

COMPETENZE AREA LOGICO MATEMATICA

COMPETENZE SPECIFICHE MATEMATICA

- 1) Contare
- 2) Confrontare
- 3) Ordinare
- 4) Calcolare
- 5) Misurare

COMPETENZE SPECIFICHE SCIENZE

- 1) Esplorare-Indagare
- 2) Prevedere- Sperimentare
- 3) Verificare-Controllare

COMPETENZE TRASVERSALI

- A) Osservare
- B) Problematizzare
- C) Conoscere
- D) Riconoscere
- E) Interpretare
- F) Risolvere problemi
- G) Classificare
- H) Descrivere
- I) Progettare
- J) Rappresentare
- K) Utilizzare

COMPETENZE SPECIFICHE TECNOLOGIA

- 1) Utilizzare procedure
- 2) Schematizzare
- 3) Prevedere
- 4) Costruire

COMPETENZE SPECIFICHE MOTORIA

- 1) Giocare
- 2) Coordinare
- 3) Controllare
- 4) Cooperare
- 5) Localizzare

AREA LOGICO MATEMATICA - SCUOLA DELL'INFANZIA - LA CONOSCENZA DEL MONDO - NUMERO E SPAZIO

COMPETENZE	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI	CONTENUTI	UDA
CONTARE LEGGERE INTERPRETARE CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge la realtà e la interpreta iniziando a cogliere le informazioni principali per padroneggiare le prime strategie di calcolo e dell'operare con i numeri. • Esegue le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità • Opera e gioca con materiali strutturati e non 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare oggetti diversi secondo regole stabilite • Operare corrispondenze tra gruppi di oggetti, fatti, persone o eventi naturali • Conta immagini, oggetti, ecc. • Interpreta analogie e differenze 	Le quantità Uguaglianze Differenze Conta Misura Giochi manipolativi, con materiale strutturato e non	
RAPPRESENTARE CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta oggetti e materiali secondo criteri diversi • Riconosce le prime forme geometriche individuando le proprietà • Rappresenta le quantità numeriche • Conosce le prime strategie del contare e saperle utilizzare in contesti diversi. • Utilizza simboli per registrare. • Utilizza indicazioni verbali per seguire correttamente un percorso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la corrispondenza tra una quantità e il numero che la rappresenta • Conoscere e rappresentare forme geometriche piane sapendo descrivere le proprietà dell'oggetto • Contare fino a 10 facendo corrispondenze con gli oggetti • Eseguire e poi rappresentare graficamente semplici percorsi 	Quantità numeriche: uno-tanti-pochi-nessuno Abbinamento di quantità e simbolo convenzionale e/o numerico Orientamento spaziale Attività manipolative I blocchi logici Attività con forme geometriche (quadrato, cerchio, triangolo, ecc...) percorsi	

CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> •Ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. •Confronta e valuta quantità. •Individua la posizione di oggetti e persone nello spazio, usando i termini topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • confrontare quantità in situazioni diverse • ordinare quattro sequenze temporali • confrontare forme, colori, dimensioni 	Sequenze Discriminare in base ad un operatore	
PROBLEMATIZZARE RISOLVERE PROBLEMI PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Fa domande, da e chiede spiegazioni. • Progetta e costruisce semplici oggetti • Risolve semplici problemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi formulando ipotesi • Ricostruisce eventi o sequenze partendo da eventi problematici o da elementi osservati 	Problemi di varia natura, immagine, racconti, cloze con vignette. Il gioco investigativo Completare sequenze a partire da immagini senza o con didascalie	
CLASSIFICARE MISURARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> •Esegue misurazioni usando semplici strumenti. •Stima le quantità •Verbalizza quanto stimato o previsto •Classifica materiali, oggetti in modo arbitrario e/o convenzionale •Relaziona quanto osservato 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e verbalizzare la propria posizione nello spazio, utilizzando indicatori spaziali • Classificare secondo criteri dati e non • Compie semplici misurazioni • Stima e valuta la quantità togliendo e/o aggiungendo • Effettua raggruppamenti e classifica in base ad un criterio arbitrario o convenzionale • Classifica usando grafici e tabelle • Opera con categorie mentali • Opera con rappresentazioni simboliche 	Classificazioni per(...quantità, forma, colore, dimensione) Ordinamenti e deduzioni di classificazioni confronto di misure: più alto di, basso come, ecc. Formulazione di ipotesi di soluzione rispetto ad una soluzione problematica data. Il gioco del “di cosa si parla?, di chi si parla?, chi è il soggetto dell’azione o della situazione?, ecc	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – MATEMATICA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 1 ^a	CONTENUTI	UDA
CONTARE LEGGERE INTERPRETARE CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge la realtà e la interpreta per coglierne le informazioni principali, lo scopo e il senso del calcolo scritto e mentale con i numeri naturali • Esegue calcoli scritti e mentali. • Nei calcoli sa valutare l'opportunità di ricorrere alla calcolatrice. • Riconosce e quantifica situazioni di incertezza. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali. • Contare in senso progressivo e regressivo da 0 a 20. • Conoscere l'ordinalità dei numeri. • Effettuare e registrare raggruppamenti di primo ordine. • Padroneggiare abilità di calcolo. • Operare con l'addizione in situazioni rappresentate graficamente. • Eseguire addizioni. • Operare con la sottrazione in situazioni rappresentate graficamente. • Eseguire sottrazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli indicatori spaziali. • Giochi manipolativi: materiale strutturato e non, i blocchi logici. • Le quantità. • Gli insiemi • I n. da 0 a 20. • La linea dei numeri. • Le coppie del 10. • Numeri ordinali. • Addizioni. • Sottrazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> •
RAPPRESENTARE CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. • Riconosce e rappresenta relazioni. • Utilizza gli strumenti di misura. • Utilizza gli strumenti per il disegno geometrico. • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni. • Ricava informazioni da rappresentazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nella realtà le principali forme geometriche piane e solide. • Distinguere linee aperte/chiuso; confini e regioni. • Eseguire e rappresentare semplici percorsi. • Individuare grandezze e compiere confronti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Solidi, figure piane. • Linee, confini, regioni. • I percorsi. 	
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i quantificatori. • Leggere, scrivere, confrontare, ordinare 	<ul style="list-style-type: none"> • Quantificatori. • I simboli >, <, =, +, -. 	

		n. entro il 20. • Effettuare seriazioni. • Operare su tabelle a doppia entrata. • Individuare le caselle di una mappa mediante coordinate.	• Ordine ascendente e discendente. • Relazioni d'ordine. • Coordinate su piani cartesiani.	
PROBLEMATIZZARE RISOLVERE PROBLEMI PROGETTARE	• Risolve facili problemi. • Riconosce strategie risolutive diverse dalla propria. • Progetta e costruisce modelli di figure di vario tipo.	• Leggere, comprendere, rappresentare graficamente una situazione problematica.	• Situazioni problematiche e non.	
CLASSIFICARE MISURARE DESCRIVERE	• Descrive, denomina e classifica figure. • Misura figure. • Descrive il procedimento risolutivo seguito.	• Compiere semplici rilevamenti statistici e rappresentarli graficamente. • Conoscere ed utilizzare monete in semplici contesti. • Classificare in base ad un attributo.	• Tabelle e grafici • Il denaro. • Classificazioni.	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – MATEMATICA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 2 ^A	CONTENUTI	UDA
CONTARE LEGGERE INTERPRETARE CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge la realtà e la interpreta per coglierne le informazioni principali, lo scopo e il senso del calcolo scritto e mentale con i numeri naturali • Esegue calcoli scritti e mentali. • Nei calcoli sa valutare l'opportunità di ricorrere alla calcolatrice. • Riconosce e quantifica situazioni di incertezza. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti in senso progressivo e regressivo almeno entro il 100. • Leggere, scrivere n. entro il 100. • Effettuare e registrare raggruppamenti di secondo ordine in varie basi e in base dieci. • Individuare operatori e completare successioni. • Operare con l'addizione/sottrazione in situazioni rappresentate graficamente. • Padroneggiare strategie di calcolo veloce. • Conoscere e applicare le procedure per eseguire +/- in colonna senza e con il cambio. • Operare con la moltiplicazione mediante varie procedure • Conosce e applicare le procedure per eseguire X in colonna. • Cogliere le relazioni tra +/- e tra x/: • Conoscere e memorizzare le tabelline. • Comprendere il concetto di divisione. • Eseguire il calcolo di divisioni in riga • Conoscere e operare con i n. almeno entro il 100. 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri da 0 a 100. • Numeri pari/dispari. • Raggruppamenti e cambi. • I concetti di: addizione/sottrazione, moltiplicazione/divisione. • La tecnica delle operazioni +/-x/: in colonna senza e con il cambio. • Schieramenti, prodotto cartesiano. • Le tabelline. 	•
RAPPRESENTARE CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. • Riconosce e rappresenta relazioni. • Utilizza gli strumenti di misura. • Utilizza gli strumenti per il disegno geometrico. • Ricerca dati per ricavare 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e rappresentare vari tipi di linee. • Conoscere e applicare i concetti di confine, regione interna/esterna. • Riconoscere e distinguere figure piane e solide. • Individuare e comunicare posizioni utilizzando gli indicatori spaziali. • Eseguire, descrivere un percorso. • Individuare, rappresentare semplici 	<ul style="list-style-type: none"> • Linee aperte/chiuso, semplici/intrecciate; rette, curve, spezzate. Miste. • Solidi e poligoni. • Le relazioni spaziali. • I percorsi. • La simmetria. 	

	informazioni e costruisce rappresentazioni. <ul style="list-style-type: none"> • Ricava informazioni da rappresentazioni. 	simmetrie.		
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare, ordinare n. entro il 100 • Conoscere il valore posizionale delle cifre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinamenti. • Il valore posizionale delle cifre. 	
PROBLEMATIZZARE RISOLVERE PROBLEMI PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Risolve facili problemi. • Riconosce strategie risolutive diverse dalla propria. • Progetta e costruisce modelli di figure di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, ricavare, elaborare informazioni da testi problematici e non. • Comprendere e risolvere situazioni problematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi matematici e non 	
CLASSIFICARE MISURARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive, denomina e classifica figure. • Misura figure. • Descrive il procedimento risolutivo seguito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misurare lunghezze, capacità, pesi, tempo con unità arbitrarie. • Operare con le monete. • Riconoscere e rilevare relazioni. • Eseguire classificazioni in base a 2 attributi. • Raccogliere, rappresentare dati e situazioni problematiche. • Leggere e interpretare rappresentazioni statistiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misure arbitrarie. • Le relazioni. • Classificazioni. • Schemi e tabelle. • Indagini statistiche. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – MATEMATICA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 3 ^A	CONTENUTI	UDA
CONTARE LEGGERE INTERPRETARE CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge la realtà e la interpreta per coglierne le informazioni principali, lo scopo e il senso del calcolo scritto e mentale con i numeri naturali • Esegue calcoli scritti e mentali. • Nei calcoli sa valutare l'opportunità di ricorrere alla calcolatrice. • Riconosce e quantifica situazioni di incertezza. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti e scrivere numeri almeno entri il 1000. • Eseguire numerazioni. • Leggere, scrivere, confrontare, ordinare n. entro il 1000. • Conoscere il valore posizionale delle cifre. • Acquisire il concetto di frazione e n. decimale. • Leggere, scrivere confrontare rappresentare sulla retta n. decimali. • Eseguire semplici +/- con i n. decimali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il valore posizionale delle cifre in base 10. • I numeri entro le unità di migliaia. • Le frazioni. • I numeri decimali. • Operare con i n. decimali attraverso esperienze concrete (riferite agli euro o a semplici misure). 	<ul style="list-style-type: none"> •
RAPPRESENTARE CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. • Riconosce e rappresenta relazioni. • Utilizza gli strumenti di misura. • Utilizza gli strumenti per il disegno geometrico. • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni. • Ricava informazioni da rappresentazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare strategie di calcolo veloce e verbalizzare le procedure. • Utilizzare tecniche diverse per eseguire x/: • Conoscere e padroneggiare con sicurezza le tabelline. • Conoscere e applicare le procedure per eseguire le 4 operazioni in colonna. • Eseguire, descrivere, dare istruzioni per semplici percorsi. • Riconoscere, denominare, descrivere e disegnare figure geometriche del piano e dello spazio. • Costruire modelli materiali. • Acquisire il concetto di angolo. • Acquisire il concetto di perimetro/area. • Individuare e produrre simmetrie 	<ul style="list-style-type: none"> • Le tabelline. • Concetto e tecnica delle 4 operazioni. • Le principali proprietà delle operazioni. • Figure piane e solide. • Le rette parallele, incidenti e perpendicolari. • Gli angoli in contesti diversi. • Il concetto di perimetro e area • La simmetria. 	

CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare, ordinare n. entro il 1000. • Conoscere il valore posizionale delle cifre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il valore posizionale delle cifre in base 10. • I numeri entro le unità di migliaia. 	
PROBLEMATIZZARE RISOLVERE PROBLEMI PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Risolve facili problemi. • Riconosce strategie risolutive diverse dalla propria. • Progetta e costruisce modelli di figure di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare contesti problematici e strategie risolutive. • Opera con la $+/ - \times / . :$ in situazioni problematiche. • Risolvere problemi con 2 operazioni e 1/2 domande. 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi matematici e non. • Problemi con le 4 operazioni. 	
CLASSIFICARE MISURARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive, denomina e classifica figure. • Misura figure. • Descrive il procedimento risolutivo seguito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare in base a più proprietà enunciandone i criteri. • Leggere e rappresentare dati, utilizzando varie procedure. • Misurare oggetti con ausilio di semplici strumenti di misura • Conoscere e utilizzare le misure convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Le classificazioni di numeri, figure, oggetti. • Diagrammi, schemi e tabelle. • Le misure convenzionali. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – MATEMATICA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 4 ^a	CONTENUTI	UDA
CONTARE LEGGERE INTERPRETARE CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge la realtà e la interpreta per coglierne le informazioni principali, lo scopo e il senso del calcolo scritto e mentale con i numeri naturali • Esegue calcoli scritti e mentali. • Nei calcoli sa valutare l'opportunità di ricorrere alla calcolatrice. • Riconosce e quantifica situazioni di incertezza. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere numeri interi e decimali entro le migliaia; • saperli utilizzare in contesti concreti. • Eseguire le 4 operazioni. • Riconoscere, ordinare, confrontare numeri e frazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri interi e decimali. • Valore posizionale delle cifre, composizione, scomposizione • Le 4 operazioni: calcolo scritto e strategie di calcolo mentale; • Espressioni aritmetiche. • Le frazioni: proprie, improprie, apparenti, equivalenti, complementari; • calcolo di frazioni 	
RAPPRESENTARE CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. • Riconosce e rappresenta relazioni. • Utilizza gli strumenti di misura. • Utilizza gli strumenti per il disegno geometrico. • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni. • Ricava informazioni da rappresentazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i sistemi di numerazione usati in tempi e culture diverse. • Individuare e rappresentare le principali figure geometriche e scoprirne le proprietà. • Usare in contesti concreti il concetto di angolo. • Acquisire i concetti di perimetro e area. • Utilizzare strumenti per il disegno geometrico e strumenti di misura. • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. • Riconoscere la regolarità in una sequenza di numeri o di figure. 	<ul style="list-style-type: none"> • Numerazione degli Egizi, dei Maya... • Riconoscimento, costruzione e misurazione di angoli, usando strumenti opportuni. • Figure isoperimetriche • Superfici congruenti ed equiestese • Figure piane: caratteristiche, classificazioni, calcolo di perimetri ed aree utilizzando comuni formule; • Perpendicolarità, parallelismo, verticalità, orizzontalità, simmetria, piano cartesiano, 	

			utilizzando strumenti appropriati (righello, squadra, compasso, carta quadrettata...)	
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo. • Confronta e trasforma figure ruotate, traslate, riflesse 	<ul style="list-style-type: none"> • confrontare e ordinare numeri interi e decimali entro le migliaia. • Confrontare frazioni • Confrontare unità di misura • Trasformazioni isoperimetriche 	<ul style="list-style-type: none"> • La retta dei numeri interi, decimali e ordinamenti. • Frazioni di oggetti e di figure • La misurazione nella vita quotidiana • Equivalenze tra unità di misure diverse. • Traslazioni, rotazioni, simmetrie 	
PROBLEMATIZZARE RISOLVERE PROBLEMI PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Risolve facili problemi. • Riconosce strategie risolutive diverse dalla propria. • Progetta e costruisce modelli di figure di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere situazioni problematiche; • individuare le possibili soluzioni usando opportune procedure • Descrivere il procedimento risolutivo • Formulare ipotesi e costruire semplici ragionamenti • Progettare e costruire semplici modelli concreti di vario tipo. • Individuare e costruire relazioni. • Raccogliere, organizzare e rappresentare relazioni e dati, per ricavarne informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi matematici e non; varie procedure di soluzione, argomentazione sul proprio ragionamento. • grafici • Classificazioni, relazioni, raccolta dati, tabulazioni. • Moda, media, mediana 	
CLASSIFICARE MISURARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive, denomina e classifica figure. • Misura figure. • Descrive il procedimento risolutivo seguito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare le misure convenzionali. • Riconoscere situazioni di incertezza 	<ul style="list-style-type: none"> • misure convenzionali di lunghezza, peso/massa, capacità, angoli, aree, intervalli temporali e di valore; operazioni di confronto, calcolo e trasformazione di misure. • Peso netto, peso lordo, tara • Spesa, guadagno, ricavo • La probabilità di eventi, confronto e argomentazione. • previsioni. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – MATEMATICA

COMPETENZE	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 5 ^A	CONTENUTI	UDA
CONTARE LEGGERE INTERPRETARE CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge la realtà e la interpreta per coglierne le informazioni principali, lo scopo e il senso del calcolo scritto e mentale con i numeri naturali • Esegue calcoli scritti e mentali. • Nei calcoli sa valutare l'opportunità di ricorrere alla calcolatrice. • Riconosce e quantifica situazioni di incertezza. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri interi , oltre le migliaia, numeri interi negativi e numeri decimali; saperli utilizzare in contesti concreti. • Eseguire le 4 operazioni. • Riconoscere, ordinare, confrontare e calcolare frazioni e percentuali; saperle usare per descrivere situazioni quotidiane. • Effettuare calcoli approssimativi e stime. 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri interi e decimali, numeri relativi; le potenze, multipli e divisori di un numero; numeri primi, criteri di divisibilità. • I polinomi • Le 4 operazioni: calcolo scritto e strategie di calcolo mentale; arrotondamento, approssimazione e stima del risultato di un' operazione. • Espressioni aritmetiche. • Le frazioni: proprie, improprie, apparenti, equivalenti, complementari; calcolo di frazioni e percentuali. 	
RAPPRESENTARE CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. • Riconosce e rappresenta relazioni. • Utilizza gli strumenti di misura. • Utilizza gli strumenti per il disegno geometrico. • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni. • Ricava informazioni da rappresentazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i sistemi di numerazione usati in tempi e culture diverse. • Individuare nella realtà vari tipi di angolo e le principali figure geometriche; descriverle, nominarle e classificarle. • Determinare perimetri ed aree delle figure geometriche, anche composte. • Utilizzare correttamente i concetti di perpendicolarità, orizzontalità, parallelismo... • Individuare e saper eseguire simmetrie, traslazioni, rotazioni; • utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti; • riprodurre in scala una figura. • Utilizzare strumenti per il disegno 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri romani, moltiplicazione araba..... • Riconoscimento, costruzione e misurazione di angoli, usando strumenti opportuni. • Figure piane: caratteristiche, classificazioni, calcolo di perimetri ed aree utilizzando comuni formule o altri procedimenti; calcolo di aree di figure composte, attraverso la scomposizione in figure semplici. • Perpendicolarità, parallelismo, verticalità, 	

		<p>geometrico e strumenti di misura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, da punti di vista diversi. 	<p>orizzontalità, simmetria, traslazioni, rotazioni, riduzioni e ingrandimenti, piano cartesiano, utilizzando strumenti appropriati (righello, squadra, compasso, carta quadrettata...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegno di figure geometriche utilizzando strumenti opportuni (riga, squadra, compasso, goniometro...) 	
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • confrontare e ordinare numeri interi , oltre le migliaia, numeri interi negativi e numeri decimali. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. • Passare da un'unità di misura all'altra. 	<ul style="list-style-type: none"> • La linea dei numeri. • Equivalenze. 	
PROBLEMATIZZARE RISOLVERE PROBLEMI PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Risolve facili problemi. • Riconosce strategie risolutive diverse dalla propria. • Progetta e costruisce modelli di figure di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere situazioni problematiche; individuare le possibili soluzioni usando opportune procedure, tabelle e grafici. • Progettare e costruire modelli concreti di vario tipo. • Riconoscere la regolarità in una sequenza di numeri o di figure. • Raccogliere, organizzare e rappresentare relazioni e dati, per ricavarne informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. • Valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice, al calcolo scritto o al calcolo mentale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura analitica di testi problematici e raccolta dati • Problemi matematici e non; varie procedure di soluzione, anche con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. • modelli concreti di vario tipo. • Gli strumenti della geometria; la calcolatrice. Individuazione di moda, mediana e calcolo di media aritmetica. 	
CLASSIFICARE MISURARE	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive, denomina e classifica figure. • Misura figure. • Descrive il procedimento risolutivo seguito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare ipotesi e costruire ragionamenti, confrontando il punto di vista con quello altrui. • Descrivere il procedimento risolutivo seguito e riconoscere strategie di soluzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Ipotesi di risoluzione diverse, confronti tra punti di vista, argomentazione sul proprio ragionamento. • misure convenzionali di 	

DESCRIVERE		<p>diverse dalla propria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare le misure convenzionali. • Intuire e cominciare ad argomentare, in situazione concreta, la probabilità di un evento. 	<p>lunghezza, peso/massa, capacità, angoli, aree, volumi, intervalli temporali e di valore; operazioni di confronto, calcolo e trasformazione di misure.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La probabilità di eventi • Fare previsioni. • Interpretazione di grafici per compiere valutazioni di probabilità • Peso lordo, peso netto, tara • Compravendita: spesa, guadagno, ricavo. • Costo unitario e costo totale 	
------------	--	---	---	--

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – MATEMATICA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 1 ^a	CONTENUTI	EDA
CONTARE LEGGERE INTERPRETARE CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge la realtà muovendosi con sicurezza nel calcolo con i numeri razionali, e sapendola interpretare stimare la grandezza di un numero e i risultati di operazioni • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcolare espressioni in n e in q • Calcolare il valore di una potenza • Calcolare espressioni utilizzando le proprietà delle potenze • Saper leggere ed interpretare ideogrammi, istogrammi, diagrammi cartesiani • Leggere e comprendere il testo di un problema • Calcolare m.c.m. e m.c.d. fra gruppi di numeri • Semplificare una frazione • Interpretare l'ordine di grandezza di un risultato • Operare con i segmenti • Calcolare il perimetro di poligoni 	<ul style="list-style-type: none"> • Insieme dei numeri naturali n e q • Le frazioni • Espressioni • Le potenze di numeri naturali e razionali • Rappresentazioni grafiche • Le operazioni • Tabelle e grafici • La risoluzione di problemi • La divisibilità • Multipli e divisori • M.c.m. e m.c.d. • La misura) • Gli elementi fondamentali della geometria • I poligoni • Segmenti • Angoli • Triangoli e quadrilateri 	
RAPPRESENTARE CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni) e ne coglie il rapporto con il linguaggio. • Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le quattro operazioni e le loro proprietà • Rappresentare ideogrammi, istogrammi, diagrammi cartesiani • Conoscere le potenze e le loro proprietà • Utilizzare le potenze per la notazione scientifica • Rappresentare i dati di un problema • Riconoscere grandezze misurabili • Utilizzare il sistema internazionale • Conoscere multipli e divisori e le regole di divisibilità • Riconoscere se un numero è primo o composto • Conoscere le unità frazionarie e i diversi tipi 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali • Le frazioni • Espressioni • Le potenze di numeri naturali e razionali • Le operazioni • Tabelle e grafici • La risoluzione dei problemi • La misura • Multipli e divisori • M.c.m. e m.c.d. • Segmenti • Angoli • Rette • Piano 	

	per operare nella realtà.	di frazioni <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere frazioni equivalenti • Conoscere punti, rette, semirette e segmenti • Conoscere gli angoli e la loro misura • Conoscere poligoni, in particolare triangoli e quadrilateri e le loro proprietà • Conoscere i punti notevoli dei triangoli e saper determinare la loro posizione • Riconoscere rette parallele e rette perpendicolari 	<ul style="list-style-type: none"> • Triangoli e quadrilateri • Problemi con dati noti e dati incogniti • Sistema metrico decimale 	
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico ad una classe di problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemare i numeri naturali e razionali sulla retta numerica • Confrontare frazioni • Confrontare segmenti, angoli e poligoni 	<ul style="list-style-type: none"> • Segmenti • Angoli • Triangoli e quadrilateri • I numeri naturali • Le frazioni • Ordinamento di numeri sulla retta • Confronto di frazioni • Confronto di segmenti, angoli e poligoni. 	
PROBLEMATIZZARE RISOLVERE PROBLEMI PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. • Spiega il procedimento seguito mantenendo il controllo sia del processo risolutivo, sia sui risultati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il testo di un problema • Scegliere le tappe e le strategie risolutive di un problema • Rappresentare la soluzione di un problema con un'espressione 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi con dati noti e dati incogniti • Analisi, formalizzazione ed elaborazione • Procedimenti di risoluzione 	
CLASSIFICARE MISURARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite. • Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni. • Accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le conoscenze acquisite e sa argomentare • È in grado di sostenere le proprie convinzioni • Nella discussione rispettare i punti di vista diversi dal proprio • Valutare la possibilità di procedimenti alternativi efficaci • Stimare le dimensioni di un oggetto • Classificare i triangoli ed i quadrilateri • Misurare oggetti con l'ausilio di semplici strumenti di misura • Sapere e usare il linguaggio inerente i contenuti esposti 	<ul style="list-style-type: none"> • Argomenti matematici • Attività laboratoriali • Discussioni tra pari • Manipolazione di modelli • Sistema metrico decimale • Elementi fondamentali della geometria • Triangoli e quadrilateri 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – MATEMATICA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 2 ^A	CONTENUTI	EDA
CONTARE LEGGERE INTERPRETARE CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge la realtà muovendosi con sicurezza nel calcolo con i numeri razionali, e sapendola interpretare stimare la grandezza di un numero e i risultati di operazioni • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere eseguire le quattro operazioni in q • Saper operare con i decimali • Calcolare la radice quadrata • Saper leggere ed interpretare ideogrammi, istogrammi, diagrammi cartesiani • Calcolare le aree di triangoli e quadrilateri • Operare con il teorema di Pitagora 	<ul style="list-style-type: none"> • Insieme dei numeri q • I numeri razionali • I numeri decimali • Le operazioni • Radici quadrate • Rapporti e proporzioni • Uso ragionato delle tavole numeriche • Uso della calcolatrice • Dati e previsioni • Tabelle e grafici • Le aree • Il teorema di Pitagora • Le isometrie 	
RAPPRESENTARE CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni) e ne coglie il rapporto con il linguaggio. • Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tavole numeriche e la calcolatrice per il calcolo della radice quadrata • Conosce i rapporti, le proporzioni e loro proprietà • Utilizzare le proporzioni nella risoluzione dei problemi • Riconoscere grandezze direttamente e inversamente proporzionali • Utilizzare correttamente le percentuali • Rappresentare informazioni mediante diagrammi • Utilizzare il principio di equiscomponibilità • Riconoscere congruenze dirette e inverse • Riconoscere e costruire simmetrie assiali e centrali, traslazioni e rotazioni • Conoscere e utilizzare il teorema di Pitagora 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri razionali • I numeri decimali • Radici quadrate • Rapporti e proporzioni • Percentuali • Uso delle proporzioni e delle percentuali nella vita quotidiana • Dati e previsioni • Le aree • Il teorema di Pitagora • Le isometrie • Utilizzare l'equivalenza tra figure piane 	

CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico ad una classe di problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper rappresentare e confrontare sulla retta i numeri reali • Saper trasformare i numeri decimali in frazione e viceversa • Ordinare i numeri sulla retta numerica ampliando \mathbb{Z} in \mathbb{Q}. 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri razionali • I numeri decimali • Le aree • Il teorema di Pitagora 	
PROBLEMATIZZARE RISOLVERE PROBLEMI PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. • Spiega il procedimento seguito mantenendo il controllo sia del processo risolutivo, sia sui risultati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il testo di un problema • Scegliere le tappe e le strategie risolutive di un problema • Rappresentare la soluzione di un problema Applicando il teorema di Pitagora 	<ul style="list-style-type: none"> • Il teorema di Pitagora • Le aree 	
CLASSIFICARE MISURARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite. • Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni. • Accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le conoscenze acquisite e saperle argomentare • sostenere le proprie convinzioni • Nella discussione rispettare i punti di vista diversi dal proprio • Valutare la possibilità di procedimenti alternativi efficaci • Argomentare lo svolgimento e la risoluzione di un problema 	<ul style="list-style-type: none"> • Argomenti matematici • Attività laboratoriali • Discussioni tra pari • Manipolazione di modelli 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – MATEMATICA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 3 ^A	CONTENUTI	EDA
CONTARE LEGGERE INTERPRETARE CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge la realtà muovendosi con sicurezza nel calcolo con i numeri razionali, e sapendola interpretare stimare la grandezza di un numero e i risultati di operazioni • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Operare negli insiemi z, q, r • Calcolare un'espressione letterale • Operare con monomi e polinomi • Risolvere equazioni di primo grado • Calcolare la probabilità di un evento • Calcolare la lunghezza della circonferenza e l'area del cerchio • Calcolare l'area della superficie e il volume di poliedri e di solidi di rotazione • Saper leggere ed interpretare ideogrammi, istogrammi, diagrammi cartesiani 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli insiemi dei numeri z, q, r • Numeri relativi • Il calcolo letterale • Monomi e polinomi • Cerchio e circonferenza • Equazioni di primo grado • Probabilità e statistica • Poliedri • Solidi di rotazione • Tabelle e grafici 	
RAPPRESENTARE CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni) e ne coglie il rapporto con il linguaggio. • Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'insieme R dei numeri reali • Conoscere e operare con monomi e polinomi • Distinguere l'identità dall'equazione • Conoscere il concetto di funzione • Tabulare e rappresentare graficamente funzioni • Conoscere la frequenza relativa • Conoscere la definizione di probabilità • Conoscere circonferenza, cerchio e loro elementi • Utilizzare le leggi per il calcolo della probabilità • Riconoscere poligoni iscritti e circoscritti • Conoscere gli elementi della geometria nello spazio • Individuare moda, media e mediana • Conoscere poliedri e solidi di rotazione • Rappresentare solidi di rotazione a partire da figure piane 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri relativi • Monomi e polinomi • Cerchio e circonferenza • Equazioni di primo grado • Probabilità e statistica • Poliedri • Solidi di rotazione 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare Semplici Indagini Statistiche Mediante Gli Opportuni Grafici 		
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico ad una classe di problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare i numeri reali 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri relativi, rappresentazione e confronto 	
PROBLEMATIZZARE RISOLVERE PROBLEMI PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. • Spiega il procedimento seguito mantenendo il controllo sia del processo risolutivo, sia sui risultati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi mediante equazioni di primo grado • Progettare figure solide anche mediante opportuni software 	<ul style="list-style-type: none"> • Risoluzione di problemi mediante equazioni di primo grado 	
CLASSIFICARE MISURARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite. • Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni. • Accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Argomentare lo svolgimento e la risoluzione di un problema • Discutere la soluzione di un'equazione e di un problema • Classificare un solido • Sostenere le proprie convinzioni • Nella discussione rispettare i punti di vista diversi dal proprio • Valutare la possibilità di procedimenti alternativi efficaci 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività laboratoriali • Argomenti matematici di vario tipo • Discussioni tra pari • Manipolazione di modelli 	

AREA LOGICO-MATEMATICA - SCUOLA DELL'INFANZIA - LA CONOSCENZA DEL MONDO - OGGETTI, FENOMENI E VIVENTI

COMPETENZE	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali e ne rileva i cambiamenti • Riconosce semplici trasformazioni della natura. • Riconosce le proprietà di alcuni materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed esplorare gli oggetti utilizzando i cinque sensi... • Rilevare e registrare cambiamenti nel proprio ambiente, nelle diverse stagioni. • Esplorare oggetti attraverso i cinque sensi • Esplorare le caratteristiche e le qualità di semplici oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • I cinque sensi • Gli oggetti • Gli esseri viventi • Le stagioni • La scuola • L'ambiente circostante • Oggetti di uso comune. 	
RAPPRESENTARE CONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente le fasi di una trasformazione. • Conosce l'uso di semplici oggetti e strumenti d'uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevare somiglianze e differenze tra oggetti e/o esseri viventi • Riconoscere viventi e non viventi. • Conoscere , denominare e usare semplici oggetti d'uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semina e cura delle piante. • L'ambiente naturale. • Attività di vita pratica. 	
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana... • Riconosce e denomina le proprietà di oggetti e materiali. • Ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinare e confrontare oggetti in base alle loro caratteristiche. • Conoscere le fasi della giornata scolastica. • Confrontare oggetti e materiali secondo semplici criteri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sequenze temporali. • Il calendario. • La raccolta differenziata. 	
PROBLEMATIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora idee personali da 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere idee e opinioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il tempo atmosferico. 	

PROGETTARE CONTROLLARE	confrontare con gli altri • Riferisce eventi del passato recente e fa previsioni sul futuro prossimo. • Progetta e realizza semplici costruzioni e oggetti.	• Formulare ipotesi e previsioni. • Progettare e realizzare semplici oggetti, con costruzioni, carta e altri materiali	• Attività di sperimentazione. • L'alimentazione. • Assemblaggio di vari materiali . • Uso delle costruzioni.	
CLASSIFICARE DESCRIVERE	• Descrive la funzione di oggetti e strumenti di uso quotidiano.	• Distinguere e descrivere oggetti di uso quotidiano, individuando somiglianze e differenze.	• Giochi manipolativi. • Conversazioni e rielaborazioni verbali.	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA. – SCIENZE

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 1^	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con curiosità e cerca spiegazioni per quello che vede succedere. • Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce ed esplora oggetti attraverso i 5 sensi. • Osservare le caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. • Rilevare somiglianze e differenze tra oggetti e/o esseri viventi. • Classificare e ordinare corpi in base alla loro proprietà di leggerezza, durezza, fragilità,... • Riconoscere viventi e non viventi. • Descrivere piante e animali mettendo in evidenza varie differenze. • Rilevare e registrare alcuni cambiamenti del proprio ambiente, nelle varie stagioni. • Progettare e sperimentare le trasformazioni di alcuni elementi, per ottenere prodotti di consumo comune. 	<ul style="list-style-type: none"> • I 5 sensi. • Gli oggetti. • Gli esseri viventi. • Piante e animali. • Le stagioni. • Semi, piante, frutti. • Gli ambienti scolastici. • Gli ambienti naturali. • Prodotti alimentari. 	<ul style="list-style-type: none"> •
RAPPRESENTARE CONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato. • Riconosce le principali caratteristiche e modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Conosce il proprio corpo nei suoi diversi organi e apparati e il suo funzionamento. • Ha cura della sua salute. • Rispetta e cura l'ambiente scolastico, sociale e naturale. 			
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni. 			
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Formula domande e ipotesi. • Propone e realizza e semplici esperimenti. • Elabora semplici modelli. 			
CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova informazioni e spiegazioni utili da varie fonti. 			

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA. – SCIENZE

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 2^	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con curiosità e cerca spiegazioni per quello che vede succedere. • Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare alcune proprietà dei materiali. • Confrontare e ordinare oggetti secondo criteri dati. • Conoscere varietà di forme e trasformazioni nelle piante: le parti (foglia, fiore...) • Conoscere varietà di forme e comportamenti negli animali. • Riconoscere i solidi, liquidi, gas nell'esperienza di ogni giorno. • Distinguere gli stati della materia. • Conoscere l'importanza dell'acqua come elemento essenziale per la vita. • Conoscere gli ambienti circostanti. • Assumere comportamenti adeguati rispetto all'ambiente. • Osservare ed ascoltare il proprio corpo per distinguere momenti di benessere da quelli di malessere. • Osservare il proprio corpo e la sua crescita, individuando l'alimentazione più adeguata. • Descrivere le esperienze effettuate 	<ul style="list-style-type: none"> • I materiali. • Misurazioni e confronti di oggetti. • La struttura della pianta. • Comportamenti e trasformazioni nelle piante. • Gli animali. • Gli stati della materia. • L'acqua e il suo ciclo. • Gli ambienti nel nostro territorio • Il corpo e la crescita. 	<ul style="list-style-type: none"> •
RAPPRESENTARE CONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato. • Riconosce le principali caratteristiche e modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Conosce il proprio corpo nei suoi diversi organi e apparati e il suo funzionamento. • Ha cura della sua salute. • Rispetta e cura l'ambiente scolastico, sociale e naturale. 			
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni. 			
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Formula domande e ipotesi. • Propone e realizza semplici esperimenti. • Elabora semplici modelli. 			
CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova informazioni e spiegazioni utili da varie fonti. 			

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA. – SCIENZE

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 3 ^a	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con curiosità e cerca spiegazioni per quello che vede succedere. • Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare attraverso l'esperienza diretta le caratteristiche di semplici oggetti per conoscerne qualità e proprietà. • Seriare e classificare gli oggetti. • Individuare strumenti di misurazione adeguati e misurare. • Conoscere i tre stati della materia e le loro trasformazioni. • Osservare la vita di piante e animali individuandone somiglianze e differenze attraverso l'esperienza diretta. • Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque. • Osservare e distinguere le caratteristiche dei fenomeni atmosferici. • Osservare e descrivere alcuni aspetti dell'ambiente naturale e antropico. • Osservare riconoscere i bisogni del proprio corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • La funzione dello scienziato, gli strumenti che utilizza. • Le fasi del metodo sperimentale. • Gli oggetti ed i materiali. • Misurazioni e confronti di oggetti. • La materia. • Le piante. • Gli animali. • Il suolo. • L'acqua ed il suo ciclo. • Gli ambienti del nostro territorio. I fenomeni atmosferici. • L'alimentazione ed i bisogni del proprio corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> •
RAPPRESENTARE CONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato. • Riconosce le principali caratteristiche e modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Conosce il proprio corpo nei suoi diversi organi e apparati e il suo funzionamento. • Ha cura della sua salute. • Rispetta e cura l'ambiente scolastico, sociale e naturale. 			
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni. 			
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Formula domande e ipotesi. • Propone e realizza e semplici esperimenti. • Elabora semplici modelli. 			
CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova informazioni e spiegazioni utili da varie fonti. 			

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA. – SCIENZE

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 4 ^a	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con curiosità e cerca spiegazioni per quello che vede succedere. • Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare qualità e proprietà dei materiali. • Osservare, utilizzare e costruire semplici strumenti di misura utilizzando unità di misura convenzionali • Conoscere alcuni concetti scientifici quali: calore, temperatura, materia... • Riconoscere aspetti dell'acqua, dell'aria e del calore..... come fenomeni fisici • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi, terricci... • Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di semplici strumenti di misura: pluviometro.... • Il concetto di calore • L'importanza dell'acqua nel ns. pianeta; i passaggi di stato e le proprietà dell'acqua. • La struttura del suolo. • La composizione dell'aria, le sue proprietà. • Il concetto di pressione atmosferica. • Soluzioni, sospensioni 	•
RAPPRESENTARE CONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato. • Riconosce le principali caratteristiche e modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Conosce il proprio corpo nei suoi diversi organi e apparati e il suo funzionamento. • Ha cura della sua salute. • Rispetta e cura l'ambiente scolastico, sociale e naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici soluzioni in acqua in modo sperimentale • Riconoscere l'azione modificatrice dell'uomo nell'ambiente in cui vive • Conoscere gli esseri viventi e le relative funzioni vitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Salvaguardia delle risorse preziose per il ns. pianeta: acqua, suolo, boschi... • Coltivazione, allevamenti, classificazioni, ecosistemi, piramide alimentare, catena alimentare, equilibrio biologico 	
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le relazioni tra diverse forme di vita e/con l'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciclo vitale della pianta • Nutrizione, respirazione e riproduzione nelle piante 	
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Formula domande e ipotesi. • Propone e realizza e semplici esperimenti. • Elabora semplici modelli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali 	<ul style="list-style-type: none"> • Strutture fondamentali degli animali. 	
CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova informazioni e spiegazioni utili da varie fonti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le proprietà di alcuni materiali; il peso, la durezza, la trasparenza, la densità.... • Saper descrivere e argomentare le proprie esperienze con il linguaggio specifico della disciplina 		

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA. – SCIENZE

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 5 ^A	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con curiosità e cerca spiegazioni per quello che vede succedere. • Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, utilizzare e costruire semplici strumenti di misura, imparando a servirsi di unità convenzionali. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti. • Individuare elementi che caratterizzano un ambiente vicino e i suoi cambiamenti nel tempo, con osservazioni frequenti e regolari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di unità convenzionali in semplici strumenti di misura. • Costruzione di semplici recipienti per misurare volumi, capacità (pluviometro, bilancia a molla..) • L' Universo, il Sistema Solare: movimenti di rotazione e rivoluzione; la Luna e le stelle. • Giochi con il corpo per interpretare i movimenti dei corpi celesti. • Osservazione ad occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni o da solo, di una porzione di ambiente, anche diluita nel tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> •
RAPPRESENTARE CONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato. • Riconosce le principali caratteristiche e modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Conosce il proprio corpo nei suoi diversi organi e apparati e il suo funzionamento. • Ha cura della sua salute. • Rispetta e cura l'ambiente scolastico, sociale e naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni concetti scientifici, quali: dimensioni spaziali, peso ecc. • Riconoscere la regolarità dei fenomeni e intuire il concetto di energia. • Individuare le proprietà di alcuni fenomeni come la luce e il suono. • Conoscere la cellula animale e vegetale. • Conoscere, descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso e il funzionamento dei diversi apparati. 	<ul style="list-style-type: none"> • I concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, calore, pressione, temperatura.... • Le forze, le leve e vari tipi di energia, le fonti di energia. • Magnetismo e calamite. • La luce, il suono e semplici esperimenti sulle loro caratteristiche e proprietà (costruzione disco di Newton). • La cellula animale e vegetale. • Il corpo umano ed i suoi apparati (locomotore, digerente, respiratorio...) 	

CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali ad opera dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le trasformazioni artificiali dell'ambiente. 	
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Formula domande e ipotesi. • Propone e realizza e semplici esperimenti. • Elabora semplici modelli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le prime informazioni riguardo alla cura della propria salute, riproduzione e sessualità. • Riconoscere le relazioni tra le varie e differenti forme di vita; capire che le trasformazioni dell' ambiente sono conseguenze dell'azione trasformatrice dell' uomo; • Assumere atteggiamenti di cura e rispetto verso l' ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di modelli intuitivi di struttura cellulare (dalla cellula all' organismo). • Costruzione di modelli riferiti ai diversi apparati. • Educazione alimentare e alla salute; corretti stili di vita, igiene personale; importanza dell' attività fisica; riproduzione, sessualità. • Importanza del mantenimento dell' equilibrio negli ecosistemi. • Salvaguardia delle risorse preziose per il pianeta (acqua, boschi, suolo, risparmio energetico, riciclaggio dei materiali....) 	
CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova informazioni e spiegazioni utili da varie fonti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper descrivere e argomentare le proprie esperienze con linguaggio specifico della disciplina. • Saper trovare, da varie fonti, informazioni sui problemi che interessano l' alunno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre in modo chiaro e argomentare le proprie esperienze. Ricerca informazioni, usando anche le nuove tecnologie. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – SCIENZE

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 1^	CONTENUTI	EDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper osservare e interpretare fatti e fenomeni naturali e non ed il proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere fenomeni naturali 	<ul style="list-style-type: none"> • La materia e fenomeni fisici e chimici • Il principio dei vasi comunicanti • Il fenomeno della capillarità 	
RAPPRESENTARE CONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e raccogliere dati • Conoscere la materia e gli elementi naturali. • Conoscere la composizione e i fenomeni legati all'aria, all' acqua e al suolo • Conoscere il corpo umano e gli stili di vita adeguati e le basilari norme igieniche e di pronto soccorso. • Conoscere la Terra i fenomeni legati ad essa e la sua struttura. • Conoscere il sistema solare , la Luna e i suoi moti • Saper rispettare e curare l'ambiente scolastico e naturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le fasi del metodo sperimentare • Utilizzare strumenti di misura • Rappresentare i dati raccolti • Conoscere la relazione fra temperatura e calore • Conoscere i passaggi di stato • Conoscere le caratteristiche e la composizione dell'atmosfera e idrosfera • Conoscere le caratteristiche dei viventi • Conoscere la classificazione delle piante 	<ul style="list-style-type: none"> • il metodo scientifico • La materia • La temperatura, il calore e i cambiamenti di stato • L'acqua • Atmosfera • L'aria • La vita • Organizzazione dei viventi • Le piante 	
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper confrontare organismi animali da punto di vista evolutivo. • Saper confrontare organismi vegetali da punto di vista evolutivo. • Saper confrontare i grafici e trarre le dovute conclusioni. • Saper ordinare un insieme di dati anche facendo uso del foglio elettronico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare suoli diversi 	<ul style="list-style-type: none"> • Litosfera • Il suolo 	

PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper formulare dei problemi di varia natura (matematici, legati alla chimica, alla fisica ed ai fenomeni naturali). • Progettare e controllare semplici esperimenti da realizzare con materiale di facile reperibilità applicando il metodo sperimentale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'importanza dell'acqua per la vita • Controllare le proprie responsabilità per la salvaguardia dell'ambiente verso se stessi e per gli altri. • Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Idrosfera • L'acqua • Struttura, funzione ed evoluzione dei viventi • Il regno delle piante • Regno animale : invertebrati e vertebrati 	
CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere dopo una adeguata osservazione di semplici fenomeni. • Saper argomentare utilizzando un linguaggio specifico appropriato i contenuti appresi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le proprietà della materia • Descrivere il ciclo dell'acqua • Descrivere le caratteristiche dei suoli • Saper sviluppare semplici schematizzazioni • Saper riferire un'osservazione con la terminologia scientifica corrente • Saper classificare, descrivere e argomentare utilizzando il metodo scientifico al fine di razionalizzare le conoscenze • Descrivere le caratteristiche fondamentali della cellula vegetale e animale • Descrivere l'organizzazione dei viventi più semplici • Descrivere l'organizzazione dei vertebrati e degli invertebrati 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli stati della materia • Idrosfera • La cellula • Monere, protisti e funghi • Le piante • Gli animali 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLASECONDARIA DI PRIMO GRADO. – SCIENZE

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 2^	CONTENUTI	EDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper osservare e interpretare fatti e fenomeni naturali e non ed il proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper osservare , organizzare e interpretare secondo il metodo scientifico, lo studio dei fenomeni fisici, chimici e biologici • Osservare e interpretare fenomeni e strutture • Capire la teoria atomica e la struttura dell'atomo 	<ul style="list-style-type: none"> • i principi della dinamica • Le forze • Le macchine semplici • Elementi chimici e semplici composti organici • Materia fenomeni fisici e chimici 	
RAPPRESENTARE CONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e raccogliere dati • Conoscere la materia e gli elementi naturali. • Conoscere la composizione e i fenomeni legati all'aria, all' acqua e al suolo • Conoscere il corpo umano e gli stili di vita adeguati e le basilari norme igieniche e di pronto soccorso. • Conoscere la Terra i fenomeni legati ad essa e la sua struttura. • Conoscere il sistema solare , la Luna e i suoi moti • Saper rispettare e curare l'ambiente scolastico e naturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare il linguaggio specifico scientifico • Usare tecniche di sperimentazione e di analisi dei dati • Conoscere e saper utilizzare semplici schematizzazioni • Avere una visione globale dell'anatomia e fisiologia dei principali apparati del corpo umano • Comprendere e distinguere i vari tipi di legami chimici • Riconoscere sostanze reagenti e prodotti • Conoscere i principali composti organici 	<ul style="list-style-type: none"> • L'uomo e l'interazione con l'ambiente • Stili di vita corretti • Piramide alimentare • Prevenzione, igiene, pronto soccorso • I sistemi e gli apparati dell'uomo • Respirazione cellulare e polmonare 	
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper confrontare organismi animali da punto di vista evolutivo. • Saper confrontare organismi vegetali da punto di vista evolutivo. • Saper confrontare i grafici e trarre le 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare l'evoluzione degli animali • Confrontare i vari tipi di leve e classificarle in vantaggiose, svantaggiose e indifferenti • Comprendere l'importanza della tavola periodica per le proprietà degli atomi • Confrontare la respirazione cellulare e 	<ul style="list-style-type: none"> • L'evoluzione • Le leve 	

	<p>dovute conclusioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper ordinare un insieme di dati anche facendo uso del foglio elettronico. 	<p>polmonare.</p>		
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper formulare dei problemi di varia natura (matematici, legati alla chimica, alla fisica ed ai fenomeni naturali). • Progettare e controllare semplici esperimenti da realizzare con materiale di facile reperibilità applicando il metodo sperimentale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Affrontare e risolvere situazioni problematiche • Riconoscere macchine semplici e capirne il funzionamento • Progettare e controllare i propri comportamenti a tutela del proprio corpo e dell'ambiente • Controllare le effettive esigenze dell'organismo umano e dell'ambiente che lo circonda • Evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e da una scorretta alimentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura, funzione ed evoluzione dei viventi • La piramide ecologica • I sistemi e gli apparati dell'uomo • Elementi di ecologia • Biosfera e i biomi • Equilibrio e dinamica degli ecosistemi 	
CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere dopo una adeguata osservazione di semplici fenomeni. • Saper argomentare utilizzando un linguaggio specifico appropriato i contenuti appresi. 	<p>Utilizzare la terminologia scientifica corrente</p> <p>Acquisire un metodo razionale ed essere responsabili verso se stessi, gli altri e l'ambiente prevedendo eventuali problemi che l'individuo si trova ad affrontare nella quotidianità</p>	<p>L'uomo e l'interazione con l'ambiente</p>	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA– SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – SCIENZE

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 3 ^A .	CONTENUTI	EDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper osservare e interpretare fatti e fenomeni naturali e non ed il proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e interpretare fenomeni e strutture • Osservare l'alternarsi del dì e della notte • Osservare l'alternarsi delle stagioni • Conoscere la struttura della terra, i suoi movimenti interni ed i fenomeni endogeni • Interpretare la struttura atomica e molecolare • Saper collegare fenomeni sismici e vulcanici • Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari • Conoscere informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità, semplici e basilari concetti sul sistema nervoso e sul sistema immunitario. 	<ul style="list-style-type: none"> • La terra. Origine ed evoluzione • Minerali e rocce • Terremoti e vulcani • Deriva dei continenti e tettonica • Il sistema solare e l'universo • La riproduzione • La genetica • Il sistema nervoso e immunitario 	•
RAPPRESENTARE CONOSCERE UTILIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e raccogliere dati • Conoscere la materia e gli elementi naturali. • Conoscere la composizione e i fenomeni legati all'aria, all'acqua e al suolo • Conoscere il corpo umano e gli stili di vita adeguati e le basilari norme igieniche e di pronto soccorso. • Conoscere la Terra i fenomeni legati ad essa e la sua struttura. • Conoscere il sistema solare , la Luna e i suoi moti 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, comprendere e usare la terminologia scientifica corrente • Usare tecniche di sperimentazione e di analisi dati • Conoscere la struttura e le principali funzioni dell'apparato riproduttore del sistema nervoso e immunitario per mantenere sano ed efficiente il proprio corpo. • Saper tabulare e rappresentare graficamente fenomeni di varia natura • Utilizzare la proporzionalità diretta e inversa. 	<ul style="list-style-type: none"> • La cellula animale • L'apparato riproduttore • La riproduzione • La genetica • L'evoluzione • L'ereditarietà dei caratteri • Il sistema nervoso e immunitario • Minerali e rocce 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Saper rispettare e curare l'ambiente scolastico e naturale 			
CONFRONTARE ORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper confrontare organismi animali da punto di vista evolutivo. • Saper confrontare organismi vegetali da punto di vista evolutivo. • Saper confrontare i grafici e trarre le dovute conclusioni. • Saper ordinare un insieme di dati anche facendo uso del foglio elettronico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avere padronanza di tecniche di sperimentazione e di analisi di dati di saperli raccogliere e rappresentare • Saper ordinare e sviluppare semplici schematizzazioni • Confrontare i vari tipi di eruzione 	<ul style="list-style-type: none"> • I vulcani • I sismi • Classificazioni di terremoti e vulcani • Deriva dei continenti • Tettonica a zolle 	
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper formulare dei problemi di varia natura (matematici, legati alla chimica, alla fisica ed ai fenomeni naturali). • Progettare e controllare semplici esperimenti da realizzare con materiale di facile reperibilità applicando il metodo sperimentale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper verificare la corrispondenza fra ipotesi e risultati sperimentali • Saper controllare e valutare in modo critico per arrivare a scelte consapevoli • Saper organizzare, secondo il metodo scientifico lo studio di fenomeni fisici, chimici e biologici 	<ul style="list-style-type: none"> • Pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, densità • Elettricità • Lavoro • Energia 	
CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere dopo una adeguata osservazione di semplici fenomeni. • Saper argomentare utilizzando un linguaggio specifico appropriato i contenuti appresi. 	<p>Explicitare , affrontare e risolvere situazioni problematiche</p> <p>Saper sviluppare schematizzazioni e formalizzazioni</p> <p>Avere una visione organica del proprio corpo e saperlo riferire</p> <p>Essere responsabili verso se stessi, gli altri e l'ambiente</p> <p>Saper argomentare l'importanza della donazione di tessuti e di organi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La cellula • Apparato riproduttore • Cenni sistema immunitario • Sostenibilità ambientale • Stili di vita corretti • La raccolta differenziata 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – TECNOLOGIA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 1^	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di ben e servizi leggendo le etichette. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere esplorare oggetti attraverso i 5 sensi. Identificare alcuni materiali. Esplorare le caratteristiche di corpi noti e le parti che li compongono. Distinguere e descrivere oggetti, individuandone differenze e analogie 	<ul style="list-style-type: none"> Identificazione di materiali. Caratteristiche di oggetti e delle parti che li compongono. 	•
RICONOSCERE CONOSCERE UTILIZZARE RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e identifica il funzionamento di semplici oggetti artificiali. Conosce il funzionamento di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Usa mezzi di comunicazione a seconda delle diverse situazioni. Rappresenta graficamente il proprio operato utilizzando strumenti del disegno tecnico o multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali componenti del computer. Conoscere la tastiera del computer: individuazione ed uso dei principali tasti. Conoscere la procedura di accensione e spegnimento del computer. 	<ul style="list-style-type: none"> Le componenti del computer; monitor, tastiera, mouse, pulsanti di accensione. La procedura di accensione e spegnimento. 	
CONFRONTARE ORDINARE SCHEMATIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse ambientali. 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinare corpi in base alla loro proprietà di leggerezza, durezza, fragilità.... Seguire semplici procedure per la preparazione degli alimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Proprietà degli oggetti. Brevi sequenze procedurali. 	
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE COSTRUIRE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Inizia a riconoscere in modo critico i limiti della tecnologia: le caratteristiche e le funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire semplici decorazioni. Realizzare oggetti di carta o cartoncino 	<ul style="list-style-type: none"> Cornicette, decorazioni in genere. Produzione di oggetti: dado, aereo, pianino, barchetta.... 	
PREVEDERE DESCRIVERE CLASSIFICARE	<ul style="list-style-type: none"> Descrive la funzione di oggetti e strumenti di uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> Classificare oggetti in base alla funzione e all'utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> Classificazioni 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – TECNOLOGIA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 2 ^A	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di ben e servizi leggendo le etichette. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare materiali. Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche: pesantezza/leggerezza, resistenza/fragilità. 	<ul style="list-style-type: none"> Proprietà di alcuni materiali (plastica, legno...) 	•
RICONOSCERE CONOSCERE UTILIZZARE RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e identifica il funzionamento di semplici oggetti artificiali. Conosce il funzionamento di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Usa mezzi di comunicazione a seconda delle diverse situazioni. Rappresenta graficamente il proprio operato utilizzando strumenti del disegno tecnico o multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere semplici brani usando la videoscrittura. Creare una cartella e salvare un documento. Accedere ad internet per cercare informazioni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso il disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> Scrittura di semplici brani. Programmi di grafica e video scrittura. 	
CONFRONTARE ORDINARE SCHEMATIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse ambientali. 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere e descrivere oggetti, individuandone analogie e differenze. Utilizzare semplici procedure per la preparazione di alimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Analogie e differenze tra materiali. Brevi sequenze procedurali. 	
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE COSTRUIRE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Inizia a riconoscere in modo critico i limiti della tecnologia: le caratteristiche e le funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Personalizzare l'aspetto grafico di un testo. Disegnare figure geometriche; disegnare con la matita ed il pennello, colorare con il barattolo di vernice e l'aerografo; disegnare a colori con Paint. Eseguire semplici decorazioni. Realizzazione di semplici oggetti in cartoncino e descrizione della sequenza. 	<ul style="list-style-type: none"> Strumenti per la formattazione di un testo. Gli strumenti di Paint. Decorazioni. Costruzione di forme geometriche. Produzione di oggetti di carta. 	
PREVEDERE DESCRIVERE CLASSIFICARE	<ul style="list-style-type: none"> Descrive la funzione di oggetti e strumenti di uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere la relazione tra materiale e funzione di un oggetto. Comprendere la struttura e il funzionamento di un dispositivo . 	<ul style="list-style-type: none"> Dispositivi di uso comune: come sono fatti e come funzionano. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – TECNOLOGIA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 3 ^A	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di ben e servizi leggendo le etichette. 	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Misure convenzionali e non 	•
RICONOSCERE CONOSCERE UTILIZZARE RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e identifica il funzionamento di semplici oggetti artificiali. Conosce il funzionamento di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Usa mezzi di comunicazione a seconda delle diverse situazioni. Rappresenta graficamente il proprio operato utilizzando strumenti del disegno tecnico o multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> Disegnare figure geometriche con Paint. Selezionare, copiare e incollare disegni. Utilizzare lo strumento WordArt. Utilizzare un correttore ortografico. Acceder ad Internet per cercare informazioni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e tabelle. Scegliere i materiali più idonei per realizzare semplici manufatti.. 	<ul style="list-style-type: none"> Programmi di grafica e video scrittura. Strumenti di Word e Paint Tabelle e schemi. Ricerca di informazioni nella rete. La costruzione di semplici modelli. 	
CONFRONTARE ORDINARE SCHEMATIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse ambientali. 	<ul style="list-style-type: none"> Smontare semplici oggetti e meccanismi di uso comune. Utilizzare semplici procedure per la preparazione e la presentazione di alimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Le parti degli oggetti analizzati Tabelle e schemi. 	
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE COSTRUIRE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Inizia a riconoscere in modo critico i limiti della tecnologia: le caratteristiche e le funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare un disegno utilizzando le forme e gli strumenti per colorare. Inserire in un testo di word un disegno realizzato con Paint. Disporre un'immagine nel foglio Word. Eseguire decorazioni e riparazioni sul proprio corredo scolastico. Realizzare semplici oggetti in cartoncino. 	<ul style="list-style-type: none"> Gli strumenti di Paint. Decorazioni. Oggetti in cartoncino 	
PREVEDERE DESCRIVERE CLASSIFICARE	<ul style="list-style-type: none"> Descrive la funzione di oggetti e strumenti di uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i difetti di un oggetto. Classificare gli strumenti utilizzati in base all'uso. 	Proprietà degli oggetti osservati. Classificazioni.	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – TECNOLOGIA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 4 ^A	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di ben e servizi leggendo le etichette. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare e descrivere semplici oggetti artificiali e conoscerne l'uso Leggere istruzioni di uso di montaggio e ricavarne informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Oggetti e loro uso. Istruzioni d'uso. 	•
RICONOSCERE CONOSCERE UTILIZZARE RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e identifica il funzionamento di semplici oggetti artificiali. Conosce il funzionamento di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Usa mezzi di comunicazione a seconda delle diverse situazioni. Rappresenta graficamente il proprio operato utilizzando strumenti del disegno tecnico o multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> Approfondire la conoscenza dei materiali e degli oggetti presi in esame Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici dell'ambiente vissuto Rappresentare semplici oggetti utilizzando gli strumenti del disegno tecnico Rappresentare i dati delle osservazioni attraverso dati, tabelle, mappe... Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) nel proprio lavoro Visitare il sito Web della scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> Proprietà dei materiali e degli oggetti. Misurazioni e rilevazioni di ambienti. I principali strumenti per rappresentare dati: tabelle e schemi. Pacchetto di Office 	•
CONFRONTARE ORDINARE SCHEMATIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse ambientali. 	<ul style="list-style-type: none"> Smontare semplici oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> Smontaggio di oggetti 	•
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE COSTRUIRE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Inizia a riconoscere in modo critico i limiti della tecnologia: le caratteristiche e le funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Progettare semplici lavori valutando il tipo di materiale in funzione dell'impiego Realizzare semplici oggetti in cartoncino Eseguire decorazioni e riparazioni di oggetti scolastici 	<ul style="list-style-type: none"> Progettazione di lavori. Costruzione di semplici oggetti e modelli. Decorazioni e riparazioni. 	
PREVEDERE DESCRIVERE CLASSIFICARE	<ul style="list-style-type: none"> Descrive la funzione di oggetti e strumenti di uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> Effettuare stime approssimative su pesi, misure su oggetti dell'ambiente scolastico Riconoscere i difetti di un oggetto e ipotizzare miglioramenti 	<ul style="list-style-type: none"> Stime Difetti e miglioramenti. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – TECNOLOGIA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 5 ^A	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di ben e servizi leggendo le etichette. 	<ul style="list-style-type: none"> Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio 	<ul style="list-style-type: none"> Guide e istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none">
RICONOSCERE CONOSCERE UTILIZZARE RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e identifica il funzionamento di semplici oggetti artificiali. Conosce il funzionamento di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Usa mezzi di comunicazione a seconda delle diverse situazioni. Rappresenta graficamente il proprio operato utilizzando strumenti del disegno tecnico o multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il funzionamento e l'uso di semplici oggetti artificiali Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione Impiegare alcune regole del disegno tecnico e multimediale per rappresentare semplici oggetti. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione(TIC) nel proprio lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> Proprietà dei materiali e degli oggetti. Misurazioni e rilievi. Gli strumenti del disegno tecnico: riga, squadra, compasso, goniometro... I principali strumenti per rappresentare dati, tabelle e schemi. Procedure e algoritmi. Pacchetto di Office 	
CONFRONTARE ORDINARE SCHEMATIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse ambientali. 	<ul style="list-style-type: none"> Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> Smontaggio di oggetti 	

PROBLEMATIZZARE PROGETTARE COSTRUIRE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Inizia a riconoscere in modo critico i limiti della tecnologia: le caratteristiche e le funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di semplici oggetti. • Sito della scuola • Siti per ragazzi. • Decorazioni e riparazioni. • Costruzione di semplici oggetti e modelli 	
PREVEDERE DESCRIVERE CLASSIFICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive la funzione di oggetti e strumenti di uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	Stime approssimative.	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA SECONDARIA – TECNOLOGIA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 1	CONTENUTI	EDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce nell’ambiente che lo circonda le trasformazioni operate dalle attività umane 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e identifica nell’ambiente circostante aspetti e fenomeni riferibili alle varie attività dell’uomo 	<ul style="list-style-type: none"> Le trasformazioni del paesaggio agrario 	<ul style="list-style-type: none">
RICONOSCERE CONOSCERE UTILIZZARE RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> E’ in grado di utilizzare gli strumenti per il disegno tecnico e il linguaggio grafico per la rappresentazione di oggetti e figure. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di semplici elementi o figure 	<ul style="list-style-type: none"> Costruzione di elementi geometrici fondamentali e figure geometriche regolari 	
CONFRONTARE ORDINARE SCHEMATIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> E’ in grado di confrontare e valutare informazioni ricavate da testi, tabelle, grafici, ricerche e indagini in situ 	<ul style="list-style-type: none"> Effettua misurazioni di grandezze fisiche riferite a oggetti dell’ambiente scolastico o domestico 	<ul style="list-style-type: none"> Misurazione e rilievo di oggetti scolastici (banco, sedia, armadietti) e elenco dei materiali individuati 	
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE COSTRUIRE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Riesce a realizzare semplici oggetti mediante l’uso di attrezzi e materiale di consumo. E’ in grado di lavorare in gruppo secondo una suddivisione dei compiti precedentemente condivisa. 	<ul style="list-style-type: none"> Attua un percorso logico per la realizzazione di un semplice oggetto impiegando linguaggi grafici appresi e materiale di uso quotidiano o cancelleria 	<ul style="list-style-type: none"> Costruzione di figure solide regolari con cartoncino; realizzazione plastici di oggetti reali 	
PREVEDERE DESCRIVERE CLASSIFICARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e valuta le conseguenze dell’uso delle diverse forme di energia sull’ambiente. 	Effettua ricerche di dati da fonti multimediali e ne raccoglie i dati in forma coerente	Ricerca sulla evoluzione degli attrezzi impiegati in agricoltura; raccolta dati sulle tipologie edilizie antiche	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA SECONDARIA – TECNOLOGIA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 2	CONTENUTI	EDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce nell’ambiente che lo circonda le trasformazioni operate dalle attività umane 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e identifica nell’ambiente circostante aspetti e fenomeni riferibili alle varie attività dell’uomo 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione di materiali artificiali e loro proprietà 	<ul style="list-style-type: none">
RICONOSCERE CONOSCERE UTILIZZARE RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> E’ in grado di utilizzare gli strumenti per il disegno tecnico e il linguaggio grafico per la rappresentazione di oggetti e figure. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di semplici oggetti o figure 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentazione di semplici figure in P.O. 	
CONFRONTARE ORDINARE SCHEMATIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> E’ in grado di confrontare e valutare informazioni ricavate da testi, tabelle, grafici, ricerche e indagini in situ 	<ul style="list-style-type: none"> E’ in grado di reperire dati da fonti multimediali e sa effettuare misurazioni di grandezze fisiche riferite a oggetti dell’ambiente scolastico o domestico 	<ul style="list-style-type: none"> Restituzione grafica e descrittiva di oggetti rilevati. Classificazione di dati 	
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE COSTRUIRE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Riesce a realizzare semplici oggetti mediante l’uso di attrezzi e materiale di consumo. E’ in grado di lavorare in gruppo secondo una suddivisione dei compiti precedentemente condivisa. 	<ul style="list-style-type: none"> Attua un percorso logico per la realizzazione di un oggetto impiegando linguaggi grafici appresi e materiale di uso quotidiano o cancelleria 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di provini di materiali. Prove sperimentali su materiali 	
PREVEDERE DESCRIVERE CLASSIFICARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e valuta le conseguenze dell’uso delle diverse forme di energia sull’ambiente. 	<p>Riesce a confrontare i risultati di un lavoro didattico rispetto agli obiettivi fissati inizialmente</p>	<p>Verifica del raggiungimento degli obiettivi previsti</p>	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA SECONDARIA – TECNOLOGIA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 3	CONTENUTI	EDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce nell’ambiente che lo circonda le trasformazioni operate dalle attività umane 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e identifica nell’ambiente circostante aspetti e fenomeni riferibili alle varie attività dell’uomo 	<ul style="list-style-type: none"> Complessità di oggetti e materiali impiegati nella moderna tecnologia 	<ul style="list-style-type: none">
RICONOSCERE CONOSCERE UTILIZZARE RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> E’ in grado di utilizzare gli strumenti per il disegno tecnico e il linguaggio grafico per la rappresentazione di oggetti e figure. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti progettati anche tridimensionali. Conosce i principali sistemi di uso e trasformazione delle risorse energetiche e le conseguenze che ne derivano all’ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> Restituzione grafica di oggetti progettati e loro parti. 	
CONFRONTARE ORDINARE SCHEMATIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> E’ in grado di confrontare e valutare informazioni ricavate da testi, tabelle, grafici, ricerche e indagini in situ 	<ul style="list-style-type: none"> E’ in grado di reperire dati da fonti multimediali e sa effettuare misurazioni di grandezze fisiche riferite a oggetti dell’ambiente scolastico o domestico 	<ul style="list-style-type: none"> Classificazione delle fonti di energia. Analisi di dati ricavati da indagini e/o ricerche 	
PROBLEMATIZZARE PROGETTARE COSTRUIRE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Riesce a realizzare semplici oggetti mediante l’uso di attrezzi e materiale di consumo. E’ in grado di lavorare in gruppo secondo una suddivisione dei compiti precedentemente condivisa. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza un percorso logico per la realizzazione di un oggetto impiegando risorse materiali, informative e organizzative nonché i linguaggi grafici appresi 	<ul style="list-style-type: none"> Progettazione e realizzazione di oggetti e/o plastici 	
PREVEDERE DESCRIVERE CLASSIFICARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e valuta le conseguenze dell’uso delle diverse forme di energia sull’ambiente. 	<p>Riesce a confrontare i risultati di un lavoro didattico rispetto agli obiettivi fissati inizialmente</p>	<p>Valutazione dei risultati conseguiti rispetto alle finalità. Redazione di sintetiche relazioni tecniche</p>	

AREA LOGICO-MATEMATICA - SCUOLA INFANZIA – IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE	TRAGUARDI	OBIETTIVI	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge e interpreta i messaggi provenienti dal proprio corpo e da quello altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le capacità espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori in piccolo e grande gruppo • Giochi di squadra • Giochi simbolici e imitativi • Percorsi • Esercizi di coordinazione, di rilassamento e di controllo posturale 	•
CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE COORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. • Sperimenta schemi posturali e motori. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare le principali parti del corpo • Acquisire autonomia nella cura della propria persona • Conoscere le parti del corpo e le loro funzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Schema corporeo • Le parti del corpo: riconoscere e denominare su di sé e sugli altri, rappresentarle graficamente • La lateralità e la coordinazione oculo-segmentaria 	
LOCALIZZARE CONFRONTARE ORDINARE COOPERARE	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compiere percorsi • Riconoscere posizioni spaziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le relazioni spaziali: davanti/dietro; sopra/sotto..... • Posizioni in rapporto agli altri o un oggetto. 	

			<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi e labirinti. 	
GIOCARE PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Ha una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica. • Applica schemi motori nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di attrezzi, e li adatta alle situazioni ambientali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare un'adeguata coordinazione motoria • Rispettare semplici regole 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli schemi motori di base: camminare, correre, salire scendere, saltellare, prendere e lanciare, strisciare, rotolare..... • Giochi collettivi: indicazioni e regole 	
PREVEDERE CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Si esprime e comunica attraverso il corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il corpo per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche. • Verbalizzare stati fisici personali 	<ul style="list-style-type: none"> • Codici espressivi motori. • Sintomi di benessere e malessere. • Drammatizzazioni. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 1 ^a	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Ha acquisito consapevolezza del proprio corpo. • Comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il linguaggio dei gesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del corpo. • Codici espressivi non verbali. 	•
CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE COORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia gli schemi motori e posturali. • Utilizza il linguaggio gestuale e motorio per comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni. • Utilizza e gestisce in forma coordinata molteplici gesti fondamentali propri di ogni disciplina sportiva. • Utilizza in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente il corpo, fermo e in movimento. • Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Codici espressivi motori. 	
LOCALIZZARE CONFRONTARE ORDINARE COOPERARE	<ul style="list-style-type: none"> • Varia gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali. • Riflette sui cambiamenti del proprio corpo vivendoli come espressione della propria maturazione. • Confronta se stesso con il gruppo dei pari 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto agli altri e/o agli oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • La lateralizzazione. • Muoversi e orientarsi nello spazio. 	
GIOCARE PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Svolge un ruolo attivo nelle attività di gioco-sport, interagendo in modo collaborativo con i compagni, rispettando le regole, confrontandosi lealmente nelle situazioni competitive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare....) • Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole. • Sviluppare la capacità di autocontrollo 	<ul style="list-style-type: none"> • Posizioni del corpo nello spazio. • Alfabeto motorio. • Giochi strutturati. Giochi collettivi. 	
PREVEDERE CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il rapporto tra alimentazione , esercizio fisico e salute assumendo adeguati comportamenti e stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e verbalizzare differenti percezioni sensoriali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percezioni sensoriali. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 2 ^a	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Ha acquisito consapevolezza del proprio corpo. Comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> Apprezzamento delle traiettorie, delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie. 	<ul style="list-style-type: none"> Traiettorie. Ritmi. Giochi e andature per il riconoscimento e la riproduzione di movimenti ritmici, imitativi, staffette... 	<ul style="list-style-type: none">
CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE COORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> Padroneggia gli schemi motori e posturali. Utilizza il linguaggio gestuale e motorio per comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni. Utilizza e gestisce in forma coordinata molteplici gesti fondamentali propri di ogni disciplina sportiva. Utilizza in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare individualmente e collettivamente, stati d'animo, idee, situazioni. Utilizzare abilità motorie in forma singola. Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature. 	<ul style="list-style-type: none"> Linguaggio motorio. Attività in forma singola. Sicurezza di spazi e attrezzature. 	
LOCALIZZARE CONFRONTARE ORDINARE COOPERARE	<ul style="list-style-type: none"> Varia gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali. Riflette sui cambiamenti del proprio corpo vivendoli come espressione della propria maturazione. Confronta se stesso con il gruppo dei pari 	<ul style="list-style-type: none"> Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempi, equilibri. 	<ul style="list-style-type: none"> Gli schemi motori di base. La lateralizzazione. 	
GIOCARE PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Svolge un ruolo attivo nelle attività di gioco-sport, interagendo in modo collaborativo con i compagni, rispettando le regole, confrontandosi lealmente nelle situazioni competitive. 	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo. Rispettare le regole dei giochi organizzati. Cooperare all'interno di un gruppo. Sviluppare la capacità di autocontrollo. 	<ul style="list-style-type: none"> Movimenti liberi. Giochi con regole. Giochi di squadra. 	
PREVEDERE CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute assumendo adeguati comportamenti e stili di vita. 			

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 3 ^a	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Ha acquisito consapevolezza del proprio corpo. Comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire consapevolezza del proprio corpo. Comprendere il valore delle regole. 	<ul style="list-style-type: none"> La coordinazione motoria. Schemi motori e schemi posturali. 	•
CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE COORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> Padroneggia gli schemi motori e posturali. Utilizza il linguaggio gestuale e motorio per comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni. Utilizza e gestisce in forma coordinata molteplici gesti fondamentali propri di ogni disciplina sportiva. Utilizza in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie. Padroneggiare schemi motori e posturali. Conoscere lo svolgimento di alcuni giochi della tradizione popolare e sportivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Lanciare, afferrare, palleggiare. Percorsi individuali e di gruppo. 	
LOCALIZZARE CONFRONTARE ORDINARE COOPERARE	<ul style="list-style-type: none"> Varia gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali. Riflette sui cambiamenti del proprio corpo vivendoli come espressione della propria maturazione. Confronta se stesso con il gruppo dei pari 	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare il proprio movimento in relazione a sé, agli altri, agli oggetti. Sapersi orientare nello spazio e nel tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi imitativi, movimenti ritmici e staffette. Utilizzo di piccoli e grandi attrezzi. 	
GIOCARE PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Svolge un ruolo attivo nelle attività di gioco-sport, interagendo in modo collaborativo con i compagni, rispettando le regole, confrontandosi lealmente nelle situazioni competitive. 	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare le regole dei giochi. Collaborare e interagire con gli altri. Comportarsi adeguatamente per la sicurezza propria e altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi cooperativi. 	
PREVEDERE CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce il rapporto tra alimentazione , esercizio fisico e salute assumendo adeguati comportamenti e stili di vita. 			

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 4 ^a	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Ha acquisito consapevolezza del proprio corpo. • Comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare e utilizzare il proprio corpo in situazioni motorie diverse. • Conoscere ed eseguire diverse proposte di gioco sport. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi individuali, giochi a squadre. • Il gioco sport, il palleggio. 	•
CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE COORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia gli schemi motori e posturali. • Utilizza il linguaggio gestuale e motorio per comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni. • Utilizza e gestisce in forma coordinata molteplici gesti fondamentali propri di ogni disciplina sportiva. • Utilizza in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori. • Utilizzare il linguaggio del corpo come strumento comunicativo di emozioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori e posturali. • Semplici drammatizzazioni e danze. 	
LOCALIZZARE CONFRONTARE ORDINARE COOPERARE	<ul style="list-style-type: none"> • Varia gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali. • Riflette sui cambiamenti del proprio corpo vivendoli come espressione della propria maturazione. • Confronta se stesso con il gruppo dei pari 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare con gli altri anche nella realizzazione di semplici gare. • Spostarsi nello spazio con modalità e ritmi efficaci. 	<ul style="list-style-type: none"> • Circuiti, staffette, percorsi. • Esercizi individuali e a coppie di fletto-estensione, piegamenti, slanci, rotolamenti. 	
GIOCARE PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Svolge un ruolo attivo nelle attività di giosport, interagendo in modo collaborativo con i compagni, rispettando le regole, confrontandosi lealmente nelle situazioni competitive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le regole dei giochi e le consegne delle attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole dei giochi sportivi: il rispetto delle stesse e la cooperazione tra i compagni. 	
PREVEDERE CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il rapporto tra alimentazione , esercizio fisico e salute assumendo adeguati comportamenti e stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico per il raggiungimento di un sano stile di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • La corretta alimentazione e il giusto esercizio fisico per una vita sana. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA PRIMARIA – EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI CLASSE 5 ^A	CONTENUTI	UDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Ha acquisito consapevolezza del proprio corpo. • Comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare schemi motori e posturali in funzione di parametri spazio-temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori e posturali, le loro interazioni in situazioni combinate e simultanee. 	<ul style="list-style-type: none"> •
CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE COORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia gli schemi motori e posturali. • Utilizza il linguaggio gestuale e motorio per comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni. • Utilizza e gestisce in forma coordinata molteplici gesti fondamentali propri di ogni disciplina sportiva. • Utilizza in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature. 	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare e utilizzare il proprio corpo in situazioni motorie diverse. • Conoscere e applicare correttamente le modalità esecutive di diversi giochi sport. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi individuali e a squadre. • La respirazione, esercizi respiratori e di rilassamento. 	
LOCALIZZARE CONFRONTARE ORDINARE COOPERARE	<ul style="list-style-type: none"> • Varia gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali. • Riflette sui cambiamenti del proprio corpo vivendoli come espressione della propria maturazione. • Confronta se stesso con il gruppo dei pari 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici sequenze di movimento a livello individuale e collettivo. • Collaborare nella realizzazione di gare. • Saper interagire positivamente assumendo atteggiamenti di cooperazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi a staffetta, percorsi • Prove di resistenza. 	
GIOCARE PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Svolge un ruolo attivo nelle attività di gioco-sport, interagendo in modo collaborativo con i compagni, rispettando le regole, confrontandosi lealmente nelle situazioni competitive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le regole nella competizione accettando la sconfitta e vivendo la vittoria con responsabilità ed equilibrio. • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione di infortuni e per la sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole dei giochi sportivi: il rispetto delle stesse e la cooperazione tra i compagni. 	
PREVEDERE CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute assumendo adeguati comportamenti e stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere sani stili di vita. • Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	<ul style="list-style-type: none"> • La corretta alimentazione e il giusto esercizio fisico per una vita sana. • Il corpo e i suoi cambiamenti. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA SECONDARIA– EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI CLASSE 1 ^a	CONTENUTI	EDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Ha acquisito consapevolezza delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. 	<ul style="list-style-type: none"> Prendere coscienza delle capacità senso percettive 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi pre -sportivi 	•
CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE COORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione Utilizza gli aspetti comunicativo- relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare e trasferire le abilità coordinative acquisite per la realizzazione di gesti tecnici dei vari sport. Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea . Conoscere i fondamentali di alcune discipline sportive 	<ul style="list-style-type: none"> Attività a carattere ludico Esercizi con grandi e piccoli attrezzi Esercizi propedeutici ai giochi sportivi 	
LOCALIZZARE CONFRONTARE ORDINARE COOPERARE	<ul style="list-style-type: none"> E' capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinare e trasformare le molteplici capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dalle varie attività. 	<ul style="list-style-type: none"> Esercizi sui fondamentali delle discipline sportive Partite e mini partite sulle varie discipline. Circuiti a tempo ed a confronto inserendo le capacità coordinate richieste 	
GIOCARE PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> svolge un ruolo attivo nelle attività sportive proposte, con una buona conoscenza dei fondamentali ,delle regole e della leale competizione. rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e utilizzare correttamente il regolamento dei giochi sportivi, assumendo anche il ruolo di arbitro. 	<ul style="list-style-type: none"> Partite Tornei Giochi a squadre 	
PREVEDERE CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello star bene in ordine a sani stili di vita e prevenzione. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscenza dei concetti base di ed. alimentare Conoscenza base del corpo umano, dei suoi organi e apparati e delle sue funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Spiegazione teorica e pratica dell'alimentazione dello sportivo Spiegazione teorica e pratica del corpo umano e delle sue modificazioni durante l'attività sportiva. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA SECONDARIA– EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI CLASSE 2 ^a	CONTENUTI	EDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Ha acquisito consapevolezza delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. 	<ul style="list-style-type: none"> conoscenze e acquisizione pratica dei fondamentali delle varie discipline Acquisizione dei concetti base di tattica e collaborazione nei giochi di squadra. Acquisire comportamenti corretti nella competizione sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi a tema Partite e mini partite Giochi a confronto Giochi di squadra 	•
CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE COORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione Utilizza gli aspetti comunicativo - relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscenza e sviluppo delle capacità condizionali Saper applicare schemi e azioni di movimento per risolvere in forma originale e creativa un determinato problema motorio Conoscere in maniera più approfondita i fondamentali di alcune discipline sportive 	<ul style="list-style-type: none"> Potenziamento fisiologico Esercizi di resistenza, velocità, forza e flessibilità Esercizi con grandi e piccoli attrezzi 	
LOCALIZZARE CONFRONTARE ORDINARE COOPERARE	<ul style="list-style-type: none"> E' capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire il concetto di collaborazione 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di squadra Giochi in superiorità e inferiorità numerica 	
GIOCARE PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Svolge un ruolo attivo nelle attività sportive proposte, con una buona conoscenza dei fondamentali, delle regole e della leale competizione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare in forma propositiva alle scelte di strategie di gioco e alla loro realizzazione, mettendo in atto comportamenti collaborativi. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi sportivi 	
PREVEDERE CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello star bene in ordine a sani stili di vita e prevenzione. 	<ul style="list-style-type: none"> Educazione alimentare nell'attività sportiva Conoscenza del doping, delle sostanze proibite e dei suoi effetti Conoscenza e prevenzione degli infortuni nello sport 	<ul style="list-style-type: none"> Spiegazione dell'alimentazione e dei suoi principi Spiegazione teorica del doping, delle sostanze e delle metodiche proibite usate e della sua evoluzione. 	

AREA LOGICO-MATEMATICA – SCUOLA SECONDARIA– EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	OBIETTIVI CLASSE 3 ^A	CONTENUTI	EDA
OSSERVARE INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> Ha acquisito consapevolezza delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper interpretare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi sportivi 	•
CONOSCERE RICONOSCERE UTILIZZARE COORDINARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione Utilizza gli aspetti comunicativo- relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e sviluppare le CAP. condizionali. Utilizzare e correlare le variabili spazio temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. Assumere consapevolezza della propria efficienza fisica, sapendo applicare principi metodologici per mantenere un buono stato di salute. 	<ul style="list-style-type: none"> Potenziamento fisiologico con carichi e intensità maggiori Esercizi con piccoli e grandi attrezzi 	
LOCALIZZARE CONFRONTARE ORDINARE COOPERARE	<ul style="list-style-type: none"> E' capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire sia in forma sia teorica che pratica il concetto di gruppo e di squadra 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di squadra Tornei 	
GIOCARE PROBLEMATIZZARE PROGETTARE CONTROLLARE	<ul style="list-style-type: none"> Svolge un ruolo attivo nelle attività sportive proposte, con una buona conoscenza dei fondamentali, delle regole e della leale competizione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper gestire la competizione con autocontrollo nel rispetto dell'avversario, dei compagni, delle regole e dell'arbitro. Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi sportivi, pre-sportivi, staffette in forma competitiva Giochi di squadra Nozioni di pronto soccorso e prevenzione 	
PREVEDERE CLASSIFICARE DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello star bene in ordine a sani stili di vita e prevenzione. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, sostanze illecite o che inducono dipendenza 	<ul style="list-style-type: none"> Spiegazione e approfondimento dell'alimentazione e dei suoi principi Spiegazione teorica del doping, delle sostanze e delle metodiche proibite usate e della sua evoluzione. Spiegazione del concetto di etica sportiva 	