche con l'uso di internet • I solidi geometrici • Le proiezioni ortogonali e assonometriche • Norme di quotatura dei disegni • Disegno simbolico degli impianti • Le trasformazioni dell'energia • Le fonti di energia non rinnovabili e loro utilizzo 	<p><i>Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune e classificarle in base alle loro funzioni</i></p> <p>A1. Realizzare rappresentazioni grafiche effettuando rilievi ed evidenziando precisione ed autonomia nell'uso degli strumenti da disegno.</p> <p>A2. Riflettere criticamente sui processi di produzione ed essere consapevole dei problemi ambientali connessi.</p> <p>A3. Riflettere criticamente sui cambiamenti avvenuti nell'ambiente e nel territorio in seguito alle trasformazioni tecnologiche.</p> <p>A4. Progettare e realizzare elaborati applicando le conoscenze acquisite durante il processo formativo dimostrando capacità di ideazione.</p> <p>A5. Argomentare un'esperienza utilizzando il linguaggio specifico.</p> <p><i>le procedure più elementari dei linguaggi informatici</i></p> <p>A6. Utilizzare gli strumenti informatici per produrre documenti in diverse situazioni.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • L'elettricità e l'elettromagnetismo • L'effetto serra e le piogge acide • I generatori di corrente • La distribuzione e l'utilizzo della corrente elettrica: i circuiti elettrici, il funzionamento degli apparati elettrici • Movimenti, meccanismi e motore a vapore e a scoppio • Ricerca, rielaborazione e presentazione di un argomento svolto in classe • Rappresentazione grafica dei simboli CEI e costruzione di un circuito elettrico 	
<p style="text-align: center;">SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p>		
COMPETENZE	MUSICA	
<p>1. Partecipa in modo personale alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione.</p> <p>2. Ascolta e comprende opere musicali anche in relazione al contesto storico-culturale.</p> <p>3. Fa uso della notazione tradizionale in modo funzionale alla lettura, all'apprendimento ed alla riproduzione di brani musicali.</p> <p>4. Sa integrare i saperi musicali con quelli di altre pratiche artistiche ed espressive.</p>	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principali caratteristiche costruttive e modalità di produzione sonora del proprio strumento • Elementi di teoria musicale in relazione ai repertori eseguiti: aspetti ritmici, metrici, agogici, melodici, timbrici, armonici, fraseologici, formali • Elementi dei codici di notazione in relazione ai repertori eseguiti • Principali regole e funzioni sintattiche del linguaggio musicale • Composizioni musicali di epoche, generi, stili, provenienze geografiche diverse • Semplici elementi di contestualizzazione storico-stilistiche dei repertori studiati 	<p>ABILITA'</p> <p><i>Produrre suoni e ritmi con l'uso della voce e di strumenti</i></p> <p>A1. Saper eseguire in modo espressivo ed accurato, individualmente e/o collettivamente, brani vocali/strumentali, di diversi generi e stili, ad 1 o 2 voci con strumenti ritmici e/o melodici.</p> <p>A2. Eseguire, improvvisare e rielaborare semplici schemi ritmico/melodici.</p> <p><i>Ascoltare eventi sonori e musicali</i></p> <p>A3. Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.</p> <p>A4. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.</p> <p>A5. Aver maturato una coscienza della propria identità musicale e della possibilità di orientare le proprie competenze.</p>

5. Ha maturato una coscienza delle proprie possibilità, delle proprie esperienze musicali e dei propri gusti. 6. Esercita il confronto critico (da un punto di vista estetico) e ne trae spunto per orientare le proprie competenze musicali.		

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
MATERIA: ARTE E IMMAGINE		
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Riconosce gli elementi della grammatica del linguaggio visuale; legge e comprende i significati delle immagini. 2. Legge le opere più significative prodotte nella storia dell'arte, collocandole nel loro contesto storico, culturale e ambientale. 3. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio	<ul style="list-style-type: none"> • Messaggio visivo e percezione • Espressione personale con superamento stereotipie • Il colore-classificazione • Sperimentazione tecniche espressive • La figura umana e il volto • Il territorio (aspetti naturali)L'arte preistorica (maschere tribali) • La civiltà dei fiumi e la rappresentazione della figura umana • L'arte greca 	<p><i>Data la natura delle attività svolte durante le lezioni d'insegnamento di Arte e Immagine, le stesse abilità possono essere riferite indifferentemente ad ogni anno della Scuola Secondaria di I° grado, poiché si adattano sia alle attività pratiche (sperimentazioni tecniche, elaborati grafici, elaborati pittorici ecc.) che alle attività teoriche (lettura e analisi dell'opera d'arte) svolte nell'arco dei tre anni.</i></p> <p><i>Percettivo visivo</i> A1. Osservare e descrivere, con linguaggio verbale e appropriato e utilizzando più metodi, tutti gli elementi significativi formali presenti in opere d'arte, in immagini statiche e dinamiche.</p> <p><i>Leggere e comprendere</i></p>

<p>territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela.</p> <p>4. Realizza un elaborato personale e creativo, utilizzando tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi</p> <p>5. Descrive e commenta opere d'arte, beni culturali e immagini di vario genere, utilizzando il linguaggio verbale specifico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'arte etrusca • L'arte romana e paleocristiana • Il Romanico e il Gotico • Avviamento alla lettura dell'opera d'arte • Il colore e le tecniche • La superficie e le tecniche • Luce/ombra e le tecniche • Lo spazio e la prospettiva centrale/accidentale • La figura umana e proporzioni • La composizione (modulare, simmetria/asimmetria, natura morta etc) • Il linguaggio visuale (grafica, messaggio pubblicitario) • Rielaborazioni personali (da musiche, suoni, poesie) • Il territorio da sviluppare e rielaborare pittoricamente • Giotto e lo studio spaziale • Il Rinascimento, il ritratto e il paesaggio • Il Cinquecento, la ricerca della bellezza ideale nelle raffigurazioni della figura umana • Il Barocco e il realismo della figura umana • Approfondimento di lettura dell'opera d'arte • Luce, forma, colore, spazio, peso, equilibrio, piani, movimento, inquadratura • La composizione • Lo spazio e i volumi • La figura umana • Il movimento, il linguaggio visuale dei mass-media, multimediale, del design e della pubblicità • Il territorio • La lettura critica dell'opera d'arte, dei beni culturali • Arte neoclassica e romantica • Dall'impressionismo alle avanguardie artistiche • Architettura razionalista 	<p>A2. Riconoscere i codici e le regole compositive (linee, colori, forma, spazio, inquadrature, piani, movimento, sequenze) presenti nelle opere d'arte, nelle immagini statiche e in movimento e individuarne i significati simbolici, espressivi e comunicativi.</p> <p>A3. Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione storico-artistica dell'arte Rinascimentale, Moderna e Contemporanea.</p> <p>A4. Individuare le tipologie dei beni artistici, culturali e ambientali presenti nel proprio territorio, sapendo leggerne i significati e i valori estetici e sociali ed interpretarli in modo originale e critico.</p> <p>A5. Elaborare e condividere ipotesi e strategie di intervento per la tutela e la conservazione dei beni culturali e artistici, coinvolgendo altre discipline.</p> <p><i>Produrre e rielaborare</i></p> <p>A6. Sperimentare l'utilizzo integrato di più codici, media, tecniche e strumenti della comunicazione multimediale per creare messaggi espressivi e con precisi scopi comunicativi in forma originale e personale.</p>
---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Movimenti artistici del '900 e movimenti contemporanei • L'ambiente: valore estetico, trasformazioni operate dall'uomo, tutela del patrimonio artistico e ambientale • Rispetto e conservazione del patrimonio artistico 	
--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
MATERIA: EDUCAZIONE FISICA		
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>1. L'alunno, attraverso le attività di gioco motorio e sportivo, che sono esperienze privilegiate dove si coniuga il sapere, il saper fare e il saper essere, ha costruito la propria identità personale e la consapevolezza delle proprie competenze motorie e dei propri limiti.</p> <p>2. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio corporeo-motorio-sportivo, oltre allo specifico della corporeità, delle sue funzioni e del suo consolidamento e dello sviluppo delle abilità motorie e sportive.</p> <p>3. Possiede conoscenze e competenze relative all'educazione e alla salute, alla prevenzione e alla promozione di corretti stili di vita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raccolta dei dati relativi a prove attitudinali inerenti le varie capacità motorie con particolare riferimento alla coordinazione generale e segmentaria • giochi individuali e di squadra propedeutici alle discipline sportive tradizionali • esercitazioni con l'utilizzo di piccoli attrezzi per soluzioni motorie relative alle situazioni proposte • Realizzazioni di un quaderno-diario per i contenuti delle lezioni • Pratica di alcune discipline sportive (pallavolo, pallacanestro, atletica) • Esercizi di coordinazione generale e segmentaria individuale e di gruppo • Prove attitudinali relative alla varie capacità motorie (coordinazione generale e segmentaria, forza, velocità, resistenza) • Pratica sportiva: pallavolo, pallacanestro, pallamano, atletica leggera. Tecnica individuale e semplici tattiche di squadra • Studio di alcuni aspetti dello sport moderno 	<p><i>Il corpo e le funzioni senso-percettive</i> A1. Mantenere un impegno motorio, prolungato nel tempo, manifestando autocontrollo del proprio corpo nella sua funzionalità cardio-respiratoria e muscolare.</p> <p><i>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i> A2. Applicare schemi e azioni di movimento per risolvere in forma originale e creativa un determinato problema motorio, riproducendo anche nuove forme di movimento.</p> <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i> A3. Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.</p> <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i> A4. Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico dei giochi sportivi di squadra (pallavolo, basket,</p>

<p>4. E' capace di integrarsi nel gruppo, di cui condivide il ri-spetto alle regole, dimostrando di accettare e rispettare l'altro.</p> <p>5. E' capace di assumersi responsabilità nei confronti delle proprie azioni e di impegnarsi per il bene comune.</p> <p>6. Sperimenta i corretti valori dello sport (fair play) e la rinuncia a qualunque forma di violenza, attraverso il riconoscimento e l'esercizio di tali valori in contesti diversificati</p>	<ul style="list-style-type: none"> Lezioni teoriche di approfondimento inerenti le attività praticate nel triennio 	<p>pallatamburello), assumendo anche il ruolo di arbitro e/o funzioni di giuria.</p> <p>A4. Partecipare in forma positiva alla scelta di strategie di gioco e alla loro realizzazione (tattica) adottate dalla squadra, mettendo in atto comportamenti collaborativi.</p> <p><i>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</i></p> <p>A5. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti conseguenti.</p>
--	---	---

--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
MATERIA: RELIGIONE		
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>1. Imparare a domandarsi il senso di sé e della realtà nell'affrontare l'esperienza quotidiana per iniziare ad acquisire un principio di consapevolezza evitando, o comunque non subendo, le mode imposte dalla mentalità dominante.</p> <p>2. Sviluppare un'identità capace di interloquire con gli altri, sia che facciano esperienza di una diversa religione o di altri ideali o non ne abbiano.</p> <p>3. Cogliere le implicazioni essenziali della fede cristiana e verificarli nella quotidianità dell'esistenza.</p> <p>4. Riconoscere i linguaggi espressivi della fede (riti, preghiere, realtà parrocchiali e non) in particolare nel proprio territorio e coglierne il significato per sé.</p> <p>5. Individuare e comprendere, a partire dalla conoscenza della Bibbia, e quindi della</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dio e l'uomo; • L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità, sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. • Sa interagire, a partire dal contesto in cui vive, con persone di religione differente o atee o agnostiche, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. • La Bibbia e le altre fonti: • Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. • Individua le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù e del Cristianesimo delle origini. • Il linguaggio religioso: • Riconosce i linguaggi espressivi della fede, ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo imparando ad apprezzarle da un punto di vista artistico, culturale e spirituale. • I valori etici e religiosi • Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili • Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti per 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli aspetti generali dell'adolescenza • Comprendere il valore del progetto di vita umano cristiano • Riconoscere l'importanza del rapporto tra Dio e l'uomo • Elencare gli aspetti generali della relazione uomo e Dio • Individuare la visione cristiana della vita e il suo fine ultimo • Riconoscere l'origine delle ideologie del male e le relative conseguenze • Cogliere il significato della risposta cristiana alla realtà del male • Riconoscere il valore delle radici cristiane per l'Europa • Elencare le caratteristiche tipiche delle varie religioni • Individuare gli aspetti fondamentali relativi al dialogo fede e scienza • La cultura mass-mediatica e il mondo della famiglia • Il mondo del lavoro e la visione cristiana della vita • Individuare le caratteristiche culturali del mondo contemporaneo • Riconoscere il valore umano del lavoro e della bioetica

<p>storia della salvezza e in particolare dalla vita e dall'insegnamento di Gesù, come questi avvenimenti si sono collocati nella storia per imparare a darne un giudizio personale.</p>	<p>relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.</p>	
--	--	--