POF Triennale

Allegato A

I CURRICOLI

Il Curricolo

della

Scuola di infanzia



- **I campi di esperienza**
- **Area della Comunicazione**
- **Area motoria-cognitiva**
- **Area affettivo-relazionale**
- **Le otto competenze chiave**

LA SCUOLA DELL'INFANZIA

PREMESSA

La scuola dell'infanzia concorre all'acquisizione delle competenze da raggiungere alla fine del primo ciclo, inserendosi con la propria specificità lungo il percorso formativo dai 3 ai 16 anni. Essa si pone l'obiettivo di accompagnare gli alunni nel complesso processo di crescita finalizzato a promuovere nei bambini:

- Il consolidamento dell'***identità*** ("io sono");
- l'acquisizione dell'***autonomia*** ("io posso");
- l'acquisizione delle ***competenze*** ("io so, io so fare");
- vivere le prime esperienze di ***cittadinanza*** ("io e gli altri nel mondo").

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO E SVILUPPO:

La scuola dell'infanzia si pone come contesto di relazione, di apprendimento delle conoscenze e sviluppo delle competenze. È organizzato e predisposto dagli insegnanti, attraverso proposte educative e didattiche e si dispiega in:

- uno spazio accogliente;
- un tempo disteso;
- uno stile educativo appropriato e rispettoso delle regole fondamentali della convivenza scolastica e civile;
- la partecipazione attiva alle proposte educative.

I CAMPI DI ESPERIENZA

"Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano le occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.

Nella scuola dell'infanzia, i traguardi per lo sviluppo delle competenze suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario." (Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012).

I campi di esperienza sono cinque:

IL SÉ E L'ALTRO: il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, conosce se stesso, gli altri e le tradizioni della comunità in cui vive.

IL CORPO E IL MOVIMENTO: il bambino conosce il proprio corpo, consegue pratiche corrette di cura di sé e di alimentazione.

IMMAGINI, SUONI, COLORI: il bambino comunica, si esprime e apprezza i vari linguaggi: gestuale, iconico, musicale, verbale.

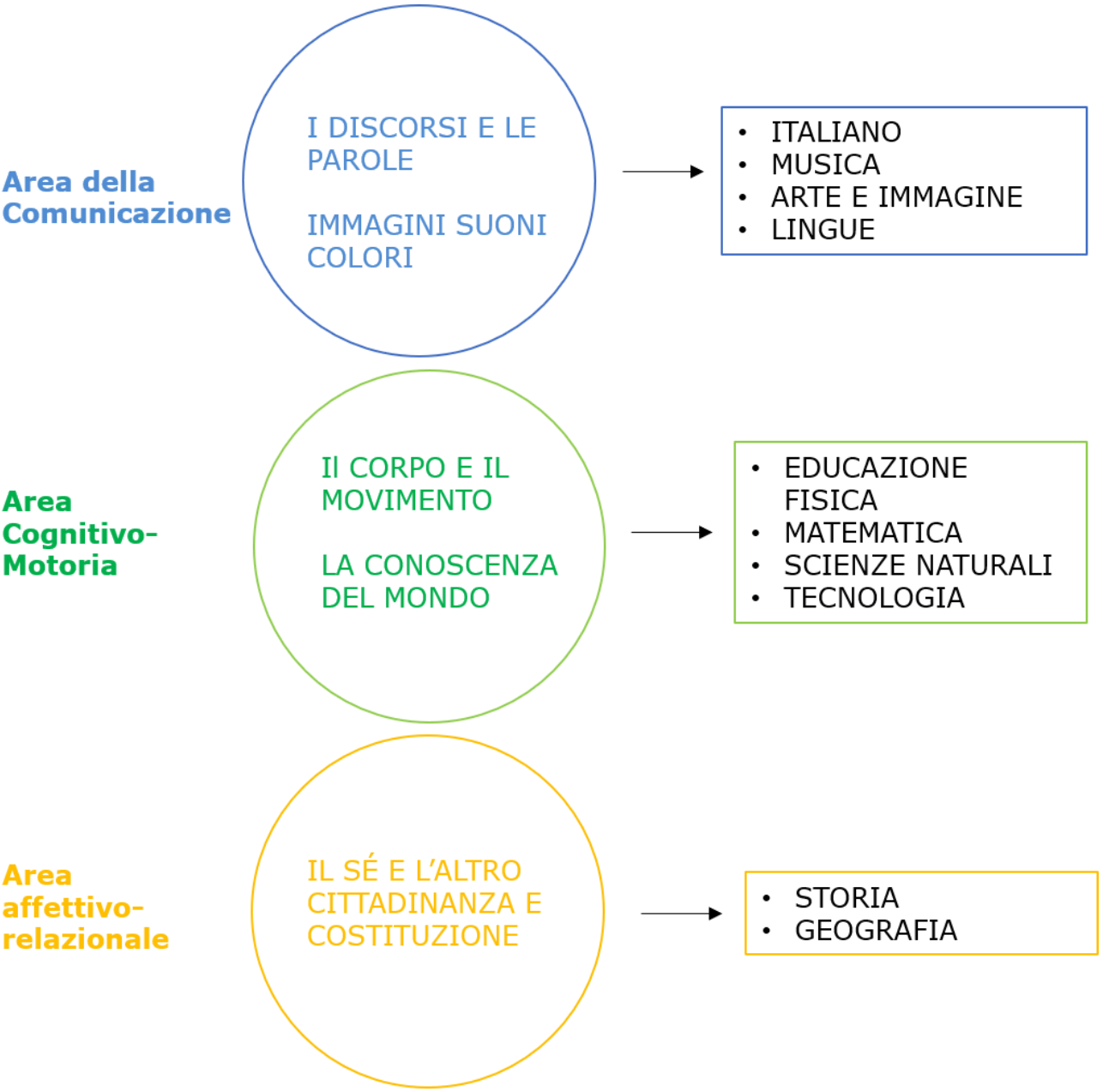
I DISCORSI E LE PAROLE: il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua, arricchisce e perfeziona il proprio lessico.

LA CONOSCENZA DEL MONDO: il bambino esplora, raggruppa e ordina secondo criteri diversi,

osserva e coglie i fenomeni naturali e tecnologici.

I saperi disciplinari sono linee guida tratte dai vari campi di esperienza e permeano trasversalmente i progetti in una prospettiva di verticalità del curricolo (scuola dell'infanzia/ primaria/ secondaria di primo grado) e orizzontalità delle conoscenze.

CURRICOLO IN CONTINUITA'



COMPETENZE DI BASE ATTESE AL TERMINE DEL PERCORSO TRIENNALE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE

- Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute;
- Utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana;
- È sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.

IMMAGINI SUONI COLORI

- Comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi;
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione;
- Utilizza materiali e risorse comuni.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Ha un positivo rapporto con la propria corporeità;
- Ha maturato una sufficiente fiducia in sé;
- È progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti;
- Quando occorre sa chiedere aiuto.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare;
- Interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le relazione e cambiamenti;
- Coglie diversi punti di vista;
- Riflette e negozia significati;
- Utilizza gli errori come fonte di conoscenza;
- Dimostra le prime abilità di tipo logico;
- Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali;
- Inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie;
- Rivela le caratteristiche principali degli eventi, oggetti, situazioni;
- Formula ipotesi;
- Ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana;
- È attento alle consegne;
- Si appassiona, porta a termine il lavoro;
- Diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.

IL SÉ E L'ALTRO

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni;
- È consapevole di desideri e paure;
- Avverte gli stati d'animo propri ed altrui;
- Condivide esperienze e giochi;
- Affronta gradualmente i conflitti;
- Inizia a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici;
- Sviluppa l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.

I campi di esperienza sviluppati sono destinati a confluire in nuclei tematici che le diverse discipline svilupperanno già a partire dal primo anno della scuola primaria. Essi sono il punto di partenza per lo sviluppo in verticale delle competenze che in maniera graduale l'alunno acquisirà al termine del primo ciclo di istruzione.

I traguardi di ciascun campo di esperienza sono strettamente interconnessi con le 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente, definite a livello Europeo e dal Consiglio dei Cittadini nel 2006 e dalla nuova Raccomandazione emanata dal Consiglio d'Europa il 22 maggio 2018. Esse costituiscono un "orizzonte verso cui tendere", sono competenze di carattere generale, da possedere per evolvere dal punto di vista personale e per poter partecipare attivamente al progresso generale della nostra comunità.
Le competenze chiave sono l'orientamento di un unico progetto a cominciare proprio dalla scuola dell'infanzia.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI DI ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - Oggetti, fenomeni viventi - Numero e spazio
4. COMPETENZA DIGITALE	TUTTI
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI

CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE/ DELL'AREA DELLA COMUNICAZIONE:

I DISCORSI E LE PAROLE

Competenza chiave europea	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
• Padroneggia la lingua italiana; • Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica; • È consapevole della propria lingua materna.	• Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative; • Si misura con la creatività e la fantasia per superare le differenze linguistiche; • Ascoltare e comprendere i discorsi altrui; • Formulare frasi di senso compiuto, usando un repertorio linguistico appropriato e corretto; • Esprimere sentimenti e stati d'animo; • Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.	• Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali; • Principi essenziali di organizzazione del discorso.

IMMAGINI SUONI E COLORI

Competenza chiave europea	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
• Comunica ed esprime emozioni attraverso linguaggi espressivi, artistici, visivi e multimediali; • Sviluppa interesse per l'ascolto della musica; • Dimostra interesse per le diverse produzioni artistiche.	• Esprimere e comunicare emozioni e vissuti attraverso le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente; • Sapersi esprimere utilizzando forme e colori; • Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative; • Saper utilizzare diverse tecniche espressive; • Riprodurre suoni, rumori dell'ambiente e ritmi; • Partecipare attivamente in canti e filastrocche sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.	• Principali forme di espressione artistica; • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica e corporea; • Gioco simbolico.

CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE/ DELL'AREA COGNITIVO/MOTORIA:

IL CORPO E IL MOVIMENTO

competenza chiave europea	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
• Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo avendone cura e rispetto; • Partecipa alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole; • Utilizza gli aspetti comunicativo- relazionali del messaggio corporeo.	• Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere; • Alimentarsi correttamente e riconoscere ed accettare scelte alimentari diverse; • Raggiungere una buona autonomia nel vestirsi; • Osservare le pratiche d'igiene e cura di sé; • Padroneggiare gli schemi motori di base, coordinando i vari movimenti; • Controllare la forza del corpo, valutare il rischio per la propria e altrui sicurezza.	• Corpo e le differenze di genere; • Regole dei giochi; • Regole di igiene del corpo; • Il movimento sicuro; • Corretta alimentazione.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

competenza chiave europea	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

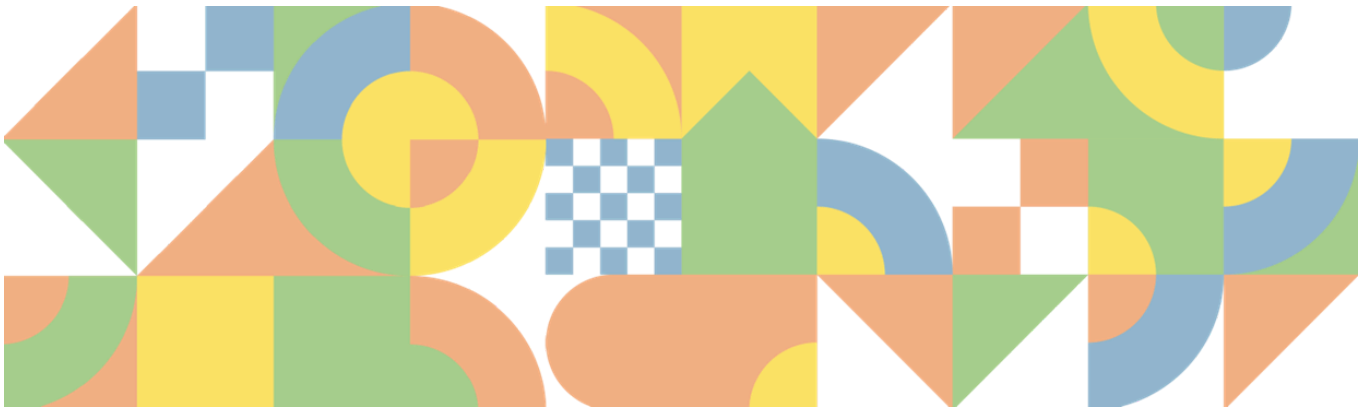
CAMPO DI ESPERIENZA	La conoscenza del mondo	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
• Raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta, valuta quantità e conta; • Utilizza semplici simboli per registrare; • Colloca nello spazio se stesso, oggetti, persone; si orienta nel tempo della vita (passato, presente e futuro); • Osserva il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi; • Arricchisce il sapere organizzando le nuove conoscenze con ciò che già è conosciuto; • Esplora ed utilizza le nuove tecnologie per giocare.	• Raggruppare e seriare secondo criteri (dati o personali); • Collocare i numeri da uno a dieci, operare con la sequenza numerica; • Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni ed individuare analogie e differenze; • Individuare la relazione tra gli oggetti, fenomeni e persone; • Individuare i primi rapporti topologici; • Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà; • Osservare ed esplorare	• Raggruppamenti, seriazioni e ritmi; • Conoscere i numeri da uno a dieci; • Concetti spaziali e topologici; • Linee del tempo; • Periodizzazioni: giorno/notte/; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi e stagioni; • Concetti temporali; • Cogliere gli aspetti del proprio corpo, dei fenomeni naturali e degli organismi viventi; • Soluzione di problem-solving; • Il tablet ed i suoi usi.

	attraverso l'uso di tutti i sensi; • Riconoscere situazioni problematiche legate all'esperienza personale e formulare ipotesi risolutive; • Utilizzare strumenti digitali.	

CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE/ DELL'AREA AFFETTIVO/RELAZIONALE:
IL SÉ E L'ALTRO

competenza chiave europea	COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	
CAMPO DI ESPERIENZA	Il sé e l'altro	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
• Manifesta il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato (identità personale); • Riflette, si confronta, discute con gli adulti, bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta, tiene conto dei diversi punti di vista e delle differenze, rispettandoli (cittadinanza); • Pone domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia (cittadinanza); • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità (identità culturale); • Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente (cittadinanza); • Gioca e lavora in modo creativo e costruttivo con gli altri (relazione); • segue le regole di comportamento e sa assumersi responsabilità (convivenza); • Si muove con crescente	• Comprendere i propri sentimenti ed emozioni e quelli degli altri; • Tradurre in forme socialmente accettabili sentimenti di aggressività ed ostilità; • Ascoltare e rispettare le regole della conversazione; • Accettare le diversità; • Riconoscere il senso di appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola ed alla comunità; • Approfondire gli usi ed i costumi del proprio territorio e confrontarli con realtà altre; • Accettare le regole della vita comunitaria e condividere la loro funzionalità; • Rispettare le norme socio-ambientali date; • Collaborare alle attività di gruppo; • Usare in modo adeguato giochi e materiali condividendoli con i compagni; • Essere autonomo nella gestione di se stesso portando a termine compiti ed incarichi; • Comprendere la necessità di rispettare le regole dei vari contesti; • Conoscere l'ambiente	• Forme e funzionamento di gruppi sociali (famiglia, scuola…), ruoli e funzioni di organizzazioni a sostegno dei diritti dell'uomo: volontariato; • Principali giornate a tema; • La regola (significato); • Le più importanti regole del codice stradale, della raccolta differenziata ed il riciclo per il rispetto dell'ambiente ed i regolamenti per vivere e lavorare insieme serenamente negli spazi scolastici e nei gruppi di appartenenza; • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi.

sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono famigliari (convivenza); ● Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici delle piccole comunità e delle città (convivenza).	culturale e le figure a cui fare riferimento.	



IL CURRICOLO
DELLA SCUOLA PRIMARIA

ITALIANO

Classe prima

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Ascoltare e comunicare in contesti diversi	– Mantenere l'attenzione per un tempo sufficiente a comprendere il messaggio – Intervenire nelle conversazioni rispettando le regole della comunicazione. – Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. – Ascoltare ed eseguire semplici istruzioni. – Ascoltare, comprendere ed esporre semplici racconti letti, o narrati. – Narrare in modo coerente semplici vissuti.	– Comunicazione dei propri bisogni e delle esperienze personali – Indicatori spazio-temporali. – Regole della conversazione.
Competenza 2 Leggere, analizzare e comprendere testi	– Leggere semplici parole e/o frasi. – Leggere immagini e brevi testi a prima vista e non, rispettando alcuni segni di punteggiatura. – Comprendere l'argomento di immagini e testi di vari generi e tipologie. – Riconoscere personaggi, luoghi ed eventi – Trarre informazioni dai testi.	– Principali segni di punteggiatura. – Indicatori spazio-temporali.
Competenza 3 Produrre testi in relazione a scopi comunicativi diversi	– Copiare correttamente. – Scrivere correttamente sotto dettatura. – Scrivere autonomamente parole e/o frasi.	– Convenzioni ortografiche. – Ampliamento lessicale.

Classe seconda

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Ascoltare e comunicare in contesti diversi	– Ascoltare in modo attivo e comprendere semplici testi di tipo diverso, anche in vista di scopi funzionali. – Sapersi esprimere in modo adeguato, rispettando l'ordine logico e cronologico.	– Indicatori spazio-temporali – Regole della conversazione.
Competenza 2 Leggere, analizzare e comprendere testi	– Leggere e comprendere semplici testi di vario genere e tipologie.	– Modalità di lettura (voce e posture) – Principali segni di punteggiatura – Testi narrativi, descrittivi, poetici, regolativi
Competenza 3 Produrre testi in relazione a scopi comunicativi diversi	– Scrivere correttamente sotto dettatura. – Scrivere autonomamente parole e semplici frasi – Produrre semplici testi utilizzando le regole morfologiche e sintattiche.	– Convenzioni ortografiche. – Segni di punteggiatura. – Connettivi logici e spazio-temporali. – Alcuni generi di testo. – Linea narrativa: inizio,

		svolgimento, conclusione. – Arricchimento lessicale.
Competenza 4 Riflettere sulla lingua, conoscere e rispettare le regole grammaticali	– Utilizzare le principali convenzioni ortografiche. – Classificare nomi, articoli, verbi, aggettivi qualificativi. – Individuare soggetto e predicato in una frase minima.	– Principali parti variabili del discorso. – Principali elementi sintattici della frase.

Classe terza

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Ascoltare e comunicare in contesti diversi	– Esprimere in modo corretto le informazioni principali relative ad un argomento. – Ascoltare in modo attivo e comprendere testi di tipo diverso, anche in vista di scopi funzionali. – Interagire ed esprimersi verbalmente usando un lessico adeguato.	– Varie tipologie testuali. – Registri comunicativi adeguati al contesto. – Principali elementi strutturali di frasi e discorsi.
Competenza 2 Leggere, analizzare e comprendere testi	– Comprendere semplici testi ricavando le informazioni principali. – Leggere scorrevolmente ed espressivamente. – Utilizzare modalità di lettura silenziosa per ricercare informazioni nel testo.	– Strategie di lettura espressiva. – Segni di punteggiatura. – Caratteristiche delle tipologie testuali (narrativa, descrittiva, informativa, regolativa, poetica).
Competenza 3 Produrre testi in relazione a scopi comunicativi diversi	– Produrre testi rispettando le principali convenzioni ortografiche e sintattiche. – Scrivere correttamente sotto dettatura. – Narrare vissuti, rispettando l'ordine logico e cronologico. – Produrre testi utilizzando: immagini, scalette, domande guida.	– Punteggiatura. – Connettivi e loro utilizzo. – Struttura dei testi.
Competenza 4 Riflettere sulla lingua, conoscere e rispettare le regole grammaticali	– Riconoscere i principali elementi costitutivi della frase. – Riconoscere le principali parti morfologiche e sintattiche in una frase. – Usare correttamente il dizionario.	– Convenzioni ortografiche. – Le varie parti del discorso. – Elementi costitutivi della frase. – Dizionario.

Classe quarta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Ascoltare e comunicare in contesti diversi.	– Mantenere l'attenzione per un tempo necessario a comprendere il messaggio. – Esprimersi in modo adeguato in situazioni comunicative di vario tipo. – Formulare domande di comprensione e	– Registri comunicativi adeguati al contesto. – Principali elementi strutturali di frasi e discorsi. – Caratteristiche di

	di approfondimento. – Esporre in modo adeguato un argomento usando un lessico specifico.	un'esposizione orale. – Lessico.
Competenza 2 Leggere, analizzare e comprendere testi	– Leggere a prima vista testi in modo corretto e scorrevole, rispettando la punteggiatura. – Leggere espressivamente testi preparati – Comprendere testi di vario tipo ricavandone informazioni. – Leggere testi cogliendo l'argomento ed individuando le informazioni principali. – Riconoscere le diverse tipologie testuali.	– Strategie di lettura espressiva. – Segni di punteggiatura. – Caratteristiche delle tipologie. testuali (narrativa, descrittiva, informativa, regolativa, poetica). – Sequenze narrative, descrittive, riflessive, dialogiche. – Discorso diretto ed indiretto.
Competenza 3 Produrre testi in relazione a scopi comunicativi diversi	– Scrivere correttamente sotto dettatura. – Rispondere correttamente a domande. – Produrre testi anche utilizzando schemi e scalette. – Rielaborare, revisionare e riassumere testi. – Produrre testi coerenti e corretti.	– Punteggiatura. – Strutture dei testi. – Scalette per la produzione di testi. – Connettivi e loro utilizzo. – Riassunto.
Competenza 4 Riflettere sulla lingua, conoscere e rispettare le regole grammaticali	– Individuare la frase minima, il soggetto, il predicato e le principali espansioni. – Riconoscere e denominare le parti del discorso. – Riconoscere radice e desinenza, lessema e morfema nelle parole. – Riconoscere ed utilizzare prefissi e suffissi per la formazione di parole. – Utilizzare il dizionario. – Riconoscere gli elementi costitutivi della frase.	– La frase. – Le parti del discorso. – Le parole.

Classe quinta

COMPETENZE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
Competenza 1 Ascoltare e comunicare in contesti diversi adeguando il registro allo scopo	– Ascoltare attivamente, costruendo schemi e rielaborando le informazioni. – Parlare in modo chiaro e pertinente in differenti situazioni comunicative. – Riferire oralmente un argomento di studio presentandolo in modo chiaro. – Esprimersi in modo adeguato in situazioni comunicative di vario tipo rielaborando le informazioni.	– Ascolto attivo. – Elementi della comunicazione.

Competenza 2 Leggere, analizzare e comprendere testi e formulare su di essi giudizi personali	– Leggere silenziosamente e ad alta voce in modo scorrevole. – Ricavare informazioni da testi di varie tipologie anche in funzione dell'esposizione orale. – Analizzare e comprendere testi, individuando tipologie, funzioni, generi, strutture.	– Caratteristiche delle diverse tipologie testuali (testo narrativo, descrittivo, espositivo, poetico, argomentativo, regolativo). – Informazioni esplicite e implicite e idea centrale di un testo. – Strumenti per la raccolta e l'organizzazione delle idee (mappe, scalette).
Competenza 3 Produrre testi in relazione a scopi comunicativi diversi, anche parafrasandoli e trasformandoli.	– Scrivere con sufficiente correttezza ortografica, grammaticale e sintattica. – Produrre testi coerenti e coesi adeguati allo scopo e al destinatario. – Riassumere testi narrativi.	– Procedure di: ideazione, pianificazione, stesura, rielaborazione e revisione del testo.
Competenza 4 Riflettere sulla lingua, conoscere e rispettare le regole grammaticali	– Conoscere gli elementi costitutivi della frase. – Conoscere le 9 parti del discorso. – Arricchire il lessico attraverso la ricerca di parole nuove utilizzando il vocabolario. – Utilizzare le regole e le convenzioni grammaticali.	– Meccanismi di formazione delle parole: derivazione e composizione. – Convenzioni ortografiche, sintattiche, morfologiche. – Lessico.

MATEMATICA

Classe prima

COMPETENZA	**ABILITA'**	**CONOSCENZA**
Competenza 1 Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo	– Operare con materiale, strutturato (es. abaco) e non, per rappresentare i numeri naturali in base 10 entro 20. – Contare in senso progressivo e regressivo entro 20. – Leggere e scrivere i numeri in cifre e in lettere in base 10 entro 20. – Comporre e scomporre i numeri in unità e decine. Confrontare e ordinare i numeri. – Riconoscere i numeri pari e i numeri dispari. – Acquisire i concetti di addizione e sottrazione. – Individuare ed utilizzare strategie di calcolo mentale.	– Simbologia matematica. – Sistema di numerazione. – Terminologia specifica. – Numeri naturali, ordinali e cardinali. – Relazioni di uguaglianza e disuguaglianza. – Convenzioni di calcolo.

Competenza 2 Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche	– Localizzare oggetti nello spazio. – Effettuare spostamenti lungo percorsi, descriverli e rappresentarli graficamente. – Riconoscere e rappresentare linee aperte e chiuse, confini, regioni interne ed esterne. – Riconoscere e raggruppare le principali figure solide e piane nella realtà, evidenziandone alcune semplici proprietà. – Costruire le principali figure solide e piane utilizzando semplici strumenti e materiali.	– Enti topologici – Enti geometrici fondamentali – Proprietà delle più comuni figure piane. – Avvio all'uso del sistema di riferimento cartesiano. – Terminologia specifica.
Competenza 3 Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli	– Raccogliere, registrare e rappresentare dati relativi a fatti e fenomeni esperiti. – Leggere, confrontare dati organizzati in semplici tabelle e ricavare informazioni. – Usare in modo pertinente i termini "possibile", "impossibile", "certo", relativamente a situazioni sperimentate.	– Dati quantitativi riferibili a situazioni reali di vario genere. – Tabelle e grafici. – Eventi certi, possibili, impossibili. – Terminologia specifica.
Competenza 4 Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate.	– Individuare e risolvere semplici problemi o situazioni problematiche con operazioni matematiche e non. – Tradurre semplici situazioni problematiche espresse a parole in rappresentazioni iconiche. – Esporre il procedimento eseguito.	– Elementi di un problema.

Classe seconda

COMPETENZA	**ABILITA'**	**CONOSCENZA**
Competenza 1 Padroneggiare abilità di calcolo orale e scritto con i numeri e le quattro operazioni.	– Leggere e scrivere i numeri in cifre e in lettere in base 10 entro 100. – Contare in senso progressivo e regressivo entro 100. – Comporre e scomporre i numeri in unità, decine e centinaia. – Confrontare e ordinare i numeri. – Riconoscere i numeri pari e i numeri dispari. – Acquisire i concetti e la tecnica di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione. – Conoscere le tabelline.	– Simbologia. – Numeri naturali ordinali e cardinali. – Relazione di uguaglianza e disuguaglianza. – Algoritmo delle operazioni di addizione, sottrazione, moltiplicazione. – Divisione come ripartizione e contenenza.

Competenza 2 Saper operare con figure geometriche, grandezze e misure.	– Localizzare e rappresentare oggetti nello spazio vissuto e grafico. – Riconoscere e rappresentare linee e semplici figure geometriche. – Riconoscere le principali figure solide e piane nella realtà, evidenziandone alcune semplici proprietà. – Misurare grandezze utilizzando unità arbitrarie.	– Enti geometrici fondamentali. – Proprietà delle più comuni figure piane. – Simmetrie. – Sistema di riferimento cartesiano. – Terminologia specifica. – Orientamento con mappe, percorsi e piantine.
Competenza 3 Saper utilizzare semplici linguaggi logici	– Raccogliere, registrare e leggere dati relativi a fatti e fenomeni attraverso tabelle e grafici. – Usare in modo pertinente i termini "possibile", "impossibile", "certo".	– Dati qualitativi e quantitativi. – Tabelle e grafici. – Eventi certi, possibili, impossibili. – Terminologia specifica.
Competenza 4 Riconoscere, rappresentare e risolvere problemi.	– Individuare nella realtà situazioni problematiche. – Individuare le informazioni utili, la domanda e scegliere l'operazione adatta per la soluzione dei problemi.	– Elementi di un problema.

Classe terza

COMPETENZE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
Competenza 1 Padroneggiare abilità di calcolo orale e scritto con i numeri e le quattro operazioni.	– Contare sia in senso progressivo che regressivo fino a 1 000. – Leggere e scrivere in cifre ed in parola i numeri sino al 1 000. – Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri sulla retta numerica. – Riconoscere il valore posizionale delle cifre nella scrittura. – Moltiplicare e dividere per 10, 100,1000 numeri naturali. – Eseguire le 4 operazioni con i numeri mediante gli algoritmi di calcolo.	– Numeri naturali fino al 1 000. – Le quattro operazioni. – Terminologia specifica. – Convenzioni di calcolo.
Competenza 2 Saper operare con figure geometriche.	– Esplorare, descrivere e rappresentare figure geometriche nello spazio – Riconoscere e classificare gli angoli – Riconoscere, descrivere e confrontare le principali figure piane cogliendo analogie e differenze e individuandone le proprietà.	– Enti geometrici: punto, retta, piano. – Classificazione di linee: Retta, semiretta, segmento. – Verticalità, obliquità, orizzontalità. – Parallelismo, perpendicolarità, incidenza. – Classificazione e denominazione degli angoli. – Proprietà e caratteristiche delle principali forme geometriche. – I poligoni: i triangoli e i quadrilateri.

Competenza 3 Saper utilizzare semplici linguaggi logici Operare con grandezze e misure	– Raccogliere dati, registrarli e rappresentarli attraverso tabelle e grafici. – Leggere e interpretare rappresentazioni fatte da altri. – Riconoscere, in contesti concreti di gioco, situazioni di incertezza e saperle quantificare in termini di probabilità. – Operare con le unità di misura non convenzionali ed approcciarsi alle unità di misura convenzionali.	– Tabelle e grafici. – Terminologia specifica. – Grandezze e unità di misura. – Misure campione arbitrarie e convenzionali.
Competenza 4 Riconoscere, rappresentare e risolvere problemi.	– Analizzare il testo di un problema individuando dati e domanda. – Rappresentare in modi diversi (iconici, verbali, grafici simbolico-matematici) la situazione problematica. – Scegliere le operazioni da eseguire.	– Elementi di un problema. – Terminologia specifica.

Classe quarta

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Competenza 1 Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.	– Contare sia in senso progressivo che regressivo fino a 100.000. – Leggere e scrivere in cifre e in lettere i numeri fino alla terza cifra decimale. – Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri sulla retta numerica. – Riconoscere il valore posizionale delle cifre nella scrittura. – Moltiplicare e dividere per 10, 100,1000 numeri naturali e decimali. – Individuare, rappresentare graficamente, leggere, scrivere semplici frazioni in situazioni concrete e non. – Calcolare semplici frazioni di un numero intero. – Collocare frazioni e numeri decimali sulla retta dei numeri. – Confrontare semplici frazioni e numeri decimali. – Eseguire le 4 operazioni con i numeri interi e decimali mediante gli algoritmi di calcolo. – Riconoscere frazioni equivalenti, complementari,decimali, proprie, improprie, apparenti. – Stimare i risultati di operazioni con numeri naturali entro l'ordine di grandezza conosciuto.	– Numeri naturali almeno fino a 100.000. – Numeri decimali fino ai millesimi. – Frazione come parte dell'intero. – Frazione come operatore. – Frazione decimale. – La relazione tra numeri decimali e frazioni decimali. – Le quattro operazioni con i numeri interi e decimali (addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni con entrambi i fattori decimali, e divisioni con dividendo decimale e divisore intero) e l'uso delle loro proprietà. – Terminologia specifica. – Convenzioni di calcolo (limitatamente all'uso della parentesi tonda).

	– Verificare i risultati delle operazioni con procedure di approssimazione e con l'operazione inversa – Usare strategie di calcolo mentale, tra cui le proprietà delle 4 operazioni.	
Competenza 2 Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.	– Esplorare, descrivere e rappresentare lo spazio che ci circonda e le figure nello spazio. – Riconoscere e classificare gli angoli. – Misurare l'ampiezza degli angoli: -per confronto diretto - con un angolo campione -con il goniometro. – Riconoscere, descrivere e confrontare le principali figure piane cogliendo analogie e differenze e individuandone le proprietà. – Costruire e disegnare figure geometriche utilizzando gli strumenti opportuni. – Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti e figure. – Misurare e calcolare il perimetro delle principali figure geometriche. – Riconoscere figure isoperimetriche. – Riconoscere figure equivalenti.	– Enti geometrici: punto, retta, piano. – Classificazione di linee: Retta, semiretta, segmento. – Verticalità, obliquità, orizzontalità. – Parallelismo, perpendicolarità, incidenza. – Classificazione e denominazione degli angoli. – L'unità di misura per l'angolo. – Il goniometro. – Proprietà e caratteristiche delle principali forme geometriche. – I poligoni: i triangoli e i quadrilateri. – Strumenti da disegno: riga, squadra, goniometro. – Il sistema di riferimento cartesiano. – Simmetria. – Perimetro delle principali figure geometriche piane. – Isoperimetria. – Area delle principali figure piane. – Equiestensione. – Terminologia specifica.
Competenza 3 Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	– Effettuare misure e stime utilizzando unità di misura convenzionali e non. – Usare correttamente gli strumenti di misura di lunghezza, di peso e di capacità. – Operare con le unità di misura convenzionali. – Raccogliere dati e registrare e rappresentarli attraverso tabelle e grafici – Leggere ed interpretare rappresentazioni fatte da altri. – Riconoscere, in contesti concreti di gioco, situazioni di incertezza e saperle quantificare in termini di probabilità (numero di casi favorevoli, numero di tutti i casi possibili).	– Grandezze e unità di misura. – Misure campione arbitrarie e convenzionali. – Il righello, il metro, la corda metrica, bilancia, recipienti graduati. – Il Sistema Internazionale di misura e le sue regole. – Tabelle e grafici. – Moda e media aritmetica. – Il valore numerico di eventi certi, impossibili, probabili. – Terminologia specifica.
Competenza 4 Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le	– Analizzare il testo di un problema, selezionando i dati forniti, le informazioni ricavabili dal contesto e gli strumenti che possono essere utili – Rappresentare in modi diversi (iconici,	– Elementi di un problema – Terminologia specifica

strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito ed utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	verbali, grafici simbolico-matematici) la situazione problematica – Elaborare e sintetizzare le informazioni utilizzando la simbologia adeguata alla situazione – Scegliere le operazioni da compiere, (tendenzialmente non più di tre) riconoscendone la successione – Esporre il procedimento seguito	

Classe quinta

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZA
Competenza 1 Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.	– Comprendere il significato delle scritture dei numeri. – Eseguire le quattro operazioni, con numeri interi e decimali, padroneggiando gli algoritmi di calcolo sia scritti che mentali. – Comprendere il significato di potenza usando la notazione esponenziale. – Risolvere espressioni numeriche. – Scegliere i metodi di calcolo più idonei. – Utilizzare gli strumenti appropriati per eseguire operazioni di calcolo (calcolo mentale, carta e penna, calcolatrice).	– Simbologia e terminologia specifica. – Numeri naturali, decimali e relativi. – Le quattro operazioni e l'uso delle loro proprietà. – Frazioni. – Relazione di eguaglianza e diseguaglianza. – Concetto di potenza. – Espressioni numeriche.
Competenza 2 Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni.	– Riconoscere e rappresentare gli enti geometrici fondamentali. – Riconoscere e descrivere proprietà di figure piane, utilizzando una terminologia appropriata. – Classificare i poligoni in base alle proprietà. – Disegnare le figure geometriche utilizzando gli strumenti opportuni (righello, squadra, goniometro, compasso). – Utilizzare il metodo delle coordinate per localizzare punti. – Disegnare, misurare e calcolare perimetro e area dei poligoni e del cerchio. – Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure, anche visualizzando la situazione con modelli materiali.	– Enti geometrici fondamentali e loro proprietà. – Proprietà generali dei poligoni. – Perimetro e aree delle principali figure piane. – Terminologia specifica. – Piano cartesiano.

Competenza 3 Raccogliere dati e rappresentarli graficamente. Leggere, interpretare grafici e trarne opportune conclusioni. Operare con grandezze e misure.	– Effettuare misure e stime utilizzando le principali unità di misura. – Raccogliere i dati ottenuti in modo sperimentale o da altre fonti. – Rappresentare dati attraverso tabelle e grafici.	– Dati qualitativi e quantitativi riferiti a contesti diversi. – Grandezze e sistema internazionale di misura. – Tabelle e grafici. – Terminologia specifica.
Competenza 4 Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	– Analizzare il testo di un problema. – Selezionare le informazioni significative, formulare un'ipotesi risolutiva. – Rappresentare in modi diversi (verbali, iconici, grafici e simbolici) la situazione problematica. – Valutare l'attendibilità dei risultati. – Esporre il procedimento risolutivo utilizzando correttamente il linguaggio specifico. – Comprendere problemi matematici e risolverli con le opportune strategie.	– Diagrammi e grafici. – Numeri interi e decimali. – Procedure di calcolo. – Terminologia specifica.

INGLESE

Classe prima

COMPETENZE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
Competenza 1 Ascoltare e comprendere semplici messaggi.	– Abbinare parole ed immagini. – Comprendere semplici istruzioni.	<u>FUNZIONI COMUNICATIVE:</u> – Saluti. – Presentazione di sé. – Numeri fino a 10.
Competenza 2 Interagire oralmente in semplici situazioni comunicative.	Eseguire semplici istruzioni.	– Colori; giocattoli; oggetti scolastici; animali; componenti famiglia; parti del corpo. <u>STRUTTURE GRAMMATICALI</u> – What's your name? My name's/I'm – How many… ? – What is it? – It's a ……. – What colour is it? – Who is it?

		LESSICO – Classe, colori; giocattoli; animali; famiglia; parti del corpo.

Classe seconda

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Ascoltare e comprendere semplici messaggi.	– Cogliere il senso globale di una semplice comunicazione orale in un contesto conosciuto.	FUNZIONI COMUNICATIVE: – Saluti. – Presentazione di sé. – Numeri fino a 20. – Colori, oggetti scolastici, ambienti della casa, vestiti, giocattoli, parti del corpo, cibi e bevande, azioni. STRUTTURE GRAMMATICALI: – What's your name? My name's/I'm – How old are you? I'm…… – What's this? It's a …… – Take off….. / put on……. – I've got/ I haven't got – Have you got a ….? Yes I have / No I haven't – I like/ I don't like – Do you like….? – I can…../ I can't……. – How many… ? – What is it? – It's a ……. – What colour is it? – Who is it? LESSICO: – Classe, colori, numeri, casa, abbigliamento, giocattoli, corpo, cibi, bevande, azioni.
Competenza 2 Interagire oralmente in semplici situazioni comunicative.	– Partecipare a brevi scambi dialogici, riproducendo modelli dati.	

Classe terza

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Comprendere e ricavare informazioni dall'ascolto e dalla lettura di brevi testi.	– Leggere e comprendere il significato di un breve e semplice messaggio in situazioni note.	FUNZIONI COMUNICATIVE: – saluti, presentazione di sè, parti del corpo, giorni della settimana, mesi, stagioni, cibi, bevande, preferenze sugli alimenti, abbigliamento, numeri fino a 100. STRUTTURE GRAMMATICALI: – presente indicativo dei verbi "to be" e "to have got" alla forma affermativa, "I like- I don't like",
Competenza 2 Interagire	Partecipare a brevi scambi dialogici utilizzando le strutture linguistiche	

oralmente in situazioni di vita quotidiana.	acquisite.	"I can- I can't", "I'm wearing". pronomi personali soggetto principali preposizioni spaziali. LESSICO: – corpo umano, cibi, bevande, abbigliamento, azioni.

Classe quarta

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Competenza 1 Comprendere e ricavare informazioni dall'ascolto e dalla lettura di brevi testi.	– Capire istruzioni brevi e chiare in situazioni scolastiche. – Comprendere il significato di un breve e semplice messaggio. – Leggere testi e ricavare informazioni.	FUNZIONI COMUNICATIVE: – saluti, presentazione di sè, parti del corpo, giorni della settimana, mesi, stagioni, cibi, bevande, preferenzesugli alimenti, abbigliamento, numeri fino a 100. STRUTTURE GRAMMATICALI: – presente indicativo dei verbi "to be" e "to have got" alla forma affermativa, "I like- I don't like", "I can- I can't", "I'm wearing". pronomi personali soggetto,principali preposizioni spaziali. LESSICO: – corpo umano, cibi, bevande, abbigliamento, azioni.
Competenza 2 Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.	Partecipare a brevi scambi dialogici.	

Classe quinta

COMPETENZE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
Competenza 1 Comprendere e ricavare informazioni dall'ascolto e dalla lettura di brevi testi.	– Comprendere il significato globale di un breve testo – Ricavare informazioni legate ad abitudini personali	FUNZIONI COMUNICATIVE: – Data, saluti e presentazioni – Conversazioni: domande, risposte, scambio di informazioni in situazioni quotidiane prevedibili STRUTTURE GRAMMATICALI: – Pronomi personali soggetto - Aggettivi possessivi - Verbo TO BE – Present simple – tutte le forme - Aggettivi dimostrativi - Articolo determinativo e indeterminativo - Plurale dei sostantivi - THERE IS / ARE (tutte le forme) - Preposizioni di luogo (ON, IN, UNDER, BETWEEN, NEAR, NEXT TO, IN FRONT OF, OPPOSITE, BEHIND) - Verbo HAVE GOT – Present simple – tutte le forme Posizione degli aggettivi - Genitivo sassone - PRESENT
Competenza 2 Comunicare oralmente e per iscritto mediante semplici messaggi legati alla vita quotidiana.	– Raccontare di sé e della propria routine. – Ricavare informazioni e produrre brevi testi scritti. – Capire istruzioni, indicazioni fornite da segnali, slogan, cartelli.	

		SIMPLE – tutte le forme - Preposizioni di tempo : AT, IN, ON. - Verbo CAN – tutte le forme al presente – – PRESENT CONTINUOUS – SIMPLE PAST <u>LESSICO:</u> – Colori, Materie scolastiche, – Giorni, mesi e stagioni – Paesi e nazionalità – Ambienti della casa – Localizzazioni: ambienti naturali ed urbani – Numeri cardinali 1-1000 / Numeri ordinali da 1° a 31 – Hobbies e sports – Oggetti scolastici e personali. – Cibo e bevande. – Azioni relative alla routine quotidiana e del tempo libero. – L'ora. – Sistema monetario in Gran Bretagna. – Capi d'abbigliamento.

STORIA

Classe prima

COMPETENZE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
Competenza 1 Comprendere che la storia è una ricostruzione cronologica del passato.	– Acquisire il concetto di tempo come successione, durata, ciclicità, contemporaneità. – Rappresentare esperienze relative al trascorrere del tempo in varie forme.	– I segmenti temporali della giornata, – della settimana, – dei mesi, – dell'anno, – delle stagioni secondo una scansione convenzionale.
Competenza 2 Utilizzare strumenti e procedure, per acquisire una conoscenza di fenomeni storici ed eventi.	– Utilizzare le parole del tempo in modo sempre più consapevole. – Riordinare gli eventi in successione logica. – Analizzare situazioni di concomitanza. – Comprendere i rapporti causa/effetto.	– Le parole del tempo: prima, dopo, infine, mentre…. – Lessico specifico: perché, poiché, di conseguenza, quindi, ...

Classe seconda

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Orientarsi e collocare nel tempo fatti ed eventi	– Utilizzare le parole del tempo in modo sempre più consapevole – Acquisire il concetto di tempo come successione, durata, ciclicità, contemporaneità – Rappresentare esperienze relative al trascorrere del tempo in varie forme (verbale, grafica...).	– La scansione temporale del giorno, della settimana, del mese, dell'anno, delle stagioni. – La linea del tempo e la collocazione di fatti del proprio vissuto.
Competenza 2 Saper utilizzare le parole del tempo per raccontare i fatti in ordine cronologico.	– Utilizzare gli strumenti convenzionali di misurazione del tempo. – Riordinare gli eventi in successione logica.	– Le parole del tempo: prima, dopo, infine e contemporaneamente. – Strumenti convenzionali: l'orologio. – La storia personale e/o la storia della classe.

Classe terza

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Conoscere ed interpretare fatti ed eventi e processi del passato.	– Ricostruire sulla linea del tempo la storia della terra e collegare fatti ed eventi. –Collegare fatti ed eventi cogliendone i rapporti causa - effetto.	– Storia della terra. – Evoluzione dei viventi. – Evoluzione degli esseri umani. – Lessico specifico.
Competenza 2 Utilizzare i procedimenti del metodo storiografico e il lavoro su fonti.	– Conoscere le fonti e comprenderne l'utilizzo nella ricerca storiografica. – Individuare sulla linea del tempo le periodizzazioni.	– Discipline coinvolte nella ricerca storiografica. – Fonti. – Periodizzazione.

Classe quarta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca.	– Utilizzare il linguaggio specifico nella produzione orale e/o collettiva di semplici testi storici. – Riconoscere nel territorio tracce e reperti della storia passata. – Orientarsi sulle carte storiche e geografiche collegando fatti ed eventi della storia umana ai diversi contesti spaziali e temporali. – Individuare rapporti di causa - effetto in	– Significato di evento. – Successione e contemporaneità degli eventi. – Testo storico. – Funzione e aspetti del patrimonio culturale locale e nazionale e delle civiltà studiate (siti archeologici, musei monumenti, edifici, archivi, biblioteche, ...).

	singoli eventi storici.	
Competenza 2 Riconoscere le componenti costitutive delle civiltà.	– Riconoscere gli aspetti costitutivi di un quadro di civiltà. – Confrontare quadri di civiltà e riconoscere somiglianze e differenze. – Formulare ipotesi per spiegare alcuni eventi e alcune trasformazioni.	– Componenti delle società organizzate – Economia. – Organizzazione sociale, politica, istituzionale. – Religione - Cultura. – Linguaggio specifico. – Storia antica. – Civiltà dei fiumi e dei mari. – Villaggio, paese e città. – Linea del tempo: cronologia essenziale della storia antica.

Classe quinta

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Comprendere che la storia è un processo di ricostruzione del passato ed utilizzare i procedimenti del metodo storiografico.	– Problematizzare e fornire risposte attraverso gli strumenti della ricerca storica. – Utilizzare fonti storiche diverse per ricavare informazioni. – Utilizzare termini specifici del linguaggio disciplinare in modo sempre più appropriato.	– Il metodo storico: formulazione di semplici ipotesi – Utilizzo di testi, analisi delle fonti e inferenze. – Raccolta ed organizzazione delle informazioni secondo un ordine tematico, temporale, spaziali. – Funzione e valore del patrimonio culturale e importanza del rispetto dei beni pubblici comuni.
Competenza 2 Conoscere e comprendere fenomeni relativi alle civiltà del passato, contestualizzando e individuando rapporti di causa-effetto.	– Costruire «quadri» di civiltà in base a indicatori fisico- geografici, economico-sociali, culturali-religiosi. – Collocare secondo le coordinate spazio-temporali i più rilevanti eventi storici. – Organizzare e rielaborare le conoscenze per esposizioni chiare ed esaustive.	– Componenti delle società organizzate e loro relazioni. – Lessico specifico della disciplina.

GEOGRAFIA

Classe prima

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Orientarsi nello spazio ed utilizzare rappresentazioni dello stesso.	– Utilizzare gli indicatori topologici per muoversi e collocare oggetti nello spazio. – Utilizzare gli indicatori topologici per indicare posizioni e movimenti di altri nello spazio. – Leggere mappe di spazi noti individuandone gli elementi.	– Indicatori topologici (davanti, dietro, sopra...). – Spazi aperti, spazi chiusi, concetto di confine e regione. – La legenda. – Le mappe. – I reticolati ed il loro utilizzo. – Le direzioni: destra, sinistra,

	– Leggere semplici reticolati e collocare oggetti nella casella indicata e viceversa. – Leggere e produrre semplici percorsi su reticolato, utilizzando le direzioni.	davanti, dietro, in obliquo.
Competenza 2 Conoscere il paesaggio e l'ambiente circostante.	– Distinguere tra elementi naturali e antropici – Osservare il territorio vissuto e le sue caratteristiche principali – Osservare le funzioni di alcuni elementi del territorio	– Elementi del paesaggio – Elementi del territorio

Classe seconda

COMPETENZE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
Competenza 1 Orientarsi nello spazio e rappresentarlo.	– Utilizzare gli indicatori topologici per riconoscere oggetti nello spazio. – Utilizzare gli indicatori topologici per muoversi e collocare oggetti nello spazio. – Leggere mappe, piante e reticoli.	– Indicatori topologici (davanti, dietro, sopra, ...). – La legenda. – Il punto di vista. – Le mappe. – Le piante. – I reticoli. – Le direzioni: destra, sinistra, davanti, dietro, di lato.
Competenza 2 Riconoscere i vari ambienti e le loro funzioni.	– Osservare il territorio vissuto e le sue caratteristiche principali. – Osservare e individuare gli elementi naturali e antropici di paesaggi noti. – Osservare e classificare le funzioni di alcuni elementi del territorio.	– Elementi del paesaggio: mare, montagna, collina e pianura. – Concetto di territorio. – Elementi del territorio.

Classe terza

COMPETENZE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
Competenza 1 Orientarsi nello spazio utilizzando strumenti convenzionali e non.	– Utilizzare riferimenti topologici e punti cardinali per interpretare carte geografiche.	– Punti cardinali. – Legenda. – Scala.
Competenza 2 Conoscere il paesaggio individuandone gli elementi naturali e antropici.	– Analizzare e conoscere gli elementi naturali e antropici dell'ambiente.	– Ambienti naturali. – Elementi antropici. –

Classe quarta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Orientarsi nello spazio, utilizzando strumenti e metodi differenti, e produrre semplici rappresentazioni.	– Utilizzare riferimenti topologici e punti cardinali. – Leggere carte geografiche. – Realizzare schizzi cartografici e carte tematiche. – Progettare percorsi ed itinerari di viaggi. – Interpretare fonti cartografiche, fotografiche e satellitari.	– I punti cardinali. – Metodi di orientamento nello spazio. – Le carte geografiche: elementi costitutivi e tipologie.
Competenza 2 Conoscere il paesaggio e l'organizzazione del territorio.	– Analizzare e conoscere gli elementi naturali e antropici dell'ambiente. – Riconoscere la connessione tra elementi fisici ed antropici di un territorio.	– Le caratteristiche di fiumi, laghi, mari, pianura, collina e montagna. – Elementi del territorio fisici e antropici. – Regole per la tutela del territorio.

Classe quinta

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Orientarsi consapevolmente nello spazio.	– Orientarsi utilizzando punti di riferimento convenzionali e non. – Orientarsi sulle carte convenzionali e digitali.	– Caratteristiche delle varie rappresentazioni dello spazio. – Lessico specifico della disciplina.
Competenza 2 Consolidare il concetto di regione geografica con particolare riferimento al territorio italiano.	– Riconoscere i principali caratteri geo-politici di un territorio. – Riconoscere interazioni tra fatti e fenomeni (sociali, demografici, ambientali, …). – Organizzare e rielaborare le conoscenze per esposizioni chiare ed esaustive.	– Carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, ecc. – Regioni italiane. – Organizzazione politica dello Stato italiano. – Funzione dell'Unione Europea e dei suoi organismi principali. – Tutela di ambiente e paesaggio.

SCIENZE

Classe prima

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Osservare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.	– Esplorare il mondo attraverso i cinque sensi. – Definire, viventi e non viventi. – Classificare.	– I cinque sensi. – Viventi e non viventi. – I primi confronti (più alto di…, il più alto…, più pesante di…).

Competenza 2 Conoscere le principali interazioni tra mondo biotico e abiotico.	– Osservare esseri viventi mettendo in evidenza le differenze. – Riconoscere e descrivere i cambiamenti prodotti nell'ambiente dal ciclo stagionale. – Osservare semplici fenomeni scientifici, porsi domande e formulare ipotesi.	– Varietà di caratteristiche negli esseri viventi. – Trasformazione dei fattori biotici e abiotici in base alla stagionalità. – Semplici esperimenti.

Classe seconda

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Osservare e descrivere fenomeni attraverso semplici esperimenti.	– Realizzare e descrivere semplici esperimenti. – Osservare e descrivere le caratteristiche di animali e piante. – Riconoscere i cicli vitali degli organismi viventi.	– Classificazione di viventi e non viventi. – Il ciclo vitale di piante e animali.
Competenza 2 Conoscere le principali interazioni tra mondo biotico e abiotico.	– Esplorare i diversi materiali per comprenderne le caratteristiche. – Comprendere il ruolo che ha l'acqua nella vita di vegetali, animali, esseri umani.	– I materiali. – Stati della materia. – Cambiamenti di stato dell'acqua. – Il ciclo dell'acqua.

Classe terza

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Osservare, analizzare e descrivere fenomeni naturali.	– Osservare fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana. – Utilizzare il metodo scientifico per effettuare semplici esperimenti.	– Osservazione. – Metodo scientifico. – Lessico specifico.
Competenza 2 Conoscere i diversi ecosistemi.	– Riconoscere gli elementi costitutivi di un ecosistema e le relazioni tra essi. – Descrivere il ciclo vitale di una pianta e di un animale	– Ciclo vitale di animali e piante. – Ecosistemi.

Classe quarta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Osservare, analizzare e descrivere fenomeni ed elementi, formulando e verificando ipotesi.	– Descrivere fenomeni utilizzando i termini scientifici. – Rapportarsi ai fenomeni con condotte pratiche e intuitive. – Trasformare oggetti e materiali. – Usare strumenti di rilevazione specifici.	– Il fenomeno della combustione – Trasformazioni su materiali allo stato liquido e solido. – Materia, acqua, aria e suolo.

Competenza 2 Individuare la problematicità e responsabilità dell'intervento antropico sugli ecosistemi.	– Osservare, riconoscere e valutare le trasformazioni ambientali. – Descrivere il ciclo vitale degli esseri viventi. – Indicare esempi di relazioni degli organismi viventi con il loro ambiente.	– Interazione tra viventi e ambiente, adattamento. – Alcune piante e animali caratterizzanti l'ambiente. – Alcuni interventi antropici che hanno modificato l'ambiente a partire dall'osservazione della realtà locale.

Classe quinta

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Utilizzare il metodo scientifico nell'osservazione dei fenomeni naturali.	– Osservare fenomeni naturali, soprattutto partendo dalle proprie esperienze. – Cogliere le proprietà, le relazioni, i rapporti di causa- effetto. – Formulare ipotesi e verificarle, anche attraverso semplici esperimenti. – Descrivere le esperienze attraverso relazioni scritte e/o orali, disegni, tabelle, grafici	– Metodo scientifico. – Unità di misura e strumenti di misurazione. – Rappresentazioni grafiche. – I corpi celesti. – Il sistema solare. – L'energia. – Lessico specifico della disciplina.
Competenza 2 Acquisire consapevolezza della struttura, dello sviluppo e del funzionamento del proprio corpo.	– Osservare e descrivere il proprio corpo e riconoscerne il funzionamento come organismo complesso. – Prendersi cura della propria salute. – Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione.	– La cellula e la sua organizzazione. – Organi, apparati e sistemi del corpo umano.

TECNOLOGIA

Classe prima

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Conoscere e utilizzare le funzioni basilari delle tecnologie digitali.	– Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi e programmi didattici.	– Principali componenti hardware dei dispositivi. – Icone e comandi per entrare nei programmi e nelle applicazioni.
Competenza 2 Esplorare il mondo fatto dall'uomo.	– Eseguire semplici manufatti, seguendo le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza. – Classificare i materiali in base alle principali caratteristiche fisiche.	– Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. – Oggetti e utensili di uso comune e loro funzione.

Classe seconda

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Conoscere e utilizzare le funzioni basilari delle tecnologie digitali.	– Accendere, spegnere i dispositivi didattici in dotazione alla scuola. – Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici e strumenti del programma di disegno.	– I principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, mouse. – Modalità di accesso ai software per l'uso scolastico
Competenza 2 Esplorare il mondo fatto dall'uomo.	– Eseguire semplici manufatti, seguendo le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza. – Classificare i materiali in base alle principali caratteristiche fisiche.	– Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. – Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. – Oggetti e utensili di uso comune e loro funzione.

Classe terza

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Conoscere e utilizzare le funzioni basilari delle tecnologie digitali.	– Elaborare semplici documenti digitali.	– Software di videoscrittura, disegno, programmazione a blocchi, presentazioni...
Competenza 2 Esplorare il mondo fatto dall'uomo.	– Osservare oggetti anche del passato e inquadrarli nelle tappe più significative della storia dell'umanità. – Riconoscere i materiali impiegati. – Classificare i materiali in base alle conoscenze possedute. – Realizzare manufatti seguendo una procedura.	– Oggetti e manufatti e loro caratteristiche. – Procedure di costruzione di manufatti (concetto di algoritmo).

Classe quarta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Saper utilizzare tecnologie multimediali per comunicare.	– Elaborare semplici documenti digitali.	– Software di videoscrittura, disegno, programmazione a blocchi, presentazioni...
Competenza 2 Riconoscere la funzione e il funzionamento di elementi del mondo fatto dall'uomo.	– Osservare oggetti anche del passato e inquadrarli nelle tappe più significative della storia dell'umanità. – Riconoscere e classificare i materiali. – Progettare e realizzare semplici oggetti. – Conoscere gli oggetti, i loro componenti e materiali e una corretta relazione con l'ambiente.	– Oggetti e manufatti e loro caratteristiche. – Procedure di costruzione di manufatti (concetto di algoritmo). – Analisi delle componenti di un oggetto. – Gli oggetti e il loro impatto ambientale.

Classe quinta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Saper utilizzare in modo sicuro tecnologie multimediali per comunicare.	– Gestire in sicurezza il proprio account istituzionale e le principali applicazioni in esso contenute. – Ricercare informazioni su Internet, salvare ed organizzare le informazioni raccolte. – Elaborare semplici documenti digitali.	– Software di videoscrittura, disegno, programmazione a blocchi, presentazioni... – Principali regole per un uso consapevole del mondo digitale.
Competenza 2 Riconoscere la funzione e il funzionamento di elementi del mondo fatto dagli esseri umani.	– Osservare oggetti anche del passato e inquadrarli nelle tappe più significative della storia dell'umanità. – Progettare e realizzare semplici manufatti con materiali diversi. – Osservare e descrivere alcune macchine ed il loro funzionamento.	– Materiali e le loro caratteristiche. – Concetto di macchina. – Procedure di funzionamento.

EDUCAZIONE CIVICA

Classe prima

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Interagire con i pari e gli adulti in modo collaborativo e corretto, nel rispetto del sé.	– Sviluppare autonomia nella cura di sé.	– Igiene personale. – Corretta alimentazione. – Regole della convivenza civile.
Competenza 2 Rispettare i vari ambienti di vita quotidiana.	– Riconoscere e rispettare le regole nei diversi contesti	Comportamenti idonei e corretti

Classe seconda

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Interagire con i pari e gli adulti in modo collaborativo e corretto, nel rispetto del sé.	– Sviluppare autonomia nella cura di sé.	– Igiene personale – Corretta alimentazione
Competenza 2 Rispettare i vari ambienti di vita quotidiana.	– Riconoscere e rispettare le regole nei diversi contesti.	– Regole della convivenza civile.

Classe terza

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Interagire con i pari e con gli adulti in modo collaborativo e corretto, nel rispetto dell'ambiente.	– Mettere in atto comportamenti adeguati al raggiungimento di un obiettivo comune.	– Norme di prudenza della vita quotidiana. – Il sé e l'altro. – Regole dei diversi ambienti.
Competenza 2 Comprendere il senso e il valore delle regole codificate.	– Iniziare a conoscere i propri diritti e i propri doveri.	– Diritti e doveri.

Classe quarta

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Interagire con i pari e con gli adulti in modo collaborativo e corretto, nel rispetto dell'ambiente.	– Mettere in atto comportamenti adeguati al raggiungimento di un obiettivo comune. – Mettere in atto comportamenti adatti alla salvaguardia dell'ambiente.	– Norme di prudenza della vita quotidiana. – Il sé e l'altro. – Regole dei diversi ambienti. – Patrimonio storico-artistico-culturale - naturale del proprio territorio.
Competenza 2 Comprendere il senso e il valore delle regole codificate.	– Conoscere la differenza fra diritti e doveri.	– Diritti e doveri. – Costituzione Italiana (cenni).

Classe quinta

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Interagire con i pari e con gli adulti in modo collaborativo e corretto, nel rispetto dell'ambiente.	– Mettere in atto comportamenti adeguati al raggiungimento di un obiettivo comune. – Mettere in atto comportamenti adatti alla salvaguardia dell'ambiente.	– Norme di prudenza della vita quotidiana. – Il sé e l'altro. – Differenza di genere. – Regole dei diversi ambienti. – Patrimonio storico-artistico-culturale- naturale a livello locale e nazionale.
Competenza 2 Comprendere il senso e il valore delle regole codificate.	– Conoscere la differenza fra diritti e doveri.	– Diritti e doveri. – Costituzione Italiana. – Valore della legalità.

ARTE

Classe prima

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Osservare e leggere le immagini.	– Individuare forme, colori, linee, spazi e il loro significato all'interno dell'immagine.	– I colori primari, secondari, caldi e freddi. – Forme e linee. – Elementi fondamentali della figura umana. – Simbologia delle emozioni.
Competenza 2 Esprimere, comunicare e rielaborare in modo personale e creativo gli elementi del linguaggio iconico.	– Utilizzare in modo creativo con le principali tecniche artistiche e gli elementi del codice grafico-iconico	– Tecniche artistiche: matite, pennarelli, tempere, colori a cera, collage, …

Classe seconda

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Osservare e leggere le immagini.	– Individuare forme, colori, linee, spazi e il loro significato all'interno dell'immagine.	– I colori primari, secondari, terziari; colori caldi e freddi – Forme e linee – Figura e sfondo – Tecniche artistiche: matite, pennarelli, tempere, colori a cera o a olio; collage, assemblaggio di materiali vari.
Competenza 2 Esprimere, comunicare e rielaborare in modo personale e creativo gli elementi del linguaggio iconico.	– Utilizzare in modo significativo ed espressivo immagini, colori, forme, linee, materiali vari.	– Elementi fondamentali della figura umana. – Espressione di emozioni e stati d'animo.

Classe terza

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Osservare e leggere le immagini.	– Sperimentare le tecniche del colore.	– I colori primari, secondari, terziari; colori caldi e freddi. – Forme e linee. – Figura e sfondo. – Tecniche artistiche: matite, pennarelli, tempere, colori a cera o a olio; collage, assemblaggio di

		materiali vari.
Competenza 2 Esprimere, comunicare e rielaborare in modo personale e creativo gli elementi del linguaggio iconico.	– Osservare immagini e capirne i contenuti.	– Opere d'arte esemplificative. – Forme, superfici, colori; composizione, luci e ombre; volumi, elementi spaziali e prospettici.

Classe quarta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Esprimere, comunicare e rielaborare in modo personale e creativo gli elementi del linguaggio iconico.	– Sperimentare tecniche del colore, di manipolazione e di produzione di elaborati artistici.	– Caratteristiche del colore: colori caldi e freddi; colori primari, secondari, terziari; colori complementari. – Gradazioni e toni di colore; accostamenti, contrasti. – Principali caratteristiche dei materiali di manipolazione e relative tecniche.
Competenza 2 Osservare, leggere apprezzare il patrimonio artistico.	Percepire le caratteristiche significative delle immagini e del prodotto artistico d'autore e non.	– Lettura di opere d'arte esemplificative. – Forme, superfici, colori; composizione, luci e ombre; volumi, elementi spaziali e prospettici.

Classe quinta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Osservare, leggere apprezzare il patrimonio artistico.	Attraverso l'osservazione dell'opera percepire le caratteristiche significative dell'immagine artistica	– Caratteristiche del colore: colori caldi e freddi; colori primari, secondari, terziari; colori complementari. – Gradazioni e toni di colore; accostamenti, contrasti.
Competenza 2 Esprimere, comunicare e rielaborare in modo personale e creativo gli elementi del linguaggio iconico.	– Sperimentare in modo creativo molteplici tecniche artistiche utilizzando materiali e strumenti diversi	– Lettura di opere d'arte esemplificative. – Forme, superfici, colori; composizione, luci e ombre; volumi, elementi spaziali e prospetti.

MUSICA

Classe prima

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Produrre sequenze sonore e riprodurre brani vocali e ritmici.	– Riprodurre ritmi e melodie con il corpo e la voce. – Produrre sequenze con materiali sonori elementari.	– Sonorità degli oggetti e dei materiali. – Filastrocche, fiabe sonore e canzoni.
Competenza 2 Ascoltare e interpretare brani musicali con il gesto, il corpo, il segno.	– Rappresentare con gesti e movimenti brani musicali di diverso genere.	– Brani musicali di diverso genere.

Classe seconda

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Produrre sequenze sonore e riprodurre brani vocali e ritmici.	– Riprodurre ritmi e melodie con il corpo, la voce e semplici strumenti, produrre sequenze organizzate con materiali sonori elementari.	– Il ritmo. – Filastrocche, fiabe sonore e canzoni.
Competenza 2 Ascoltare e interpretare brani musicali con il gesto, il corpo, il segno.	– Descrivere e rappresentare caratteristiche musicali di brani di diverso genere.	– Parametri del suono (intensità, durata, altezza e timbro). – Brani musicali di diversa provenienza.

Classe terza

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 2 Eseguire brani vocali e strumentali.	– Produrre e riprodurre sequenze sonore organizzate.	– Parametri del suono (intensità, durata, altezza e timbro). – Canti, ritmi e brani strumentali. – Caratteristiche e modalità di utilizzo degli strumenti musicali didattici.
Competenza 2 Ascoltare e interpretare brani individuando le caratteristiche musicali specifiche.	– Tradurre in linguaggi visivo, gestuale e grafico. – L'ascolto di brani musicali diversi.	– Brani musicali di diversa provenienza.. – Semplici caratteristiche di brani musicali.

Classe quarta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Eseguire brani vocali e strumentali.	– Produrre, riprodurre e improvvisare canti e brani strumentali.	– Canti, ritmi e brani strumentali.
Competenza 2 Ascoltare e interpretare brani individuando le caratteristiche musicali specifiche.	– Tradurre in linguaggi visivo, gestuale e grafico. – L'ascolto di brani musicali diversi.	– Brani musicali di diverse provenienze. – Strumenti musicali della tradizione. – Semplici segni di notazione convenzionale e non.

Classe quinta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Eseguire canti e brani strumentali.	– Produrre, riprodurre e improvvisare canti e brani strumentali in modo creativo e consapevole.	– Testi e musiche dal repertorio colto e tradizionale.
Competenza 2 Ascoltare e interpretare brani individuando le caratteristiche musicali specifiche.	– Tradurre in linguaggi visivo, gestuale e grafico. – l'ascolto di brani musicali diversi.	– Notazione musicale convenzionale. – Strumenti musicali dell'orchestra classica. – Opere musicali significative.

SPORT

Classe prima

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Acquisire gli schemi motori di base e la consapevolezza di sé e degli altri attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo.	– Riconoscere le varie parti del corpo	– Le parti del corpo
Competenza 2 Partecipare alle attività di gioco e sport rispettandone le regole.	– Muoversi negli spazi valutando traiettorie, distanze e la successione temporale delle azioni. – Rispettate indicazioni e regole…	– Lo spazio (distanza e direzione) ed il tempo (durata, successione, contemporaneità). – Le abilità motorie funzionali al gioco. – Concetti di: regola, lealtà,

		rispetto, partecipazione, collaborazione.

Classe seconda

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Competenza 1 Acquisire gli schemi motori di base e la consapevolezza di sé e degli altri attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo.	– Riconoscere i segmenti del corpo e la possibilità di movimento.	– Le parti del corpo. – Schemi motori di base. – La percezione dello spazio (distanza e direzione) e la successione temporale delle azioni.
Competenza 2 Partecipare alle attività di gioco e sport rispettandone le regole.	– Partecipare alle attività motorie rispettando le regole e i compagni di gioco.	– Le parti del corpo. – Schemi motori di base. – La percezione dello spazio (distanza e direzione) e la successione temporale delle azioni.

Classe terza

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 2 Conoscere il proprio corpo e padroneggiare gli schemi motori di base utilizzando gli stimoli percettivi in funzione del movimento.	– Padroneggiare gli schemi motori in combinazioni più complesse, orientando il proprio corpo in relazione ad attrezzi e persone in movimento	– Prime conoscenze sulle modificazioni del corpo in rapporto all'età e allo sviluppo – Conoscenza degli schemi motori di base – Conoscenza dei propri limiti in situazioni di disequilibrio fisico ed emotivo.
Competenza 2 Partecipare alle attività di gioco e sport rispettandone le regole.	– Accettare i ruoli assegnati e relazionarsi con i compagni in forma cooperativa.	– Elementi delle principali discipline sportive. – I rischi ed i comportamenti corretti per evitarli.

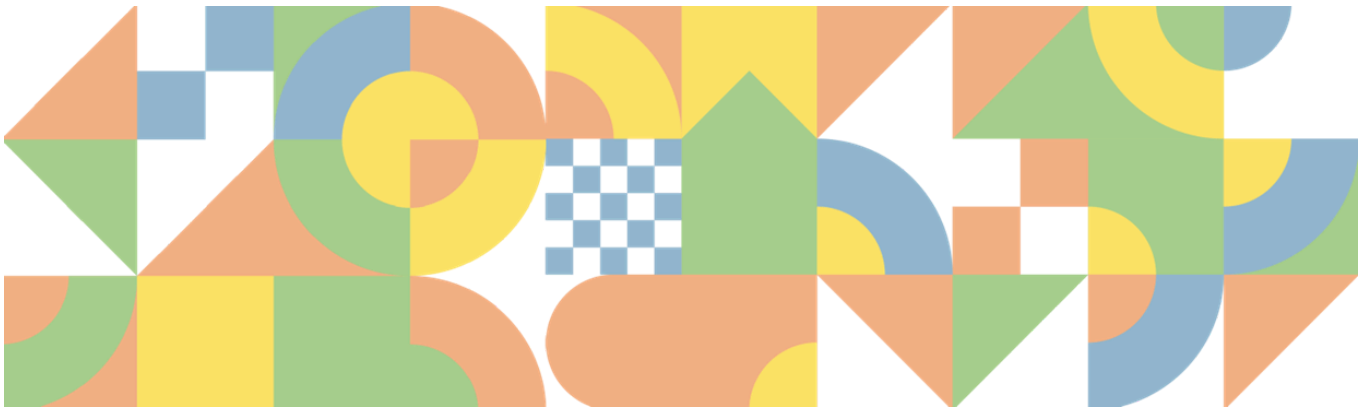
Classe quarta

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 Conoscere il proprio corpo e padroneggiare gli schemi motori di base utilizzando	Padroneggiare gli schemi motori in combinazioni più complesse, orientando il proprio corpo in relazione ad attrezzi e persone in movimento.	– Cambiamenti del corpo in rapporto all'età e allo sviluppo. – Schemi motori di base. – Situazioni di disequilibrio fisico ed emotivo.

gli stimoli percettivi in funzione del movimento.		
Competenza 2 Partecipare alle attività di gioco e sport rispettandone le regole.	– Accettare i ruoli assegnati e relazionarsi con i compagni in forma cooperativa.	– Elementi delle principali discipline sportive. – I rischi ed i comportamenti corretti per evitarli.

Classe quinta

COMPETENZE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
Competenza 1 Conoscere il proprio corpo e padroneggiare gli schemi motori di base utilizzando gli stimoli percettivi in funzione del movimento	– Utilizzare efficacemente gli schemi motori e le capacità coordinative durante le attività motorie più svariate.	– Il corpo e le sue potenzialità.
Competenza 2 Partecipare alle attività di gioco e sport rispettandone le regole.	– Applicare le regole del gioco-sport.	– Regole dei più comuni giochi sportivi. – I rischi ed i comportamenti corretti per evitarli.



IL CURRICOLO
DELLA SCUOLA SECONDARIA

ITALIANO - Classe prima -

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CONTENUTI**	**ABILITA'**
1. ASCOLTARE-PARLARE	Linguaggio connotativo e linguaggio denotativo.	• Ascoltare testi prodotti da altri, individuando lo scopo, l'argomento e le informazioni principali. • Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza.
2. LEGGERE-COMPRENDERE	<u>Antologia:</u> • il testo narrativo (la favola, la fiaba, il testo descrittivo, fantasy, avventura) • il testo regolativo • il testo poetico (metrica e figure retoriche principali) <u>Mito ed Epica:</u> • Iliade • Odissea • Eneide • Epica cavalleresca medievale	• Leggere ad alta voce in modo espressivo e permettere a chi ascolta di capire. • Comprendere testi narrativi e ricavarne informazioni esplicite e implicite. • Riconoscere il tipo di narratore (esterno e interno). • Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. • Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi per lo studio.
3. SCRIVERE	<u>Produzione scritta:</u> • il riassunto: divisione in sequenze con titolazione attraverso parole- chiave; discorso diretto/indiretto • il testo descrittivo: descrizione tramite i sensi; descrizione tramite piani (primo/secondo piano, sfondo); descrizione soggettiva e oggettiva • il testo espressivo • Il testo poetico: scrittura creativa (limerick,calligrammi, nonsense)	• Scrivere testi di tipo diverso coerenti e coesi.
4. RIFLETTERE SULLA LINGUA	<u>Grammatica:</u> • fonologia e ortografia • morfologia: parti variabili e invariabili <u>Lessico:</u> • sinonimi, antonimi, campi semantici • storia di parole	• Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. • Riconoscere le principali relazioni di significato fra le parole. • Comprendere e usare parole in senso figurato.

OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**ABILITA'**
1. Comprensione della lingua orale	• Riconosce il significato globale di un messaggio.
2. Comprensione della lingua scritta	• Sa cogliere le caratteristiche di un testo in modo globale.
3. Produzione della lingua orale	• Sa esprimersi in modo comprensibile.
4. Produzione della lingua scritta	• Scrive rispettando la traccia • Utilizza un linguaggio sufficientemente corretto.
5. Conoscenza delle funzioni e della struttura della lingua, anche nei suoi aspetti storico evolutivi	• Sa riconoscere le parti fondamentali del discorso (nome, articolo, aggettivo, verbo).
6. Conoscenza ed organizzazione dei contenuti	• Sa esprimere semplici contenuti in modo comprensibile.

ITALIANO - Classe seconda -

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CONTENUTI**	**ABILITA'**
1. ASCOLTARE-PARLARE	• Esposizione guidata seguendo un ordine (cronologico e spaziale) dato (scaletta, mappa, …). • Parafrasi di un testo letterario.	• Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto. • Narrare esperienze, eventi, trame, selezionando e ordinando le informazioni significative.
2. LEGGERE-COMPRENDERE	<u>Antologia:</u> • il testo espressivo (il diario, la lettera e l'autobiografia) • il racconto (comico- umoristico, giallo, dell'orrore) • il testo espositivo <u>Il testo letterario:</u> • origini della letteratura italiana • brani tratti dalla Divina Commedia, dal Decameron di Boccaccio e Canzoniere di Petrarca, Ariosto, Tasso, Galileo, Goldoni.	• Usare pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. • Leggere testi letterari di vario tipo e forma, individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza.
3. SCRIVERE	<u>Produzione scritta:</u> • il testo poetico: parafrasi più completa e costruzione delle frasi nei versi • il riassunto (del testo narrativo e del testo espositivo): tecniche di stesura (cancellazione di informazioni secondarie; introduzione di connettivi per	• Scrivere testi di tipo diverso coerenti e coesi.

	attuare legami logici) • il testo espressivo • il testo descrittivo: descrizione con potenziamento del lessico impiegato (sinonimi, antonimi) • il testo di commento	
4. RIFLETTERE SULLA LINGUA	<u>Grammatica:</u> • morfologia: consolidamento parti invariabili del discorso; approfondimento del verbo • la sintassi della frase semplice: soggetto, predicati, principali complementi diretti ed indiretti; la procedura dell'analisi logica <u>Lessico:</u> • iponimi, iperonimi, omonimi e polisemici • storia di parole, evoluzione della lingua	• Riconoscere l'organizzazione logico - sintattica della frase semplice. • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici. • Riconoscere le relazioni di significato fra le parole.

OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**ABILITA'**
1. Comprensione della lingua orale	• Riconosce gli elementi fondamentali di un messaggio.
2. Comprensione della lingua scritta	• Riconosce l'elemento centrale di un testo.
3. Produzione della lingua orale	• Sa esprimersi in modo sufficientemente chiaro e corretto.
4. Produzione della lingua scritta	• Scrive con pertinenza alla traccia. • Utilizza un linguaggio sufficientemente chiaro e corretto.
5. Conoscenza delle funzioni e della struttura della lingua, anche nei suoi aspetti storico evolutivi	• Sa riconoscere le principali funzioni logiche nella frase (soggetto, predicato, compl. ogg. e compl. indiretti di uso più frequente).
6. Conoscenza ed organizzazione dei contenuti	• Sa esprimere contenuti con ordine.

ITALIANO - Classe terza -

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CONTENUTI**	**ABILITA'**
1. ASCOLTARE-PARLARE	Esporre un argomento di studio, organizzando i contenuti.	• Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: presa di appunti durante l'ascolto e rielaborazione degli stessi dopo l'ascolto. • Riferire oralmente in modo chiaro ed esaustivo su un argomento di studio servendosi di materiali di supporto.

2. LEGGERE-COMPRENDERE	<u>Antologia:</u> ● il romanzo storico, sociale e psicologico ● il testo argomentativo, problemi d'attualità ● il testo fantascientifico ● il testo fantastico ● il testo poetico <u>Il testo letterario:</u> ● cenni di letteratura italiana dall'Ottocento ad oggi ● brani tratti dagli autori dell'Ottocento e del Novecento (Foscolo, Leopardi, Manzoni, Verga, Pascoli, Ungaretti, Pirandello, Montale, Quasimodo…)	● Individuare la tesi centrale e gli argomenti a sostegno nei testi argomentativi. Valutare la pertinenza e la validità delle argomentazioni. ● Comprendere testi descrittivi individuando i loro diversi scopi e funzioni.
3. SCRIVERE	<u>Produzione scritta:</u> ● il tema argomentativo ● il tema di commento (film, esperienze, libri…) ● il testo poetico: commento completo comprendente biografia dell'autore, parafrasi, individuazione di *tema* e *argomento* e giudizio sul messaggio globale del testo ● la descrizione: riprendere le tecniche già introdotte negli anni precedenti e approfondire il punto di vista ● il riassunto: dalla mappa concettuale al testo e viceversa per attuare sintesi più complesse e strutturate; ripresa e approfondimento del discorso diretto/indiretto	● Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura. ● Scrivere sintesi.
4. RIFLETTERE SULLA LINGUA	<u>Grammatica:</u> ● la sintassi della frase complessa: principali, coordinate e subordinate (oggettiva, soggettiva, dichiarativa, finale, modale, causale, temporale, relativa) ● discorso diretto e discorso indiretto <u>Lessico:</u> ● particolari forme di composizione delle parole ● storia ed evoluzione della lingua	● Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa. ● Ampliare il proprio lessico, compiendo scelte adeguate alla situazione comunicativa.

ORIENTAMENTO	• Conoscenza del sistema scolastico di secondo grado con particolare attenzione all'offerta nella nostra provincia, per effettuare la scelta della scuola a cui iscriversi.	

OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**ABILITA'**
1. Comprensione della lingua orale	• Riconosce le fasi principali del processo di ideazione di un messaggio.
2. Comprensione della lingua scritta	• Riconosce l'elemento centrale di un testo e alcuni secondari.
3. Produzione della lingua orale	• Sa esprimersi in modo chiaro e corretto.
4. Produzione della lingua scritta	• Scrive con pertinenza alla traccia un testo organico. • Utilizza un linguaggio sufficientemente chiaro e corretto.
5. Conoscenza delle funzioni e della struttura della lingua, anche nei suoi aspetti storico evolutivi	• Sa riconoscere le principali funzioni logiche delle frasi all'interno del periodo (principale, coordinate, subordinate).
6. Conoscenza ed organizzazione dei contenuti	• Sa esprimere contenuti in base a schemi dati.

STORIA - Classe prima -

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CONTENUTI**	**ABILITA'**
• USO DELLE FONTI ✔ Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, ecc.) per ricavare conoscenze su temi fondamentali. ✔ Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. • ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI ✔ Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. ✔ Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. ✔ Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.	• La fine dell'Impero Romano d'Occidente. • L'Alto Medioevo: migrazioni di popoli, l'Impero Carolingio. • La crescita demografica e la ripresa dell'economia dopo l'anno Mille. • Le crociate negli aspetti essenziali. • La nascita dei comuni. • Chiesa, Impero e monarchie nazionali. • Il Trecento tra crisi e nuovi equilibri negli aspetti essenziali. • Le Signorie. • Uno sguardo sul mondo: cenni.	• Individuare le parole chiave e saperle collegare. • Collegare gli eventi nello spazio e nel tempo attraverso indicatori verbali, carte storiche e la linea del tempo. • Recuperare le conoscenze pregresse per interpretare nuovi contenuti. • Individuare relazioni in particolare di causa- effetto. • Saper rappresentare le relazioni individuate attraverso schemi e mappe.

• STRUMENTI CONCETTUALI ✔ Selezionare, schedare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle e grafici. ✔ Conoscere aspetti e strutture dei momenti storici italiani, europei e mondiali studiati ✔ Conoscere il patrimonio culturale collegato ai temi studiati. ✔ Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. • PRODUZIONE SCRITTA E ORALE ✔ Produrre testi, utilizzando conoscenze, selezionate e schedate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non.		• Esporre oralmente le conoscenze acquisite e saperle sintetizzare. • Usare correttamente il lessico specifico.

OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**ABILITA'**
1. Conoscenza degli eventi storici	• Ricorda gli elementi essenziali degli argomenti studiati.
2. Capacità di stabilire relazioni tra fatti storici	• Se guidato, riconosce le principali relazioni tra gli eventi.
3. Comprensione dei fondamenti e delle istituzioni della vita sociale e politica	• Conosce le principali norme del vivere civile.
4. Comprensione ed uso dei linguaggi e degli strumenti specifici	• Riconosce i termini specifici, se guidato.

STORIA - Classe seconda -

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CONTENUTI**	**ABILITA'**
• USO DELLE FONTI ✔ Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, ecc.) per ricavare conoscenze su temi fondamentali. ✔ Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. • ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI ✔ Formulare problemi sulla base delle informazioni raccolte. ✔ Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare	• Umanesimo e Rinascimento. • I viaggi, le esplorazioni, i nuovi confini. • La nascita dello Stato moderno. • La Riforma protestante. • Il Seicento in Europa. • Illuminismo. • Rivoluzione industriale. • La nascita degli Stati Uniti d'America. • La Rivoluzione francese. • L'età napoleonica. • La Restaurazione.	• Individuare le parole chiave e saperle collegare. • Collegare gli eventi nello spazio e nel tempo attraverso indicatori verbali, carte storiche e la linea del tempo. • Recuperare le conoscenze pregresse per interpretare nuovi contenuti. • Individuare relazioni in particolare di causa-effetto.

le conoscenze studiate. ✔ Collocare la storia locale in relazione alla storia italiana, europea, mondiale. • STRUMENTI CONCETTUALI ✔ Selezionare, schedare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle e grafici. ✔ Conoscere aspetti e strutture dei momenti storici italiani, europei e mondiali studiati ✔ Conoscere il patrimonio culturale collegato ai temi studiati. ✔ Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. • PRODUZIONE SCRITTA E ORALE ✔ Produrre testi, utilizzando conoscenze, selezionate e schedate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non.		• Saper rappresentare le relazioni individuate attraverso schemi e mappe. • Esporre oralmente le conoscenze acquisite e saperle sintetizzare. • Usare correttamente il lessico specifico.

OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**ABILITA'**
1. Conoscenza degli eventi storici	• Ricorda gli argomenti studiati collocandoli nel tempo e nello spazio.
2. Capacità di stabilire relazioni tra fatti storici	• Riconosce le principali relazioni tra gli eventi utilizzando schemi dati.
3. Comprensione dei fondamenti e delle istituzioni della vita sociale e politica	• Conosce le norme del vivere civile e le fondamentali istituzioni politiche.
4. Comprensione ed uso dei linguaggi e degli strumenti specifici	• Riconosce e usa, se guidato, i termini specifici.

STORIA - Classe terza -

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CONTENUTI**	**ABILITA'**
• USO DELLE FONTI ✔ Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, ecc.) per ricavare conoscenze su temi fondamentali. ✔ Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. • ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI ✔ Formulare problemi sulla base	• Il Risorgimento. • La seconda rivoluzione industriale. • Imperialismo. • La Grande guerra. • L'età dei totalitarismi: fascismo, stalinismo e nazismo. • La seconda guerra mondiale. • La guerra fredda. • Il Sessantotto. • La decolonizzazione.	• Individuare le parole chiave e saperle collegare. • Collegare gli eventi nello spazio e nel tempo attraverso indicatori verbali, carte storiche e la linea del tempo. • Recuperare le conoscenze pregresse per interpretare nuovi contenuti.

delle informazioni raccolte. ✔ Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. ✔ Collocare la storia locale in relazione alla storia italiana, europea, mondiale. • STRUMENTI CONCETTUALI ✔ Selezionare, schedare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle e grafici. ✔ Conoscere aspetti e strutture dei momenti storici italiani, europei e mondiali studiati ✔ Conoscere il patrimonio culturale collegato ai temi studiati. ✔ Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. • PRODUZIONE SCRITTA E ORALE ✔ Produrre testi, utilizzando conoscenze, selezionate e schedate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non.	• La repubblica italiana: dalla nascita alla seconda repubblica. • Il XXI secolo: cenni.	• Individuare relazioni, in particolare di causa-effetto. • Saper rappresentare le relazioni individuate attraverso schemi e mappe. • Esporre oralmente le conoscenze acquisite e saperle sintetizzare. • Usare correttamente il lessico specifico.

OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**ABILITA'**
1. Conoscenza degli eventi storici	• Ricorda gli argomenti studiati cogliendo semplici relazioni di causa-effetto.
2. Capacità di stabilire relazioni tra fatti storici	• Riconosce le relazioni tra gli eventi utilizzando schemi dati.
3. Comprensione dei fondamenti e delle istituzioni della vita sociale e politica	• Conosce le norme del vivere civile, le istituzioni politiche e i principi fondamentali dell'organizzazione dello Stato.
4. Comprensione ed uso dei linguaggi e degli strumenti specifici	• Riconosce e usa i termini specifici e, guidato, ricava le principali informazioni dall'esame di un testo.

GEOGRAFIA - Classe prima -

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CONTENUTI**	**ABILITA'**
1. ORIENTAMENTO 2. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' 3. PAESAGGIO 4. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	• L'orientamento (punti cardinali, bussola, le coordinate geografiche, …) e gli strumenti della geografia (le carte geografiche). • Paesaggi, climi e biomi europei. • La popolazione europea (città, economia, cultura e comunicazioni).	• Orientarsi nel tempo e nello spazio. • Saper leggere e interpretare carte geografiche di diverso tipo dei territori esaminati. • Identificare i principali biomi e i corrispondenti tipi

		di flora e fauna. • Saper leggere e riprodurre alcuni principali tipi di grafici e tabelle.

OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**ABILITA'**
1. ORIENTAMENTO	• Individua gli elementi caratteristici dei paesaggi e li colloca nello spazio geografico, se guidato.
2. LINGUAGGIO DELLA GEO- GRAFICITA'	• Legge la carta geografica, se guidato. • Comprende alcuni termini specifici.
3. PAESAGGIO	• Distingue gli elementi naturali e antropici.
4. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	• Comprende le principali relazioni tra fenomeni geografici.

GEOGRAFIA - Classe seconda -

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CONTENUTI**	**ABILITA'**
1. ORIENTAMENTO 2. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' 3. PAESAGGIO 4. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	• Che cos'è lo Stato. • Le istituzioni europee. • Le regioni europee.	• Orientarsi nel tempo e nello spazio. • Saper leggere e interpretare carte geografiche di diverso tipo dei territori esaminati. • Identificare i principali biomi e i corrispondenti tipi di flora e fauna. • Saper leggere e riprodurre alcuni principali tipi di grafici e tabelle.

OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**ABILITA'**
1. ORIENTAMENTO	• Individua gli elementi caratteristici dei paesaggi europei e li colloca nello spazio geografico.
2. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	• Legge carte geografiche e tabelle. • Riconosce e usa i termini specifici.
3. PAESAGGIO	• Riconoscere nei paesaggi europei gli elementi fisici e antropici.
4. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	• Riconosce le principali relazioni tra fenomeni geografici utilizzando schemi di interpretazione.

GEOGRAFIA - Classe terza -

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CONTENUTI**	**ABILITA'**
1. ORIENTAMENTO 2. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	• La formazione dei continenti. • Fasce climatiche e biomi.	• Osservare, leggere, analizzare ogni tipo di carta geografica. • Esporre gli argomenti utilizzando i

3. PAESAGGIO 4. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	• La popolazione (demografia, lingua, religione e cultura). • Economia e globalizzazione. • I continenti.	termini specifici. • Interpretare e produrre carte tematiche, tabelle, grafici e dati statistici. • Riconoscere le relazioni tra gli elementi distintivi degli ambienti e le corrispondenti fasce climatiche. • Riconoscere le relazioni tra le peculiarità ambientali e le situazioni culturali, sociopolitiche ed economiche. • Individuare i rapporti e le relazioni tra geografia e storia. • Accogliere e rispettare le diversità culturali. • Cogliere gli aspetti positivi e negativi del processo di globalizzazione.

OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**ABILITA'**
1. ORIENTAMENTO	• Individua gli elementi caratteristici dei paesaggi extraeuropei e li colloca nello spazio geografico.
2. LINGUAGGIO DELLA GEO- GRAFICITA'	• Legge e interpreta carte geografiche, tabelle e grafici. • Riconosce e usa termini specifici ricava le principali informazioni.
3. PAESAGGIO	• Riconosce le caratteristiche delle diverse zone climatiche e dei rispettivi insediamenti umani.
4. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	• Riconosce relazioni tra fenomeni geografici utilizzando schemi di interpretazione dati dall'esame di un testo.

MATEMATICA - Classe prima -

Aritmetica

Prerequisiti in ingresso

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico , scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. - Stimare la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.	Comprensione del testo L'alunno: - esegue addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, con numeri interi e decimali, padroneggiando gli algoritmi delle operazioni sia scritti che mentali; - risolve un semplice problema in autonomia impostando i dati e svolgendo passo passo le consegne utilizzando il linguaggio matematico esegue semplici equivalenze.	Simbologia: maggiore, minore, uguale, diverso. Terminologia specifica: Numeri naturali, Quattro operazioni, principali unità di misura, loro multipli e sottomultipli.

Percorso

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico , scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. - Stimare la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.	L'alunno: - traduce un semplice testo in linguaggio matematico comprende il significato di potenza usando la notazione esponenziale; - risolve espressioni numeriche, anche esponenziali; - comprende il significato di divisore e multiplo di un numero ed è in grado di individuarlo - sceglie i metodi di calcolo più idonei; - utilizza gli strumenti appropriati per eseguire operazioni di calcolo (calcolo mentale, carta e penna, calcolatrice, computer).	Simbologia: simboli dell'insiemistica e della logica. - Le quattro operazioni e l'uso delle loro proprietà. - Potenze e loro proprietà. - Espressioni numeriche. - Rappresentazioni grafiche. - Criteri di divisibilità, scomposizione, determinazione di MCD e mcm. - Frazione come operatore

Geometria

Prerequisiti in ingresso

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
- Rappresentare, confrontare e analizzare i poligoni di base Utilizzare strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro….).	L'alunno rappresenta accuratamente un poligono utilizzando gli strumenti da disegno opportuni (righello, goniometro, compasso, squadra).	- Analizzare i poligoni di base: lato, vertice, area, perimetro. - Utilizzo contestualizzato delle unità di misura. - Nomenclatura di base.

Percorso

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
- Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni. - Riconoscere e denominare le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi, partendo da modelli.	L'alunno: - riconosce e rappresenta gli enti geometrici fondamentali; - riconosce e descrive proprietà di figure piane, utilizzando una terminologia appropriata; - classifica i poligoni in base alle proprietà; - disegna le figure geometriche utilizzando gli strumenti opportuni (righello, squadra, goniometro, compasso, software di geometria); - utilizza il metodo delle coordinate per rappresentare grandezze e frequenze; - saper operare con i segmenti e gli angoli utilizzando linguaggi e terminologia appropriati: - saper impostare un problema (dati, incognite, rappresentazione grafica proporzionale).	- Sistema universale di misura - Enti geometrici fondamentali e loro proprietà. - Segmenti, loro misura e confronto. - Rette incidenti, parallele e perpendicolari. - Angoli, loro misura e confronto. - Proprietà generali dei poligoni. - Congruenza di figure geometriche. - Proprietà dei triangoli Terminologia specifica. - Il metodo delle coordinate.

MATEMATICA - Classe seconda -

Aritmetica

Prerequisiti in ingresso (obiettivi imprescindibili della classe prima)

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
- Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni; - riconoscere e denominare le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi, partendo da modelli.	L'alunno sa: - applicare delle operazioni in N; - applicare le proprietà delle potenze; - scomporre un numero; - risolvere un semplice problema in autonomia impostando i dati e svolgendo passo passo le consegne utilizzando il linguaggio matematico; - risolvere un'espressione.	- proprietà delle operazioni in N con particolare attenzione a quelle specifiche delle operazioni dirette e quelle delle operazioni inverse. - Principi dei criteri di divisibilità Proprietà delle potenze Multipli e divisori

Percorso

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
- Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. - Analizzare, interpretare, mettere in relazione dati, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	L'alunno: - opera con numeri appartenenti a diversi insiemi numerici, utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale. - Comprende il significato dell' estrazione di radice come operazione inversa .dell'elevamento a potenza - Dà stime approssimate per il risultato di un'operazione, anche per controllare la plausibilità di un calcolo. - Utilizza il concetto di rapporto fra numeri o misure e lo esprime sia in forma decimale sia in frazione. - Imposta uguaglianze di rapporti per risolvere problemi di proporzionalità. - Comprende il significato di percentuale e sa calcolarla soprattutto in contesti reali. - Organizza in tabelle e rappresenta dati in forma grafica, utilizzando anche	- Insiemi numerici Q^+, I^+, R^+: Radici - Rapporti e proporzioni: Proporzionalità diretta ed inversa e relativi grafici. - Tabelle e grafici. - Funzioni empiriche e matematiche. - Elementi di statistica e probabilità. - Terminologia specifica.

	strumenti informatici. - Interpreta tabelle e grafici.	

Geometria

Prerequisiti in ingresso (obiettivi imprescindibili della classe prima)

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Riconoscere, rappresentare e denominare le forme del piano, cogliere le relazioni fra gli elementi. - Descrivere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche geometriche, determinare le misure, costruire modelli concreti di vario tipo. - Utilizzare strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro….).	L'alunno: - riconosce e rappresenta gli enti geometrici fondamentali; - riconosce le figure piane; - disegna le figure geometriche utilizzando gli strumenti opportuni ; - utilizza il metodo delle coordinate; - sa operare con i segmenti e gli angoli; - sa impostare un problema (dati, incognite, rappresentazione grafica).	- Sistema universale di misura. - Enti geometrici fondamentali e loro proprietà. - Segmenti, loro misura e confronto. - Rette incidenti, parallele e perpendicolari. - Angoli, loro misura e confronto. - Proprietà generali dei poligoni. - Congruenza di figure geometriche. - Proprietà dei triangoli. - Terminologia specifica. - Il metodo delle coordinate.

Percorso

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni; - riconoscere e denominare le forme del piano, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi, partendo da modelli. - Interpretare opportunamente una figura nel piano, applicando conoscenze pregresse in modo da ricostruire eventuali informazioni non esplicite.	L'alunno: - conosce ed usa le proprietà delle figure piane, utilizzando una terminologia appropriata. - Rappresenta punti, segmenti e figure nel piano cartesiano. - Utilizza in modo appropriato formule dirette e inverse per calcolare perimetri e aree delle principali figure piane. - Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure, anche visualizzando la situazione con modelli materiali.	- Proprietà delle figure piane, calcolo di perimetri e aree. - Il piano cartesiano. - Teorema di Pitagora. - Poligoni regolari, calcolo di perimetri ed aree. - Terminologia specifica.

MATEMATICA - Classe terza -

Aritmetica e algebra

Prerequisiti in ingresso (obiettivi imprescindibili della classe seconda)

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. - Analizzare, interpretare, mettere in relazione dati, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	L'alunno: - opera con numeri appartenenti a diversi insiemi numerici; - comprende il significato dell' estrazione di radice come operazione inversa dell'elevamento a potenza. - Utilizza il concetto di rapporto fra numeri o misure. - Imposta uguaglianze di rapporti per risolvere problemi di proporzionalità. - Comprende il significato di percentuale e sa calcolarla soprattutto in contesti reali. - Organizza in tabelle e rappresenta dati in forma grafica, utilizzando anche strumenti informatici.	- Insiemi numerici Q^+, I^+, R^+: Radici - Rapporti e proporzioni. - Costruzione di un grafico di proporzionalità diretta ed inversa. - Funzioni empiriche e matematiche. - Elementi di statistica e probabilità. - Terminologia specifica.

Percorso

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. - Analizzare, interpretare, mettere in relazione dati, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	L'alunno: - utilizza il linguaggio algebrico per generalizzare teorie, formule e proprietà. - Risolve espressioni ed equazioni numeriche e letterali, e le utilizza anche per la risoluzione di problemi. - Riconosce ed applica relazioni di proporzionalità diretta e inversa e ne rappresenta le relative funzioni sul piano cartesiano. - Comprende il significato di indagine statistica e di campione, raccoglie dati, li confronta utilizzando i parametri statistici (frequenza, moda, media, mediana).	- Insiemi numerici Z, Q, I, R. - Espressioni algebriche. - Identità ed equazioni. - Tabelle e grafici. - Funzioni empiriche e matematiche. - Funzioni di proporzionalità diretta, inversa e relativi grafici. - Equazione della retta. - Elementi di statistica e probabilità. - Rappresentazioni grafiche. - Espressioni aritmetiche ed algebriche. - Equazioni. - Terminologia specifica.

	- Distingue eventi certi, probabili e impossibili. - Sa analizzare il testo di un problema, seleziona le informazioni significative, formula un'ipotesi risolutiva; espone il procedimento risolutivo utilizzando correttamente il linguaggio specifico.	

Geometria

Prerequisiti in ingresso (obiettivi imprescindibili della classe seconda)

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni. - Riconoscere e denominare le forme del piano e le loro rappresentazioni. - Interpretare opportunamente una figura nel piano.	L'alunno: - Conosce ed usa le proprietà delle figure piane. - Rappresenta punti, segmenti e figure nel piano cartesiano. - Utilizza in modo appropriato formule dirette e inverse per calcolare perimetri e aree delle principali figure piane. - Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.	- Proprietà delle figure piane, calcolo di perimetri e aree. - Il piano cartesiano. - Teorema di Pitagora . - Poligoni regolari, calcolo di perimetri ed aree.

Percorso

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, riconoscere e denominare le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi, partendo da modelli.	L'alunno: - Conosce ed usa le proprietà delle figure piane e solide (poliedri e solidi di rotazione), utilizzando una terminologia appropriata. - Rappresenta punti, segmenti e figure nel piano cartesiano. - Utilizza in modo appropriato formule dirette e inverse per calcolare perimetri, aree e volumi delle principali figure piane e solide. Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure, anche visualizzando	- Circonferenza e cerchio Poligoni inscritti e circoscritti. - Proprietà delle figure solide e loro rappresentazione sul piano. - Calcolo di aree e volumi di figure solide. - Terminologia specifica.

	la situazione con modelli materiali.	

Obiettivi imprescindibili al termine della classe terza

Il numero	- Rappresentare i numeri relativi sulla retta orientata. - Svolgere operazioni con i numeri relativi. - Eseguire semplici espressioni con i numeri relativi. - Conoscere il significato di monomio e polinomio. - Eseguire semplici equazioni di primo grado.
Spazio e figure	- Conoscere, descrivere e riprodurre lo spazio intorno a sé con particolare riferimento ad alcune figure solide. - Esplorare modelli di figure geometriche indicando le caratteristiche fondamentali. - Costruire e disegnare i solidi studiati. - Misurare e calcolare volumi e aree di superfici di alcuni solidi. - Risolvere semplici problemi utilizzando le proprietà geometriche della figura.
Relazioni e funzioni	- Usare il piano cartesiano per localizzare punti, per rappresentare e studiare semplici figure piane. - Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni ricavate da tabelle. - Ricavare informazioni da diagrammi cartesiani.
Dati e previsioni	- Rappresentare un insieme di dati con tabelle e grafici, anche facendo uso di un foglio elettronico. - Utilizzare le rappresentazioni grafiche per ricavare informazioni. - Individuare le frequenze di eventi (frequenza assoluta e relativa). - Calcolare moda, media e mediana. - Calcolare la probabilità di un evento nei casi più semplici, utilizzando la notazione frazionaria e/o la percentuale.

SCIENZE - Triennio -

Prerequisiti in ingresso

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
- Osservare, analizzare e descrivere i più comuni fenomeni naturali.	L'alunno: - legge e interpreta un testo, - riconosce nuovi termini; - riassume brevi brani; - schematizza le informazioni con un linguaggio appropriato; - utilizza i termini specifici opportunamente; - conosce le principali unità di misura.	Basi della terminologia specifica nelle branche della botanica e fisica.

Percorso del primo anno

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
- Osservare, analizzare e descrivere i più comuni fenomeni naturali e ricercarne le cause, - formulare e verificare ipotesi utilizzando semplici schematizzazioni e, quando possibile, modellizzazioni.	L'alunno: - osserva fenomeni naturali, soprattutto partendo dalle proprie esperienze; - coglie le proprietà, le relazioni, gli aspetti qualitativi e quantitativi, i rapporti di causa-effetto; - formula ipotesi e le verifica, anche attraverso semplici esperimenti, le confronta con altre; - rappresenta le esperienze attraverso relazioni scritte e/o orali, disegni, tabelle, grafici, anche in forma multimediale.	- Unità di misura e strumenti di misurazione. - Rappresentazioni grafiche. - Tabelle. - Relazioni scientifiche come tipologia di testo. - Metodo scientifico. - Stati della materia. - Cambiamenti di stato. - La cellula come concetto biologico. - Principi di sistematica animale e vegetale. - Basi di anatomia e fisiologia vegetale. - Principali norme di igiene ambientale e fattori di rischio.

Percorso del secondo anno

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
- Osservare, analizzare e descrivere i più comuni fenomeni naturali e ricercarne le cause, - formulare e verificare ipotesi utilizzando semplici schematizzazioni e, quando possibile, modellizzazioni.	L'alunno: - osserva fenomeni naturali, soprattutto partendo dalle proprie esperienze; - coglie le proprietà, le relazioni, gli aspetti qualitativi e quantitativi, i rapporti di causa-effetto; - formula ipotesi e le verifica, anche attraverso semplici esperimenti, le confronta con altre; - rappresenta le esperienze attraverso relazioni scritte e/o orali, disegni, tabelle, grafici, anche in forma multimediale.	- Elementi di chimica generale ed inorganica. - La chimica del carbonio. - Sostanze chimiche nocive e loro effetti. - Forze e movimento. - Anatomia e fisiologia degli apparati del corpo umano. - Temi di educazione alla salute relativi agli apparati studiati. - Principi per una corretta alimentazione. - Principali norme di igiene ambientale e fattori di rischio.

Percorso del terzo anno

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
- Osservare, analizzare e descrivere i più comuni fenomeni naturali e ricercarne le cause,	L'alunno: - osserva fenomeni naturali, soprattutto partendo dalle proprie esperienze;	- Forze e movimento. - Astronomia. - Geologia e scienze della Terra.

- formulare e verificare ipotesi utilizzando semplici schematizzazioni e, quando possibile, modellizzazioni.	- coglie le proprietà, le relazioni, gli aspetti qualitativi e quantitativi, i rapporti di causa-effetto; - formula ipotesi e le verifica, anche attraverso semplici esperimenti, le confronta con altre; - rappresenta le esperienze attraverso relazioni scritte e/o orali, disegni, tabelle, grafici, anche in forma multimediale.	- Anatomia e fisiologia degli apparati del corpo umano. - Temi di educazione alla salute relativi agli apparati studiati. - Le tossicodipendenze - Ereditarietà e genetica. - Teorie evolutive. - Principali norme di igiene ambientale e fattori di rischio.

INGLESE

LE COMPETENZE CHIAVE

Il termine 'competenza' può essere definito come un insieme integrato di conoscenze, capacità e abilità; in altre parole come un accordo equilibrato di sapere, saper fare e saper essere. Secondo la Raccomandazione del 18 dicembre 2006 del Parlamento Europeo, questa è la definizione ufficiale per quanto riguarda le competenze chiave per l'apprendimento di una lingua straniera: *La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.*

CLASSE PRIMA

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Sviluppare conoscenze e competenze linguistico-comunicative: utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi (L'asse dei linguaggi); Comunicazione nella lingua straniera (Competenze EU).

COMPETENZE

Competenze chiave di cittadinanza	EU key competences
● Imparare a imparare, progettare ● Comunicare, collaborare e partecipare ● Risolvere problemi ● Individuare collegamenti e relazioni ● Acquisire ed interpretare l'informazione	● Communication in foreign languages ● Digital competence ● Learning to learn ● Social and civic competences ● Sense of initiative and entrepreneurship ● Cultural awareness and expression

CONOSCENZE

Funzioni comunicative	● Dare istruzioni ● Chiedere un permesso

	• Identificare gli oggetti di classe • Fare lo spelling di nomi e cognomi • Contare e identificare i numeri • Chiedere e dire l'età • Parlare di animali domestici e colori • Chiedere e dire l'ora • Parlare di giorno, mese e stagione preferiti • Parlare di materie scolastiche • Descrivere persone • Usare aggettivi per descrivere oggetti e animali • Salutare quando ci si incontra e quando si va via • Presentarsi e presentare qualcuno • Porre domande personali e rispondere • Chiedere e dire la data • Parlare della casa e di oggetti personali • Parlare di quantità usando *How many…* ? • Chiedere il prezzo di qualcosa e pagare • Parlare della routine quotidiana • Chiedere e dare suggerimenti • Parlare di ciò che mangiamo • Parlare di quello che piace e quello che non piace • Esprimere abilità • Parlare di gradi di abilità • Descrivere una scena o un'illustrazione • Parlare di abbigliamento • Parti del corpo • Aggettivi • Paesi e nazionalità • La famiglia • Stanze e mobili della casa • Oggetti personali • Azioni della routine quotidiana • Cibo e bevande • Sport • Abbigliamento
Pronuncia	• L'h aspirata • L'intonazione nelle domande e nelle risposte brevi • Il suono dolce /ð/ all'inizio di parola • I suoni della *s* finale della terza persona: /s/, /z/, /ɪz/ • La pronuncia di /kən/ e /kɑːnt/ • La pronuncia del suono /ŋ/
Riflessioni sulla lingua e sull'apprendimento	• Lettera maiuscola per i paesi, le nazionalità e altri casi • Le abbreviazioni Mr., Mrs., Miss, Mr. • False friends: *parents* e *relatives* • Come si scrivono e come si pronunciano le date • Come si usano le virgole • Usare il verbo *have* in inglese con il significato di "fare" e di "mangiare"

	• Sostantivi plurali e sostantivi che non hanno il plurale • Mettere in sequenza gli avvenimenti con *before, after, then, after that* • Usare *so* • Usare i verbi *play, go* e *do* con i nomi degli sport • Usare il Present continuous per dire ciò che indossiamo • Rispondere a domande con l'ausiliare o modale appropriato • Posizione degli aggettivi con il verbo *be* e con i sostantivi
Cultura e civiltà	• Esprimersi cortesemente in una lezione di inglese • Presentarsi in inglese • Animali domestici preferiti in Gran Bretagna • Il sistema orario inglese • Il sistema scolastico, le materie e la divisa scolastica in Gran Bretagna • Il Regno Unito: mappa, bandiera, date importanti, nomi di persone popolari • Londra e le sue attrazioni • Personaggi della casa reale britannica, Buckingham Palace • La festa di Halloween • Le case nel Regno Unito. Confronto fra abitazioni britanniche e italiane • La festa di Natale in Gran Bretagna • Le attività del tempo libero nel Regno Unito • Piatti tipici nel Regno Unito e negli Stati Uniti • Le feste di paese e le tradizioni pasquali in Gran Bretagna • Eventi di beneficenza nelle scuole inglesi

ABILITÀ

Ascolto (comprensione orale) - Listening	• A1 Capire domande e risposte semplici • A1 Seguire istruzioni brevi e semplici • A1 Capire i numeri e le ore • A1 Capire quello che mi viene comunicato durante una semplice conversazione quotidiana • Capire informazioni su: famiglia, animali domestici, oggetti personali ascoltando brevi conversazioni • A1 Capire dati su persone ascoltando brevi conversazioni • A1/A2 Ricavare le informazioni essenziali da brevi registrazioni audio su argomenti quotidiani: la descrizione di una camera, preferenze alimentari, attività extra scolastiche, abilità sportive e musicali, acquisti in un negozio
Lettura (comprensione scritta) - Reading	• A1 Capire semplici parole ed espressioni • A1/A2 Desumere informazioni importanti da brevi articoli o pagine web • A2 Capire un'email in cui qualcuno mi descrive le attività delle persone in un giorno di vacanza

Parlato (produzione e interazione orale) - Speaking & Communication	• A1 Dare informazioni sulla mia persona • A1 Districarmi con i numeri e le quantità, le ore, le date • A1 Porre domande personali e rispondere • A1 Presentare qualcuno e utilizzare espressioni semplici di saluto e congedo • A1 Descrivere la mia camera, la mia casa, un cottage tipico di un paese inglese, un'attività per ragazzi della mia età • A1 Porre domande personali a qualcuno e rispondere su: famiglia, animali domestici e oggetti personali, tradizioni natalizie, la routine quotidiana, i cibi preferiti, preferenze riguardo a sport, musica ecc., pasti quotidiani e cibi • A1 Descrivere le mie abilità in vari campi, gli sport praticati da me e dal mio compagno, ciò che indosso, che cosa fanno le persone in una foto • A2 Discutere con qualcuno su che cosa si vuole fare e dove si vuole andare • A1/A2 Fare acquisti in un negozio
Scrittura (produzione scritta) - Writing	• A1 Scrivere frasi semplici, per es. ordini e proibizioni, richieste in classe • A1 Dare informazioni sulla mia persona riempiendo un modulo, dare informazioni su un'altra persona. / Scrivere frasi semplici su di me e su un'altra persona • A1 Presentare me stesso e le mie preferenze, presentare un amico e le sue preferenze • Scrivere una semplice e-mail da una gita scolastica, una cartolina dalle vacanze • A1/A2 Scrivere frasi semplici su aspetti della vita quotidiana: la mia camera, la mia classe, gli oggetti personali miei e dei compagni, la routine quotidiana, la mia giornata scolastica ideale, i miei cibi preferiti, abilità e azioni della mia famiglia, le azioni della mia famiglia in questo momento

CLASSE SECONDA

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Sviluppare conoscenze e competenze linguistico-comunicative: utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi (L'asse dei linguaggi); Comunicazione nella lingua straniera (Competenze EU).

COMPETENZE

Competenze chiave di cittadinanza	EU key competences
• Imparare a imparare, progettare • Comunicare, collaborare e partecipare • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione	• Communication in foreign languages • Digital competence • Learning to learn • Social and civic competences • Sense of initiative and entrepreneurship • Cultural awareness and expression

CONOSCENZE

Funzioni comunicative	• Invitare qualcuno e prendere accordi • Descrivere l'aspetto fisico e la personalità • Descrivere persone e attività in una foto • Chiedere e dare indicazioni stradali • Andare al cinema con qualcuno e comprare i biglietti • Descrivere un posto che conosciamo bene • Descrivere celebrazioni nel Regno Unito e nel mondo • Ordinare qualcosa da mangiare e da bere • Parlare di un prossimo viaggio e di un tragitto abituale
Strutture grammaticali	• *Present simple* vs. *Present Continuous.* Riferimento sia al tempo presente che futuro. Espressioni di tempo presente e futuro. • *Past simple* dei verbi *be, have* e dei verbi *regolari ed irregolari.* Espressioni di tempo passato. • *have to:* tutte le forme del *Present simple e Past simple* • Gli indefiniti composti con *some / any / no / every* • *must / mustn't* • *mustn't / don't have to* • Verbi seguiti dalla forma in *-ing* • Verbi seguiti dall'infinito (*to* + forma base) • Sostantivi numerabili e non numerabili • *a lot of / much / many* • *How much… ? / How many… ?* • *a little / a few* • Comparativo e superlativo degli aggettivi.
Aree lessicali	• Il tempo meteorologico • L'aspetto fisico di una persona • Luoghi in città e negozi • Preposizioni per indicare la posizione • Generi cinematografici e programmi televisivi • Lavori domestici • Mezzi di trasporto e relativi verbi • Cibi e bevande • Emozioni e stati d'animo
Pronuncia	• La forma contratta del verbo *be* • Le forme deboli di *was* /wəz/ e *were* /wə/ • La pronuncia del suffisso *-ed*: /d/ /t/ /ɪd/ • La pronuncia di *did you*: /dɪdʒu/ • La pronuncia di *have* /hæv/ e *have to* /ˈhæftə/ • La pronuncia di della t intermedia in *must* • Il suono *schwa* /ə/ • La pronuncia della lettera r

ABILITÀ

Ascolto (comprensione orale) - Listening	• **A2** Capire una semplice conversazione quotidiana • **A2** Capire frasi, espressioni e parole se trattano argomenti con significati molto immediati • **A2** Ricavare le informazioni essenziali da brevi registrazioni audio
Lettura (comprensione scritta) - Reading	• **A2** Desumere informazioni importanti da articoli di giornale, foglietti illustrativi, sito web, blog ecc. • **A2** Capire una semplice lettera personale o email • **A1/A2** Capire brevi comunicazioni in un messaggino • **A2** Capire brevi racconti che parlano di cose quotidiane e temi noti
Parlato (produzione e interazione orale) - Speaking & Communication	• **A2** Descrivere persone: un personaggio famoso, una persona della mia famiglia o amico/a • **A2** Riferire sui miei progetti per il fine settimana • **A2** Riferire su attività svolte e su esperienze personali • **A2** Rispondere a inviti e formularne • **A2** Porre domande inerenti al lavoro e al tempo libero • **A2** Chiedere o fornire indicazioni/informazioni stradali • **A2** Descrivere un luogo che conosco • **A2** Riferire su attività svolte e su esperienze personali • **A2** Porre domande inerenti al lavoro e al tempo libero • **A2** Esprimere sentimenti ed emozioni
Scrittura (produzione scritta) - Writing	• **A2** Usare in una lettera breve semplici formule di saluto, formule di inizio lettera, modi di dire per ringraziare o chiedere qualcosa • **A2** Descrivere, con frasi semplici, un evento e dire che cosa, quando e dove è capitato • **A1/A2** Scrivere, con frasi ed espressioni semplici, sugli aspetti di vita quotidiana: un poster per presentare una città, un brano su una persona famosa, una vacanza, tradizioni culinarie, festività.

Obiettivi generali

- Utilizzare semplici strategie di autovalutazione e autocorrezione. Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi.
- Lavorare autonomamente, a coppie, in gruppo, cooperando e rispettando le regole. Aiutare e rispettare gli altri.
- Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria la consapevolezza dell'importanza del comunicare. Parlare e comunicare con i coetanei scambiando domande e informazioni.
- Utilizzare la voce per imitare e riprodurre suoni e frasi da soli o in gruppo. Interpretare immagini e foto. Proporre ipotesi.
- Provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura di altri paesi. Operare comparazioni e riflettere su alcune differenze fra culture diverse.

21st century skills

- Usare e gestire informazioni, comunicare chiaramente
- Interagire efficacemente con gli altri

- Riflettere e reagire al testo
- Pensare in maniera critica e prendere decisioni, raccogliere e valutare informazioni, usare e gestire informazioni, usare risorse digitali efficacemente, comunicare chiaramente

Digitale

L'Asse dei linguaggi e Competenze UE: Competenza digitale

Utilizzare e produrre testi multimediali sia in modo autonomo sia collaborativo usufruendo dei supporti digitali di Google Workspace (Classroom, Documenti, Moduli, presentazione ecc.) e, a partire dalla prima secondaria, della piattaforma Oxfordbookshelf (eBook interattivo, libri di letture graduate).

CLASSE TERZA

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Sviluppare conoscenze e competenze linguistico-comunicative: utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi (L'asse dei linguaggi); Comunicazione nella lingua straniera (Competenze EU).

COMPETENZE

Competenze chiave di cittadinanza	EU key competences
• Imparare a imparare, progettare • Comunicare, collaborare e partecipare • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione	• Communication in foreign languages • Digital competence • Learning to learn • Social and civic competences • Sense of initiative and entrepreneurship • Cultural awareness and expression

CONOSCENZE

Funzioni comunicative	• Fare il check-in all'aeroporto • Parlare di piani e intenzioni per il futuro • Chiedere informazioni di viaggio • Parlare di previsioni per il futuro • Fare il check-in in un albergo • Parlare di esperienze • Chiedere informazioni all'ufficio del turismo • Parlare di azioni già compiute o non ancora compiute • Comprare dei souvenir • Denunciare un reato alla polizia • Chiedere e dare consigli in farmacia • Parlare di problemi e situazioni ipotetiche • Dare consigli su un problema
Strutture grammaticali	• Tutte le forme di *going to* per intenzioni e previsioni • I pronomi relativi: *who, which* e *that* • Verbi seguiti dall'infinito o dalla forma in *-ing* • Tutte le forme di *will* per esprimere il futuro • *will, may* e *might* • *will* e *going to* • Periodo ipotetico di primo tipo

	• Il *Present perfect:* tutte le forme • Il participio passato • *been* / *gone* • *ever* / *never* • Confronto tra *Present perfect* e *Past simple* • Il *Present perfect* con *just*/*yet*/*already* • Il *Present perfect* con *for*/*since* • I pronomi possessivi • *Whose… ?* • Il *Past continuous:* tutte le forme • *While + Past continuous* • Il *Past continuous* e il *Past simple + when / while* • Il modale *should*: tutte le forme • Il *Second conditional* • Il *First conditional* e il *Second conditional* • *If I were you…*
Aree lessicali	• Mestieri e professioni • Elementi geografici • Riciclaggio e ambiente • Esperienze emozionanti • Tecnologia: verbi per azioni eseguite al computer • Comportamenti negativi e reati minori • Piccoli malanni e rimedi
Pronuncia	• La pronuncia debole di to nell'espressione going to • La pronuncia dei suoni /I/ e /i:/ • La pronuncia dei suoni / æ / e / ʌ / • Il suono 've' nel Present perfect • Identificare le parole della frase pronunciate con enfasi • Le lettere mute in inglese
Cultura e civiltà	• Informazioni geografiche e aspetti culturali dei paesi anglofoni • Opere di artisti e scrittori anglofoni • Persone importanti • Il mondo intorno a noi • La tecnologia: usi e dipendenza

ABILITÀ

Ascolto (comprensione orale) - Listening	• **A2** Capire una conversazione: il check-in all'aeroporto, progetti per il fine settimana, lavori in futuro, previsioni sul futuro , una vacanza • **A2** Capire la descrizione di un luogo • **A2** Ricavare le informazioni da brevi registrazioni audio • A2 Desumere informazioni da testi vari • **A2** Capire una conversazione: il check-in in un albergo, esperienze di vita, informazioni all'ufficio del turismo, attrazioni a Londra • **A2** Capire conversazioni sull'acquisto e sull'uso di un

	gadget tecnologico • **A2** Ricavare le informazioni essenziali da brevi registrazioni audio: esperienze di vita, azioni già compiute o non ancora compiute, una visita in un paese estero e in un parco a tema • **A2** Capire una conversazione quotidiana: pettegolezzi, acquisti in un negozio di souvenir, denunce di reato, malanni e rimedi • **A2/B1**Capire i punti principali di una registrazione audio: comportamenti negativi, una disavventura, un problema e consigli per risolverlo, problemi di salute e consigli
Lettura (comprensione scritta) - Reading	• Desumere informazioni importanti da notizie o testi vari
Parlato (produzione e interazione orale) - Speaking & Communication	• **A2** Descrivere dove abito • **A2** Riferire su progetti per il fine settimana • **A2** Chiedere e dare informazioni all'aeroporto • **A2** Esprimere la mia opinione su una professione, il futuro • **A2** Porre domande su progetti futuri • **A2** Descrivere una città, un personaggio o un'esperienza • **A2** Riferire in maniera semplice su hobby e interessi • **A2** Chiedere e dare informazioni per visitare attrazioni a Londra, fare il check-in in un albergo • **A2** Porre domande inerenti al lavoro e al tempo libero: esperienze, attrazioni turistiche • **A2** Fare semplici acquisti • **A2/B1** Riferire un'esperienza e descrivere reazioni • **A2/B1** Iniziare, sostenere e terminare • una conversazione: la denuncia di un reato, consigli per piccoli malanni • **A2/B1** Scambiare un'opinione personale su: pettegolezzi, comportamenti negativi, sensazioni prima di un esame, scrittori e libri preferiti
Scrittura (produzione scritta) **- Writing**	• **A2** Scrivere e fornire informazioni su progetti per il futuro • **A2** Descrivere un evento e dire che cosa, quando e dove è capitato • **A2** Scrivere, con frasi ed espressioni semplici, sugli aspetti di vita quotidiana

Obiettivi generali

- Utilizzare semplici strategie di autovalutazione e autocorrezione. Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi.
- Lavorare autonomamente, a coppie, in gruppo, cooperando e rispettando le regole. Aiutare e rispettare gli altri.
- Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria la consapevolezza dell'importanza del comunicare. Parlare e comunicare con i coetanei scambiando domande e informazioni.
- Utilizzare la voce per imitare e riprodurre suoni e frasi da soli o in gruppo. Interpretare immagini e foto. Proporre ipotesi.
- Provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera. Dimostrare apertura e

interesse verso la cultura di altri paesi. Operare comparazioni e riflettere su alcune differenze fra culture diverse.

21st century skills

- Usare e gestire informazioni, comunicare chiaramente
- Interagire efficacemente con gli altri
- Riflettere e reagire al testo
- Pensare in maniera critica e prendere decisioni, raccogliere e valutare informazioni, usare e gestire informazioni, usare risorse digitali efficacemente, comunicare chiaramente

Digitale

L'Asse dei linguaggi e Competenze UE: Competenza digitale

Utilizzare e produrre testi multimediali sia in modo autonomo sia collaborativo usufruendo dei supporti digitali di Google Workspace (Classroom, Documenti, Moduli, presentazione ecc.) e, a partire dalla prima secondaria, della piattaforma Oxfordbookshelf (eBook interattivo, libri di letture graduate).

FRANCESE

LE COMPETENZE CHIAVE

Il termine 'competenza' può essere definito come un insieme integrato di conoscenze, capacità e abilità; in altre parole come un accordo equilibrato di sapere, saper fare e saper essere. Secondo la Raccomandazione del 18 dicembre 2006 del Parlamento Europeo, questa è la definizione ufficiale per quanto riguarda le competenze chiave per l'apprendimento di una lingua straniera: *La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.*

PRIMO ANNO

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Sviluppare conoscenze e competenze linguistico-comunicative: utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi (L'asse dei linguaggi); Comunicazione nella lingua straniera (Competenze EU).

COMPETENZE

Competenze chiave di cittadinanza
• Imparare a imparare, progettare • Comunicare, collaborare e partecipare • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione

CONOSCENZE

Funzioni comunicative	• Salutare/Congedarsi • Chiedere/dare notizie • Identificare gli oggetti di classe • Presentarsi e presentare qualcuno • Descrivere gli oggetti • Chiedere/dire l'età e la nazionalità • Presentare e descrivere una persona • Parlare dei propri gusti • Esprimere la causa e la frequenza • Chiedere/dire la data • Situare nel tempo • Parlare del proprio orario scolastico • Chiedere/dire l'ora • Fissare un appuntamento
Strutture grammaticali	• Articoli determinativi ed indeterminativi • Uso di *C'est/Ce sont* • Plurale dei nomi e degli aggettivi • Pronomi personali soggetto • Presente indicativo del verbo s'appeler • Preposizioni articolate derivate da à e de • Aggettivi possessivi • Uso di *C'est / Ce sont*, *Il/ Elle est*, *Ils / Elles sont* • Accordo degli aggettivi • Aggettivi di nazionalità • Verbi être et avoir al presente indicativo • Uso dell'aggettivo interrogativo *quel* • Forma negativa • Uso di *Est-ce que/Qu'est-ce que* • Forma interrogativa • Uso di *faire* e *jouer* con i nomi degli sport • Presente indicativo dei verbi regolari in-er • Presente indicativo del verbo *faire* • Domande con *où* e *quand* • Uso di *Il y a/ Il n'y a pas* • Aggettivi dimostrativi • Il pronome personale *on* • Presente indicativo dei verbi *aller* e *venir*
Aree lessicali	• L'alfabeto • Numeri da 0 a 69 • Linguaggio usato in classe • Oggetti scolastici ed oggetti personali • Colori • Paesi e nazionalità • Giorni, mesi, stagioni e parti della giornata • Famiglia • Passatempi e sport

	• Materie ed ambienti scolastici
Pronuncia	• E muta • Liason • Consonanti finali mute • Intonazione • Pronuncia del suono [õ]
Cultura e civiltà	• Saluti formali ed informali • Uso di *tu/vous* • Simboli della Francia • Carta d'identità nazionale • Famiglia in Francia • Geografia della Francia • Gli adolescenti e lo sport • Squadre di calcio francesi • Il sistema scolastico francese

ABILITÀ

Ascolto (comprensione orale)	• Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. • Comprendere brevi testi multimediali identificandone il senso generale.
Lettura (comprensione scritta)	• Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente.
Parlato (produzione e interazione orale)	• Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. • Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. • Descrivere persone e luoghi familiari, utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo.
Scrittura (produzione scritta)	• Scrivere testi brevi e semplici anche con errori formali che non compromettano, però, la comprensibilità del messaggio.

SECONDO ANNO

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Sviluppare conoscenze e competenze linguistico-comunicative: utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi (L'asse dei linguaggi); Comunicazione nella lingua straniera (Competenze EU).

COMPETENZE

Competenze chiave di cittadinanza
• Imparare a imparare, progettare • Comunicare, collaborare e partecipare • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione

CONOSCENZE

Funzioni comunicative	• Descrivere l'aspetto fisico e la personalità • Chiedere e dare il numero di telefono e l'indirizzo email • Esprimere stati d'animo • Esprimere la frequenza • Dire dove si abita • Situare nel tempo • Parlare degli spostamenti • Proporre/accettare/rifiutare un'uscita • Chiedere e dare un itinerario • Indicare la cronologia
Strutture grammaticali	• Il genere delle professioni • I pronomi tonici • L'accordo e la posizione degli aggettivi • Gli indefiniti • *Très/ Beaucoup (de/d')* • *Combien de* • L'imperativo • La frase interrogativa con inversione • *Oui/Si* • Le preposizioni e gli avverbi di luogo • Pronomi complemento oggetto • *Futur proche/ présent continu* • Negazione con *personne* e *rien* • Verbi del I, II e III gruppo regolari ed irregolari e/o con variazioni ortografiche • Le attività quotidiane • I pasti • I luoghi della città
Pronuncia	• I dittonghi • I suoni nasali • I suoni dolci • Discriminazione uditiva • Il suono [R]
Cultura, cittadinanza e civiltà	• Espressioni idiomatiche con gli animali • Parigi • Lessico di Internet e video-dipendenza • Lessico dei messaggi sincroni

	• Francofonia • Gli animali domestici e i diritti degli animali • L'arte in Francia • Educazione stradale • Francia d'oltremare

ABILITÀ

Ascolto (comprensione orale)	• Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti • Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.
Lettura (comprensione scritta)	• Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente.
Parlato (produzione e interazione orale)	• Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. • Interagire in modo comprensibile con un interlocutore con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
Scrittura (produzione scritta)	• Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze anche con errori formali che non compromettano la comprensibilità del messaggio.

Obiettivi generali

- Utilizzare semplici strategie di autovalutazione e autocorrezione. Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi.
- Lavorare autonomamente, a coppie, in gruppo, cooperando e rispettando le regole. Aiutare e rispettare gli altri.
- Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria la consapevolezza dell'importanza del comunicare. Parlare e comunicare con i coetanei scambiando domande e informazioni.
- Utilizzare la voce per imitare e riprodurre suoni e frasi da soli o in gruppo. Interpretare immagini e foto. Proporre ipotesi.
- Provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura di altri paesi. Operare comparazioni e riflettere su alcune differenze fra culture diverse.

Digitale

L'Asse dei linguaggi e Competenze UE: Competenza digitale: Utilizzare e produrre testi multimediali sia in modo autonomo sia collaborativo usufruendo dei supporti digitali di Google Workspace (Classroom, Documenti, Moduli, Presentazioni ecc.).

TERZO ANNO

Competenze chiave di cittadinanza
• Imparare a imparare, progettare • Comunicare, collaborare e partecipare • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione

CONOSCENZE

Funzioni comunicative	• Comunicare al telefono • Situare nel passato • Reagire • Dire e taglia e numero di scarpe • Descrivere un vestito • Fare acquisti • Parlare del meteo • Situare nello spazio • Scrivere una mail informale • Esprimere una data futura • Esprimere quantità e misure • Esprimere sensazioni • Esprimere obbligo e divieto
Strutture grammaticali	• passato prossimo con avere e con essere • il passato prossimo alla forma negativa • il´participio passato • *déjà/pas encore* • gli avverbi di quantità • la frase ipotetica si 1° tipo • i pronomi COI • il futuro semplice • le preposizioni davanti ai nomi geografici • il´pronome complemento di luogo Y • Il pronome indefinito ON • gli articoli partitivi • il pronome EN • i pronomi COD • il passé récent
Aree lessicali	• lavori domestici • luoghi di svago • Abbigliamento • continenti • paesaggi • monumenti • feste • alimentazione • bevande • parti del corpo

Pronuncia	• omissione di *ne/n´* • grafia di [z] e di [s] • E *caduc* al futuro • liaison con EN
Cultura e civiltà	• *argent de poche* e gestione del denaro • vestiti e riciclaggio • la piramide alimentare • la Rivoluzione francese • la moda e la *haute couture* • le feste francesi tradizionali e di strada • turismo in Italia e in Francia • la gastronomia francese

ABILITÀ

Ascolto (Comprensione orale)	• Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente • Identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti • Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale • Capire domande e risposte semplici • Seguire istruzioni brevi e semplici
Lettura (Comprensione scritta)	• Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto • Trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente • Desumere informazioni importanti da brevi articoli o pagine web
Parlato (Produzione e interazione orale)	• Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi note • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrandone il significato con mimica e gesti • Interagire in modo comprensibile con un interlocutore utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione • Porre domande personali e rispondere

Obiettivi generali

- Utilizzare semplici strategie di autovalutazione e autocorrezione. Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi.
- Lavorare autonomamente, a coppie, in gruppo, cooperando e rispettando le regole. Aiutare e rispettare gli altri.
- Raggiungere attraverso l'uso di una lingua diversa dalla propria la consapevolezza dell'importanza del comunicare. Parlare e comunicare con i coetanei scambiando domande e informazioni.
- Utilizzare la voce per imitare e riprodurre suoni e frasi da soli o in gruppo. Interpretare immagini e foto. Proporre ipotesi.
- Provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera. Dimostrare apertura e interesse verso la cultura di altri paesi. Operare comparazioni e riflettere su alcune differenze fra culture diverse.
- Usare e gestire informazioni, comunicare chiaramente
- Interagire efficacemente con gli altri

- Riflettere e reagire al testo
- Pensare in maniera critica e prendere decisioni, raccogliere e valutare informazioni, usare e gestire informazioni, usare risorse digitali efficacemente, comunicare chiaramente

Digitale
Utilizzare e produrre testi multimediali sia in modo autonomo sia collaborativo usufruendo dei supporti digitali di Google Workspace (Classroom, Documenti, Moduli, Presentazioni ecc.)

TECNOLOGIA - Classe prima -

Sezione A. TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in scienza e tecnologia				
NUCLEO	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE**
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE: DISEGNO TECNICO, TECNOLOGIA E INFORMATICA **OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI** → Utilizzare correttamente il righello per misurare lunghezze. Riconoscere gli strumenti da disegno (squadre, compasso). → Riconoscere gli enti geometrici fondamentali. → Riprodurre, usando gli strumenti in maniera guidata, figure geometriche bidimensionali e disegni decorativi. → Riconoscere la	- Lettura ed interpretazione semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Utilizzo degli strumenti e delle regole del disegno tecnico nella rappresentazione e di oggetti o processi. - Conoscenza delle proprietà fisiche, chimiche e meccaniche di vari materiali. - Conoscenza le problematiche ambientali legate alla produzione, allo smaltimento e al riciclaggio dei materiali. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le	Strumenti (squadre, matite, compasso, goniometro) - Regole della rappresentazione grafica (differenza di tratto per linee di costruzione e linee di forme) - Costruzioni geometriche di base (punto, rette, parallele e perpendicolari, segmenti, angoli, piani) - Figure piane elementari (triangoli, poligoni regolari, rettangoli, trapezi, rombi) - Le materie prime e i processi di lavorazione da cui si ottengono i materiali - I materiali e le loro proprietà	- Tracciare circonferenze e curve policentriche, rette, angoli usando in modo appropriato gli strumenti per il disegno tecnico - Scrivere lettere e numeri tra linee guida (lettering). - Utilizzare in modo appropriato i vari tipi di linee. - Tracciare perpendicolari e parallele, dividere angoli, costruire figure piane partendo dal lato e dalla circonferenza. - Individuare la struttura portante delle figure e saper usare i reticoli. - Classificare i materiali in base alle loro proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche. - Saper usare tastiera e mouse.	- Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso comune ed essere in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. - Utilizzare adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - Realizzare disegni tecnici seguendo le regole geometriche, presentando il lavoro nei tempi richiesti, nel rispetto dei contenuti con

natura dei materiali. → Utilizzare le procedure base per accedere e utilizzare programmi di videoscrittura.	potenzialità.		- Organizzare file e cartelle (creare, muoversi, rinominare, salvare, aprire, spostare e copiare cartelle) – Utilizzare i comuni programmi di videoscrittura e muoversi in un testo, inserendo elenchi, tabelle, immagini ed elementi grafici. - Correggere, formattare e stampare un testo	ordine, pulizia e precisione.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE **OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI** → Misurare (con un margine di errore accettabile) le lunghezze di oggetti di uso quotidiano. → Individuare la relazione tra oggetti prodotti e materie prime impiegate. → Comprendere l'importanza del riuso dei beni dimessi, con esempi significativi. → Saper eseguire le istruzioni guidate per la produzione di un semplice manufatto di carta/cartone (o altri materiali di recupero di facile manipolazione). → Utilizzare un motore di ricerca	- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.	- Assi di simmetria, altezze, mediane, bisettrici, rotazioni, traslazioni - Conoscere relazioni, funzioni e materiali degli oggetti - Conoscere le fasi di progettazione di oggetti semplici.	- Saper rappresentare le principali forme geometriche attenendosi alle regole delle costruzioni di base. - Mettere in relazione forma, funzione e materiali degli oggetti della vita quotidiana. (analisi di un oggetto) - Approfondimento di uno o più materiali messi in relazione all'oggetto scelto - Misurare e confrontare oggetti presenti nell'ambiente casalingo e scolastico - Costruire un semplice manufatto partendo dall'osservazione di un oggetto conosciuto.	Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche

per reperire informazioni.				
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE **OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI** → Riconoscere ed analizzare, semplici oggetti, nella loro interezza e nei singoli componenti. → Sperimentare in maniera semplice l'utilizzo di materiali differenti. →Costruire piccoli oggetti con carta e cartone, legno e materiale di recupero: "Progetto falegnameria".	- Smontare e rimontare semplici strumenti in uso in classe (compasso, portamine, ecc.) - Costruire oggetti o prodotti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti in carta/cartone.	- Riconoscere le diverse parti componenti di un oggetto	- Composizione, scomposizione e realizzazione di un oggetto. - Realizzare oggetti in carta o cartoncino usando in modo appropriato materiali e strumenti	- Utilizzare adeguate risorse materiali fisici e digitali per la realizzazione di semplici prodotti.

TECNOLOGIA - Classe seconda -

Sezione A. TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in scienza e tecnologia				
NUCLEO	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE**
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE **OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI** → Conoscere i simboli delle unità di misura. → Leggere semplici disegni tecnici riprodotti in scale differenti (scale di riduzione e	- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. - Effettuare prove e semplici e	- Strumenti e regole della rappresentazione grafica - Costruzioni geometriche - Le tassellature - Le proiezioni ortogonali - Le materie prime e i processi di lavorazione da cui si ottengono i materiali - Le strutture edilizie, la casa e l'impiantistica. - La città e il	- Costruire poligoni regolari e Proiezioni ortogonali - Ingrandire o ridurre in scala figure o oggetti - Riconoscere e rappresentare i diversi tipi di simmetria - Individuare le materie prime e i processi di lavorazione da cui si ottengono i materiali più comuni e	- 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

ingrandimento). → Riconoscere figure geometriche tridimensionali. → Riconoscere la natura di alcuni materiali. → Individuare la relazione tra oggetti prodotti e materie prime impiegate. → Utilizzare le procedure base per accedere e utilizzare dei programmi di videoscrittura e presentazione. → Saper utilizzare un motore di ricerca per il reperimento delle informazioni desiderate.	indagini sulle proprietà fisiche, chimiche e meccaniche di vari materiali. - Conoscere le problematiche ambientali e sociali legate alla produzione, allo smaltimento e al riciclaggio dei materiali. - Conoscere le basi dell'edilizia, dell'urbanistica, delle tecniche agro- alimentari. - Leggere, interpretare e produrre le rappresentazioni in scala - Approfondire la conoscenza di applicazioni e programmi informatici esplorandone le funzioni e le potenzialità	territorio - Tecniche agrarie tradizionali e l'agricoltura 4.0 - L'educazione alimentare e la conservazione degli alimenti	conoscerne gli impieghi. - Individuare le problematiche ambientali e sociali legate allo smaltimento e al riciclaggio dei materiali.	trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE **OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI** → Misurare lunghezze e aree → Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. → Individuare la relazione tra oggetti prodotti e materie prime impiegate. → Comprendere l'importanza del riuso dei beni	- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.	- Conoscere i S.I. - Riconoscere i principali sistemi tecnologici e la loro relazione con uomo e ambiente. - Saper effettuare delle scelte e comprendere le conseguenze di una scelta sbagliata. - Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. - Individuare la relazione tra oggetti prodotti e materie prime	- Realizzare compiti di realtà inerenti alle conoscenze acquisite. - Classificare gli alimenti in base alla loro origine, alla loro conservazione e al loro potere nutritivo - Utilizzare semplici procedure per la preparazione degli alimenti (laboratorio di cucina)	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

dimessi, con esempi significativi. → Saper eseguire le istruzioni per la produzione di un semplice manufatto di carta/cartone. → Utilizzare un motore di ricerca per reperire informazioni ed immagini.		impiegate. - Comprendere l'importanza del riuso dei beni dismessi. - Pianificare le principali fasi per la produzione di un semplice manufatto di carta/cartone. - Utilizzare un motore di ricerca per reperire informazioni inerenti ad una brochure, per redigere i testi di ricerche, delle relazioni, degli esperimenti.		
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE **OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI** → Riconoscere ed analizzare, semplici oggetti, nella loro interezza e nei singoli componenti. → Sperimentare in maniera semplice l'utilizzo di materiali differenti. → Eseguire piccoli interventi di manutenzione sul proprio materiale scolastico o domestico. → Costruire solidi in cartoncino, in maniera guidata. → Realizzare schemi e mappe concettuali tramite un programma di videoscrittura od un software specifico.	- Rilevare e disegnare la realtà tridimensionale (figure solide geometriche) per poi giungere al rilievo e al disegno della propria abitazione o altri luoghi/edifici anche avvalendosi di software specifici - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti e di facile utilizzo.	- Conoscere i principali solidi geometrici e i metodi di disegno e costruzione dei solidi semplici e complessi.	- Saper utilizzare un foglio di calcolo. - Saper inserire dati in una tabella del foglio di calcolo - Saper impostare calcoli a partire da dati numerici - Saper impostare la struttura di una tabella - Saper ottenere un grafico da dati numerici - Realizzare oggetti in carta o cartoncino usando in modo appropriato materiali e strumenti, partendo dalla costruzione dei solidi geometrici e dallo sviluppo bidimensionale). - Progettare e realizzare un semplice oggetto partendo dall'osservazione	- 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. - 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

			di un oggetto esistente usando materiali facilmente reperibili	programmazione. - Sintetizzare i concetti chiave degli argomenti studiati per divulgarli coi più conosciuti metodi fisici o digitali.

TECNOLOGIA - Classe terza -

Sezione A. TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in scienza e tecnologia				
NUCLEO	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE**
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE **OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI** → Rilevare le misure di una stanza e calcolarne la superficie → Leggere semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. → Riconoscere figure geometriche tridimensionali in assonometria. → Riconoscere la natura di alcune fonti energetiche. → Utilizzare le procedure base per accedere e utilizzare dei programmi di	- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	- Realizzare modelli di strutture complesse, utilizzando materiali di uso quotidiano - La geometria solida descrivendola attraverso le tre assonometrie - La quotatura - Il rilievo geometrico - La prospettiva - Il problema energetico: forme e fonti si energia - Risorse energetiche rinnovabili e non rinnovabili - Energia e inquinamento - I mezzi di trasporto - I mezzi di telecomunicazione	- Saper costruire solidi in cartoncino progettandone la realizzazione attraverso lo sviluppo - Rappresentare solidi geometrici con l'assonometria isometria e cavaliera	- 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. - 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.

videoscrittura e della piattaforma G-suite. → Utilizzare il computer per la preparazione e la presentazione di un elaborato.				
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE **OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI** → Saper effettuare delle scelte e comprendere le conseguenze di una scelta sbagliata. → Conoscere le diverse forme di energia, e relativi utilizzi, con opportuni esempi. → Comprendere l'importanza del riuso e del riciclo dei beni e dei materiali. → Utilizzare un motore di ricerca per reperire informazioni, testi, dati, immagini e video.	- Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.	- Conoscere software per realizzare presentazioni - Internet	- Saper utilizzare un programma per realizzare presentazioni, conoscere l'ambiente di lavoro e i principali strumenti - Saper elaborare diapositive in movimento seguendo un progetto	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - 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. - Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di trasporto ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e mobilità.

INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE **OBIETTIVI IMPRESCINDIBILI** → Rilevare le misure di oggetti d'arredo e locali scolastici e domestici. → Saper interpretare le misure di oggetti da un disegno tecnico. → Eseguire piccoli interventi di manutenzione sul proprio materiale scolastico o domestico. → Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. → Produrre una presentazione per la preparazione e la presentazione di un tema.	- Realizzare modelli di strutture complesse, utilizzando materiali di uso quotidiano. - Costruire semplici oggetti (manuali o con stampante 3D) e semplici apparecchiature elettriche (circuiti elementari, lampade con interruttore).	- Sintetizzare i concetti chiave degli argomenti studiati per divulgarli coi più conosciuti metodi fisici o digitali. - La modellazione solida in 3D - Le centrali elettriche - Elettricità e circuito elettrico - Rilevare le misure di oggetti d'arredo e locali scolastici e domestici. - Stendere le misure utilizzando le conoscenze relative al disegno tecnico	- Saper distinguere le diverse forma di energia. - Classificare le diverse fonti di energia in base alla loro origine, disponibilità e sapendo distinguere quelle rinnovabili da quelle esauribili - Saper descrivere origine e ciclo produttivo dei combustibili fossili e dell'uranio. - Saper descrivere i diversi tipi di centrali elettriche, il loro funzionamento e il ciclo produttivo dell'energia elettrica - Spiegare meccanismi e conseguenze dell'inquinamento da combustione e radioattivo. - Descrivere i fenomeni elettrici, il circuito elettrico elementare	- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

EDUCAZIONE FISICA - Classe prima -

NUCLEI TEMATICI	**COMPETENZE**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
		CONOSCENZE	**ABILITÀ**
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Ha consapevolezza delle proprie competenze motorie, del proprio corpo e migliora le proprie capacità fisiche Utilizza se guidato le attività motorie e sportive acquisite adattando il movimento nelle varie	Informazioni che riguardano la crescita personale, relativamente al corpo topologico, al corpo funzionale, al sé relazionale e cognitivo Attività che esercitano le capacità condizionali e coordinative	Assumere atteggiamenti e posture corrette nella motricità finalizzata e dimostrare di aver acquisito soddisfacente sensibilità propriocettiva Dimostrare un sufficiente feedback propriocettivo negli apprendimenti a

	situazioni Si destreggia nella motricità finalizzata in relazione allo spazio e al tempo	Potenzialità del proprio corpo nello spazio e nel tempo Le abilità per la realizzazione gesti tecnici nei vari sport	carattere motorio Utilizzare in modo guidato i principali schemi motori, combinati con diverse variabili spaziali, temporali e senso- percettive. Utilizzare con disinvoltura i più tradizionali attrezzi ginnici. Inventare movimenti con piccoli attrezzi su specifica richiesta. Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili semplici (mappe)
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	Interpreta e comunica contenuti emozionali e tecnici attraverso i gesti e il movimento	Linguaggio del corpo. Le emozioni Gesti tecnici arbitrali Semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture	Rappresentare idee, stati d'animo mediante gestualità e posture. Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione al regolamento del gioco
Il gioco, lo sport, le regole e il fair-play	Sperimenta i corretti valori dello sport e del fair-play Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole, imparando a gestire con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria	Giochi cooperativi ed agonistici, individuali e di gruppo, giochi tradizionali. Offerte ed opportunità sportive sul territorio	Utilizzare guidati le abilità specifiche dei principali giochi di squadra e di alcune specialità sportive individuali. Organizzarsi in modo guidato insieme agli altri nelle diverse esperienze motorie e sportive. Padroneggiare le capacità coordinative nello spazio e nel tempo in esercizi semplici.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	Inizia ad assumersi responsabilità nei confronti delle proprie azioni, ad integrarsi nel gruppo e ad impegnarsi per il bene	Atteggiamenti di prevenzione per l'incolumità di sé e dei compagni.	Essere attento alla cura della propria persona, delle cose e degli altri . Conoscere i cambiamenti

	comune e accettare e rispettare l'altro Riconosce i comportamenti di promozione dello star bene Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri	Pericoli connessi a comportamenti non appropriati	morfologici caratteristici dell'età.

EDUCAZIONE FISICA - Classe seconda -

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITÀ
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Ha consapevolezza delle proprie competenze motorie Acquisisce consapevolezza del proprio corpo Migliora la motricità finalizzata in relazione allo spazio e al tempo Utilizza le attività motorie e sportive acquisite adattando il movimento nelle varie situazioni	Informazioni che riguardano la crescita personale, relativamente al corpo topologico, al corpo funzionale, al sé relazionale e cognitivo Attività che esercitano le capacità condizionali e coordinative Potenzialità del proprio corpo nello spazio e nel tempo Gesti tecnici dei vari sport Esperienze motorie	Si impegna ad assumere atteggiamenti e posture corrette nella motricità finalizzata dimostrando di avere acquisito una buona sensibilità propriocettiva Dimostrare un buon feedback propriocettivo negli apprendimenti a carattere motorio Utilizzare in modo appropriato gli schemi motori combinati con diverse variabili spaziali, temporali e senso-percettive Utilizzare i più tradizionali attrezzi ginnici ed alcuni grandi attrezzi della palestra Inventare movimenti in sequenza con piccoli attrezzi su specifica richiesta Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili semplici (mappe)

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	Interpreta e comunica contenuti emozionali e tecnici attraverso i gesti e il movimento Sa gestire gli stati emozionali della prestazione	Linguaggio del corpo. Le emozioni. Conoscenza dei gesti tecnici arbitrali.	Rappresentare idee, stati d'animo mediante gestualità, posture e movimenti. Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione al regolamento del gioco e di gesti di compagni e avversari
Il gioco, lo sport, le regole e il fair-play	Sperimenta i corretti valori dello sport e del fair-play Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole, imparando a gestire con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria Si assume le responsabilità nei confronti delle proprie azioni, si integra nel gruppo e si impegna per il bene comune, accettando e rispettando l'altro	Giochi cooperativi ed agonistici, individuali e di gruppo, giochi tradizionali. Offerte ed opportunità sportive sul territorio	Utilizzare guidati le abilità specifiche dei principali giochi di squadra e di alcune specialità sportive individuali Organizzarsi in modo guidato insieme agli altri nelle diverse esperienze motorie e sportive Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	È in grado di assumersi responsabilità nei confronti delle proprie azioni, di integrarsi nel gruppo e di impegnarsi per il bene comune e accettare e rispettare l'altro Riconosce, ricerca a sé stesso comportamenti di promozione dello star bene in ordine a un sano stile di vita . Riconosce e rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri	Atteggiamenti di prevenzione per l'incolumità di sé e dei compagni. Pericoli connessi a comportamenti non appropriati appresi attraverso i media e potenziali esperienze trasgressive	Essere attento alla cura della propria persona, delle cose e degli altri Comprendere l'importanza di una corretta alimentazione Conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. Praticare il movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di sostanze illecite.

EDUCAZIONE FISICA - Classe terza -

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	**ABILITÀ**
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Ha consapevolezza delle proprie competenze motorie Acquisisce consapevolezza del proprio corpo e migliora le proprie capacità fisiche Potenziare la motricità finalizzata, in relazione allo spazio e al tempo Utilizza le attività motorie e sportive acquisite adattando il movimento nelle varie situazioni	Informazioni che riguardano la crescita personale, relativamente al corpo topologico, al corpo funzionale, al sé relazionale e cognitivo Attività che esercitano le capacità condizionali e coordinative abbinate a i vari movimenti e ai vari sport Potenzialità del proprio corpo nello spazio e nel tempo Materiali e attrezzi anche abbinati Esperienze motorie	Conoscere ed assumere atteggiamenti e posture corrette nella motricità finalizzata dimostrando di avere acquisito sensibilità propriocettiva Applicare il feedback propriocettivo negli apprendimenti a carattere motorio Utilizzare in modo appropriato tutti gli schemi motori combinati con diverse variabili spaziali, temporali e senso-percettive Utilizzare con esperienza e disinvoltura i più tradizionali attrezzi ginnici Inventare e coordinare movimenti in sequenza con piccoli attrezzi su specifica richiesta Sapersi orientare nell’ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili semplici (mappe)
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	Interpreta e comunica contenuti emozionali e tecnici attraverso i gesti e il movimento Sa gestire gli stati emozionali della prestazione aiutando anche gli altri	Linguaggio del corpo. Le emozioni. Gesti tecnici arbitrali.	Raccogliere e rappresentare idee, stati d’animo mediante gestualità,posture e movimenti Saper decodificare e imitare i gesti arbitrali in relazione al regolamento del gioco e anche i gesti di compagni ed avversari in situazione di gioco e di sport

Il gioco, lo sport, le regole e il fair-play	Sperimenta i corretti valori dello sport e del fair-play, rinunciando a qualunque forma di violenza Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole, e gestendo in modo consapevole e con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria Si assume responsabilità nei confronti delle proprie azioni, si integra nel gruppo e si impegna per il bene comune, accettando e rispettando l'altro	Giochi cooperativi ed agonistici, individuali e di gruppo, giochi tradizionali. Offerte ed opportunità sportive sul territorio	Utilizzare nel migliore dei modi le abilità specifiche dei principali giochi di squadra e di alcune specialità sportive individuali Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra Organizzarsi autonomamente e con gli altri nelle diverse esperienze motorie e sportive
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	Si assume la responsabilità nei confronti delle proprie azioni, si integra nel gruppo e si impegna per il bene comune. Accetta e rispetta l'altro. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello star bene in ordine a un sano stile di vita . Riconosce e rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri	Atteggiamenti di prevenzione per l'incolumità di sé e dei compagni. Pericoli connessi a comportamenti non appropriati appresi attraverso i media e potenziali esperienze trasgressive I principi della sana alimentazione Sostanze che inducono dipendenza	Essere attento alla cura della propria persona, delle cose e degli altri Comprendere l'importanza di una corretta alimentazione Conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età Praticare il movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività praticata e applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.

ARTE

L'alunno:

- Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.
- Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
- Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.
- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
- Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CLASSE**	**COMPETENZE**	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**
ESPRIMERSI E COMUNICARE	PRIMA	Acquisire padronanza dei linguaggi visuali per rappresentare la realtà, superando gli stereotipi e utilizzando le tecniche in maniera personale e creativa. Sviluppare una metodologia operativa e una competenza tecnica specifica in fase creativa ed operativa.	Ideare, produrre e rielaborare manufatti elaborando materiali e strumenti diversificati. Esprimere sensazioni, pensieri ed emozioni tramite il linguaggio visuale	• Punto, linea e superficie • Luce -ombra Il colore • Il paesaggio naturale. • Vari aspetti della natura: fiori, alberi, foglie, frutti animali…. • Lapis, matite colorate, pastelli a cera, pennarelli
	SECONDA	Consolidare le tecniche del linguaggio visuale e applicarla alla creatività personale. Acquisire consapevolezza delle fasi della creazione di un manufatto (analisi progetto, attuazione di un'opera) del significato espressivo e dell'importanza dell'oggetto e della forma nella comunicazione.	Applicare le tecniche espressive acquisite in modo personale creativo ed efficace. Saper usare gli strumenti essenziali per produrre messaggi visivi originali e in forma corretta.	• Precisione esecutiva disegno: lapis, matite colorate, pastelli a cera, pennarelli e sanguigna. • Pittura: colori acrilici, colori ad olio, acquerello. • Tecniche miste e assemblaggi polimaterici. • Spazio e prospettiva • Natura morta

	TERZA	Utilizzare le diverse strategie di intervento usando le regole del linguaggio visuale più appropriato per una produzione creativa che sappia comunicare pensieri e sentimenti.	Ideare e progettare elaborati applicando correttamente le tecniche espressive e produrre messaggi visivi originali. Usare con precisione gli strumenti adattandoli in modo personale.	• Approfondimento disegno: lapis, matite colorate, pastelli a cera, pennarelli. • Approfondimento • pittura: colori acrilici, acquerello o matite acquerellabili. • Il paesaggio: disegno "en plein air". • Tecniche miste e assemblaggi polimaterici. • Terminologia specifica dell'arte. • Diverse espressioni dell'arte, pittura, scultura, architettura nel tempo. • Tecniche multimediali.
OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI	PRIMA	Osservare la realtà e le immagini. Individuare i linguaggi visuali.	Riconoscere nelle immagini ritmo, colore e composizione.	• I codici base: punto, linea forma, colore, superficie, simmetria. • Strumenti e materiali: pastelli, collage, cartone, forbici, colla, squadre, riga e compasso
	SECONDA	Sviluppare i metodi di osservazione e percezione della realtà. Comprendere il significato, forma e contenuto delle immagine. Acquisire consapevolezza delle differenze.	Individuare gli elementi principali di messaggi visuali. Individuare le differenze grafiche, cromatiche e di forma delle immagini.	• Il volto e gli elementi naturali. • La simmetria. • La prospettiva e lo spazio tridimensionale. • La composizione, il ritmo. • La natura morta. • Tecniche manuali. • Uso degli strumenti tecnici del disegno.
	TERZA	Osservare e leggere la realtà nei suoi molteplici aspetti e rappresentarla usando un personale metodo interpretativo.	Individuare nelle opere d'arte i codici visuali e riconoscerne i significati espressivi, simbolici e le funzioni comunicative.	• Il linguaggio visuale. Il Design. • Il linguaggio multimediale. • La figura umana. Il movimento. • Il fumetto.

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	PRIMA	Conoscere i fondamenti dell'arte antica comprendendo la terminologia specifica. Comprende la necessità di tutelare e conservare il patrimonio storico-artistico (Obiettivo trasversale di Educazione civica)	Leggere e interpretare un'immagine attraverso una prima lettura semplificata di un'opera d'arte.	• Arte Preistorica (Paleolitico, Neolitico). • Arte Mesopotamia. Arte Egizia. • Arte Cretese e Micenea. • Arte Greca. Arte Romana. • Arte Paleocristiana e Bizantina
	SECONDA	Conoscere i fondamenti dall'arte Medievale all'arte moderna, comprendendo la terminologia specifica. Valorizzare l'importanza della conservazione dei beni culturali nella società odierna e del patrimonio museale (Obiettivo trasversale di Educazione civica).	Leggere gli elementi fondamentali (spazio, volume e elementi prospettici) dell'opera d'arte in modo preciso e corretto.	• Arte Medievale: Romanico, Gotico. • Arte Rinascimentale (`400,'500). • Arte Barocca (`600). • Arte Rococò (`700).
	TERZA	Conoscere i fondamenti dell'arte moderna e contemporanea. Possedere un'appropriata terminologia delle principali forme espressive (pittura, scultura, architettura) e saperla utilizzare correttamente. Acquisire consapevolezza dell'importanza del patrimonio artistico e museale (Obiettivo trasversale di Educazione civica)	Acquisire un efficace metodo di lettura ed analisi di un'opera d'arte nei suoi molteplici aspetti rappresentativi nelle correnti artistiche moderne e contemporanee. Valorizzare i beni artistici e culturali presenti nel territorio riconoscendo i valori estetici e sociali.	• Neoclassicismo. • Romanticismo. • Realismo. • Movimenti artistici fine `800 (Impressionismo e post- impressionismo) e la Fotografia. • Movimenti artistici del primo e secondo `900: Avanguardie artistiche e Arte contemporanea. • Patrimonio artistico e culturale del proprio territorio.

MUSICA - Classe prima -

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Comprensione ed uso dei linguaggi specifici	- Riconoscere ed analizzare i suoni secondo i quattro parametri: altezza, intensità, durata e timbro - Leggere e scrivere semplici ritmi -melodie in notazione intuitiva e tradizionale	- Le proprietà del suono - Primi elementi della notazione e terminologia specifica
Espressione vocale e strumentale	- Introduzione all'uso di uno strumento melodico e didattico - Eseguire con la voce semplici brani per imitazione - Eseguire facili sequenze ritmiche per lettura o per imitazione	- Pratica di filastrocche, conte, canti tradizionali - Consapevolezza della propria voce - Conoscenza di semplici strumenti ritmici (Strumentario Orff) - Riconoscere ed eseguire le sequenze ritmiche
Capacità di ascolto e comprensione dei fenomeni sonori	- Riconoscere e classificare all'ascolto vari strumenti - Riconoscere e comprendere messaggi musicali	- I principali timbri strumentali - Classificare, confrontare e analizzare eventi sonori
Rielaborazione personale di materiali sonori	- Rappresentare graficamente in modo creativo e personale eventi sonori	- Intervenire creativamente nelle attività vocali e strumentali - Inventare sequenze ritmiche

<u>Obiettivi imprescindibili:</u>

- Distinguere e riconoscere le caratteristiche dei suoni all'ascolto
- Conoscere e usare i primi elementi di notazione musicale: riconoscere le note sulla mano e/o sul pentagramma, figure e pause, segni musicali;
- Acquisire il concetto di pulsazione;
- Saper riprodurre con la voce e/o con strumenti ritmico-melodici semplici motivi musicali per imitazione.

MUSICA - Classe seconda -

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Comprensione ed uso dei linguaggi specifici	- Leggere e scrivere ritmi e melodie in notazione tradizionale. - Leggere e scrivere le cellule ritmiche.	- Elementi della notazione e terminologia specifica. - Le cellule ritmiche.
Espressione vocale e strumentale	- Attività pratica con lo strumento didattico individuale e in gruppo. - Eseguire con la voce semplici brani. - Eseguire sequenze ritmiche per	- Tecnica strumentale. - Consapevolezza della propria voce. - Conoscenza di semplici

	lettura.	strumenti ritmici. - Esecuzione di sequenze ritmiche.
Capacità di ascolto e comprensione dei fenomeni sonori	- Riconoscere e classificare all'ascolto vari strumenti. - Riconoscere e comprendere messaggi musicali.	- I principali timbri strumentali. - Classificare, confrontare e analizzare eventi sonori.
Rielaborazione personale di materiali sonori	- Creare accompagnamenti ritmici e melodie. - Esprimere la propria creatività attraverso esecuzioni strumentali e vocali.	- Inventare sequenze ritmiche e linee melodiche. - Intervenire creativamente nelle attività vocali e strumentali.

Obiettivi imprescindibili:

- Conoscere e usare elementi base di notazione musicale;
- Sapere eseguire individualmente o in gruppo semplici e brevi brani musicali utilizzando la voce o gli strumenti ritmico-melodici;
- Riconoscere e differenziare i generi musicali più diffusi (leggero, classico, sacro..).

MUSICA - Classe terza -

COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Comprensione ed uso dei linguaggi specifici	- Conoscere la scrittura ritmica e melodica come codice linguistico - Utilizzare la terminologia specifica.	- Notazione musicale - Elementi formali e strutturali del linguaggio musicale. - Lessico del linguaggio musicale
Espressione vocale e strumentale	- Consolidamento dell'attività con lo strumento didattico. - Usare la voce con adeguata tecnica, intonazione e in modo espressivo per l'esecuzione di brani corali e/o anche da solista. - Suonare e cantare brani con alterazioni. - Suonare e cantare facili melodie polifoniche.	- Tecnica vocale e strumentale. - Repertorio di brani vocali e strumentali appartenenti a generi, epoche e culture diverse.
Capacità di ascolto e comprensione dei fenomeni sonori	- Analizzare e classificare all'ascolto le varie formazioni strumentali. - Riconoscere e classificare le voci maschili, femminili e bianche. - Ascoltare, riconoscere generi, forme, stili e repertori di varie culture ed epoche.	- Formazioni strumentali e vocali. - Opere musicali, musicisti e compositori significativi.
Rielaborazione	- Creare e improvvisare eventi sonori	- Usare semplici tecniche

personale di materiali sonori	integrati con altri saperi utilizzando anche supporti multimediali e risorse in rete. - Elaborare e personalizzare brani musicali esistenti. - Esprimere la propria creatività attraverso l'esecuzione.	multimediali. - Creare idee musicali personali nell'attività pratica e collettiva. - Descrivere e interpretare in modo personale opere musicali.

Obiettivi imprescindibili:

- Saper individuare nella musica gli elementi costitutivi essenziali;
- Sapere eseguire individualmente o in gruppo semplici e brevi brani musicali utilizzando la voce o gli strumenti ritmico-melodici;
- Saper riconoscere all'ascolto i principali generi musicali;
- Comprendere gli aspetti essenziali del messaggio musicale all'interno del contesto storico-culturale.