

**IL CURRICOLO VERTICALE
I.C. MOCHI**

Con il riconoscimento dell'Autonomia (DPR 275/99) alle Istituzioni Scolastiche, il Piano dell'Offerta Formativa rappresenta "il documento fondamentale costitutivo dell'identità culturale e progettuale delle istituzioni scolastiche ed esplicita la progettazione curricolare extracurricolare, educativa ed organizzativa che le singole scuole adottano nell'ambito della loro autonomia" (art 3).

Il cuore didattico del Piano dell'Offerta Formativa è il **curricolo: l'insieme delle esperienze che una scuola intenzionalmente progetta e realizza per raggiungere delle mete formative.**

Il curricolo tiene conto dei differenti stili di apprendimento, considera basilari gli aspetti relazionali e motivazionali, si avvale della meta-cognizione per migliorare e consolidare gli apprendimenti al fine di personalizzare i percorsi formativi.

Il nostro curricolo

- propone obiettivi e contenuti prescrittivi che da un lato garantiscono l'unitarietà del sistema nazionale, dall'altro si declinano rivolgendo l'attenzione alla *mission* specifica dell'Istituto stesso, alla sua tradizione, alla realtà socio-culturale in cui è inserito, alle specifiche esigenze rilevate nell'ascolto dei bisogni degli alunni e nel confronto con le richieste e le attese delle famiglie e del territorio;
- si configura come ricerca continua, legata alle quotidiane pratiche didattiche;
- si configura come un processo di adattamento delle programmazioni didattiche dei tre ordini di scuola in una situazione formativa concreta e unitaria che tiene conto delle fasi di sviluppo ricorrenti alle età specifiche;
- si presenta come proposta didattica articolata ed *in progress*, per garantire continuità e gradualità, condividendo, in sede di programmazione didattica generale, finalità, obiettivi e metodologie;
- si articola, in relazione ai diversi percorsi disciplinari, per "traguardi di sviluppo di competenze" e "obiettivi di apprendimento", con riferimento ai fondamentali documenti ministeriali, ripensati poi a livello didattico, contenutistico e metodologico in un'ottica verticale che attraversa le diverse dimensioni dei campi di esperienza (Scuola dell'Infanzia), e delle discipline (Scuola primaria e Scuola Secondaria di 1° grado).

NORMATIVA

La costruzione e definizione di un Curricolo Verticale di Istituto sono espressamente previste dalla normativa vigente, in particolare, dal D.M. 31 luglio 2007 (Documento tecnico e Indicazioni per il Curricolo) e dal successivo atto di indirizzo dell'O.M. 8 settembre 2009, ma a queste fonti si possono aggiungere:

- la Legge 148/1990 che introduce il concetto di continuità educativo-didattica verticale tra i vari ordini di scuola;
- il D.P.R. n 275/99 “Regolamento in materia di autonomia scolastica”;
- la Legge 30/2000 “Legge Quadro in materia di Riordino dei Cicli dell'Istruzione”;
- il D.M. del 28 febbraio 2001 “Indirizzi per l'attuazione del curricolo” per la Scuola dell'Infanzia e per la Scuola di base;
- la Legge 53/2003 “Delega al Governo per la definizione delle norme generali sull'istruzione e dei livelli essenziali delle prestazioni in materia di istruzione e formazione professionale”;
- il D.Lgs. 59/04 “Definizione delle norme generali relative alla scuola dell'infanzia e al primo ciclo dell'istruzione” con le Indicazioni Nazionali per i Piani personalizzati delle attività educative (Scuola dell'Infanzia), le Indicazioni Nazionali per i Piani di Studio Personalizzati (Scuola primaria), le Indicazioni Nazionali per i Piani di Studio Personalizzati (Scuola secondaria di primo grado);
- il D.P.R. 89/2009 e la C.M. 31/2012, da cui le “Indicazioni Nazionali per il curricolo” del settembre 2012

Nella costruzione del Curricolo verticale delle competenze trasversali di CITTADINANZA abbiamo fatto riferimento:

- ✚ alle **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE** descritte nelle Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'UE del 18/12/2006, che presentano le otto Competenze chiave per l'apprendimento permanente: comunicazione nella madrelingua; comunicazione nelle lingue straniere; competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia; competenza digitale; imparare ad imparare; competenze sociali e civiche; spirito di iniziativa e imprenditorialità; consapevolezza ed espressione culturale.
- ✚ alle **COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA** definite nel D.M. n. 139 del 22 agosto 2007 “*Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione imparare ad imparare; progettare; comunicare; collaborare e partecipare; agire in modo autonomo e responsabile; risolvere problemi; individuare collegamenti e relazioni; acquisire e interpretare l'informazione.*”

✚ alle **INDICAZIONI NAZIONALI** per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (D.M. 254/2012) con particolare attenzione al documento “**INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI**”, pubblicato nel mese di marzo 2018 a cura del Comitato Scientifico Nazionale per l'attuazione delle Indicazioni Nazionali nel quale si pone particolare attenzione al tema della cittadinanza connesso a quello della sostenibilità come *“punto di riferimento di tutte le discipline che concorrono a definire il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione”*.

Particolare attenzione deve essere rivolta alla comprensione e all'assunzione di responsabilità nei confronti dei problemi che l'umanità attraversa rispetto alla sua relazione con l'ambiente (naturale, economico e sociale), così come si evince dall' **Agenda ONU 2030 per lo sviluppo sostenibile (settembre 2015)**. Gli obiettivi dell'Agenda *“riguardano tutti i Paesi e tutti gli individui: nessuno (...) deve essere lasciato indietro lungo il cammino necessario per portare il mondo sulla strada della sostenibilità”*.

L'obiettivo che più direttamente coinvolge la scuola è l'obiettivo n. 4: *“fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti”*.

La scuola diviene luogo privilegiato di prevenzione delle disuguaglianze e di realizzazione dell'equità, in cui è possibile:

- ✚ maturare un atteggiamento di apertura verso le diversità
- ✚ superare gli individualismi
- ✚ sviluppare un pensiero sostenibile
- ✚ agire per il superamento delle disuguaglianze
- ✚ rafforzare le competenze digitali favorendone un uso consapevole

LE PAROLE CHIAVE DEL CURRICOLO

Dalle “Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 aprile 2008” – Quadro Europeo delle Qualifiche e dei Titoli

- **Conoscenze:** indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche (quel che si SA).
- **Abilità:** indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare *know-how* per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive, uso del pensiero logico, intuitivo e creativo, e pratiche, che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti, (quel che si SA FARE).
- **Competenze:** indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

Dalle “Nuove Indicazioni per il Curricolo della Scuola dell'infanzia e del Primo Ciclo”

Obiettivi di apprendimento: organizzati in nuclei tematici, individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: posti al termine dei più significativi snodi del percorso curricolare, rappresentano percorsi, piste culturali e didattiche che consentono di finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'alunno.

ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO IN COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: dai CAMPI DI ESPERIENZA ALLE DISCIPLINE DI RIFERIMENTO





COMPETENZE CHIAVE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO D'EUROPA PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

(Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE).

1. **Comunicazione nella madrelingua:** è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.
2. **Comunicazione nelle lingue straniere:** condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.
3. **Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia.**
 - a) **La competenza matematica** è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).
 - b) **La competenza in campo scientifico** si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

c) **La competenza in campo tecnologico** è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

4. **Competenza digitale:** consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.
5. **Imparare ad imparare:** è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
6. **Competenze sociali e civiche:** includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno *e a una partecipazione attiva e democratica.*
7. **Spirito di iniziativa e imprenditorialità:** concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione, rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di

partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

8. **Consapevolezza ed espressione culturale.** Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

CURRICOLO INFANZIA ISTITUTO "F. MOCHI"

FINALITA' DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia, liberamente scelta delle famiglie, si rivolge a tutti i bambini dai tre ai sei anni ed è la risposta al loro diritto all'educazione. Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io e sperimentare i diversi ruoli e forme di identità.

Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé, partecipare alle decisioni imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire competenze significa giocare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto; significa ascoltare e comprendere narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare esperienze e tradurle in tracce personali e condivise.

Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé, stabilire regole condivise, significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.

Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità.

(Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del Primo Ciclo d'istruzione 2012).

I CAMPI DI ESPERIENZA

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

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori permettono al bambino opportunamente guidato di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti ed avviare processi di simbolizzazione e formalizzazione.

Pur nell'approccio globale che caratterizza la scuola dell'Infanzia gli insegnanti individuano dietro ai vari campi d'esperienza il delinearsi dei saperi disciplinari e i loro alfabeti.

Nella scuola dell'Infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

I "CAMPI D'ESPERIENZA" riportati dalle Indicazioni Nazionali sono:

- IL SE' E L'ALTRO

Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme

- IL CORPO E IL MOVIMENTO

Identità, autonomia, salute

- IMMAGINI, SUONI, COLORI

Gestualità, arte, musica, multimedialità

- I DISCORSI E LE PAROLE

- Comunicazione, lingua, cultura

- LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Ordine, misura, spazio, tempo, natura

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Le Indicazioni nazionali del 2012, nel paragrafo della Premessa dedicato alle finalità generali recitano :

Il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento verso cui tendere il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea [...].

Nell'ambito del costante processo di elaborazione e verifica dei propri obiettivi e nell'attento confronto con gli altri sistemi scolastici europei, le Indicazioni Nazionali intendono promuovere e consolidare le competenze culturali basilari e irrinunciabili tese a sviluppare progressivamente, nel corso della vita, le competenze-chiave europee.

Il nuovo documento nazionale assume quindi le competenze chiave come finalità dell'istruzione e dell'educazione e orizzonte di riferimento. Le competenze chiave sono quelle esplicitate nella Raccomandazione del Parlamento Europeo del 18 dicembre 2006. Le competenze, sono chiamate appunto "chiave", perché sono "meta-competenze", poiché, come dice il parlamento Europeo, *"le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione"*.

Nell'organizzare il nostro curricolo orizzontale i campi di esperienza sono in corrispondenza con le otto competenze chiave europee:

1. **Comunicazione nella madrelingua** a cui fanno capo le competenze specifiche della lingua e del campo di esperienza "I DISCORSI E LE PAROLE".

2. **Comunicazione nelle lingue straniere** a cui fanno capo le competenze specifiche della lingua straniera e del campo di esperienza “I DISCORSI E LE PAROLE”.
3. **Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia** a cui fanno capo prevalentemente le competenze specifiche del campo di esperienza “LA CONOSCENZA DEL MONDO”
4. **Competenze sociali e civiche**: sono le competenze facenti parte del campo “IL SE’ E L’ALTRO”
5. **Consapevolezza ed espressione culturale**: a questa competenza fanno capo le competenze specifiche relative alla lettura, fruizione, produzione di messaggi visivi, sonori, musicali, artistici, all’espressione corporea, del campo “IMMAGINI, SUONI, COLORI” e “IL CORPO E IL MOVIMENTO”.
6. **Competenza digitale** a cui fanno capo le competenze tecnologiche di utilizzo delle tecnologie della comunicazione e dell’informazione, naturalmente al livello iniziale proprio di una didattica della scuola dell’infanzia. I campi di esperienza in cui questa competenza può essere perseguita sono TUTTI
7. **Imparare ad Imparare** è competenza metodologica fondamentale cui non corrispondono nelle Indicazioni 2012 traguardi specifici; i campi di esperienza in cui esercitare questa competenza sono TUTTI.
8. **Spirito di iniziativa ed intraprendenza**: a questa competenza chiave fanno capo competenze metodologiche come la presa di decisioni, il problem solving, le competenze progettuali. I campi di esperienza in cui esercitarla sono TUTTI.

COSA SI INTENDE PER COMPETENZA?

Nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 23 aprile 2008 la competenza viene definita nel seguente modo:

Competenza: comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

La competenza non è un oggetto fisico, non esiste, fino a che non viene agita, è una dimensione della persona che agisce in un contesto di esperienza. La competenza è la capacità di mobilitare conoscenze, abilità, capacità personali, sociali e metodologie per gestire situazioni e risolvere problemi in contesti significativi. La competenza coinvolge tutta la persona (infatti nelle Indicazioni si parla di “centralità della persona”) non solo nella sfera cognitiva, ma anche in quella emotiva. Le Indicazioni parlano di “traguardi di sviluppo della competenza”. La competenza, perciò, è considerata come qualcosa che si “sviluppa”, che ha un processo di incremento che richiede un certo periodo di tempo. Infatti tali traguardi sono proposti come

terminali si riferiscono cioè alla fine della scuola dell'infanzia. Nell'organizzare il curricolo della scuola dell'Infanzia dell'istituto i traguardi fissati nelle Indicazioni sono stati declinati in livelli di padronanza attesi per ogni età.

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA : **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE** **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA**

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città

Livelli di padronanza attesi/evidenze per ogni anno

- | 3 anni | 4 anni | 5 anni |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Il bambino cerca affinità con un piccolo gruppo di compagni• Riconosce le differenze tra maschio e femmina• Esprime i propri bisogni personali.• Riconosce le relazioni parentali• Sa riferire il proprio pensiero e semplici esperienze vissute• Inizia a seguire le regole | <ul style="list-style-type: none">• Il bambino condivide i giochi e i materiali con gli altri superando il proprio egocentrismo• Coglie le differenze sessuali• Riconosce ed esprime i propri stati d'animo nel contesto di vita quotidiana.• Conosce il proprio ambiente culturale• Si mostra sensibile nei | <ul style="list-style-type: none">• Il bambino collabora attivamente con i compagni e gli adulti nel gioco e nelle attività portando il proprio contributo personale significativo• Conosce e acquisisce consapevolezza delle fasi dello sviluppo della persona nel tempo• Scopre e condivide con gli altri atteggiamenti positivi e ricchi di esperienze |

- | | | |
|---|---|--|
| <p>del vivere comune</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si muove con crescente sicurezza negli spazi che gli sono famigliari • Si riconosce come parte di un gruppo: genere, sezione, scuola. | <p>confronti degli altri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scopre ed inizia ad accettare il punto di vista degli altri e rispetta le decisioni prese in comune • Riconosce i diversi ambienti e ne rispetta le regole • Si riconosce come parte integrante del gruppo scuola, famiglia e paese. | <p>significative e piacevoli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce il proprio ambiente culturale, familiare e religioso • Riconosce le esigenze e i bisogni degli altri siano essi adulti o bambini • Scopre che esistono comportamenti e regole condivise da adottare nei diversi contesti di vita • Riconosce che vi sono alcune persone che si occupano del loro benessere • Si orienta e inizia a organizzarsi gradualmente nel tempo e nello spazio • Scopre a livello esperienziale le diversità relative alle varie culture |
|---|---|--|

CAMPO D' ESPERIENZA : I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA IN CHIAVE EUROPE :
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative
- Sperimenta rime, filastrocche; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media

**Livelli di padronanza attesi/evidenze per
ogni anno**

3 anni	4 anni	5 anni
---------------	---------------	---------------

- Comprende parole e frasi di uso comune.
- Inizia ad utilizzare correttamente la lingua italiana
- Esprime verbalmente i propri bisogni
- Memorizza brevi filastrocche
- Comprende parole e discorsi semplici relativi al suo contesto o alle sue esperienze di vita in lingua italiana
- Utilizza la lingua italiana per comunicare in modo più
- Comprende parole e discorsi anche complessi
- Si esprime utilizzando un lessico sempre più ricco e articolato
- Esprime e comunica agli altri emozioni e sentimenti
- Chiede spiegazioni
- Sperimenta e memorizza rime e filastrocche

- | | | |
|---|--|--|
| e e
rime | preciso | • Cerca
somiglianze e
analogie fra
suoni e
significati |
| • Ascolta
brevi
racconti | • Espri
me
verbalmente
le
proprie
emozioni,
comunica
agli
altri
le
proprie
esperienze
e
significative | • Ascolta
e
comprende
narrazioni |
| • Sperimenta
le
primarie
forme
di
comunicazione
attraverso
linguaggio
grafico
o
pittorici | • Memorizza
brevi
rime
e
filastrocche | • Racconta
verbalmente
esperienze
vissute |
| | • Rispetta
le
regole | • Racconta
e
inventa
storie |
| | | • Ricostruisce
verbalmente
un
racconto
rispettando
la
sequenza
temporale
dello |

- | | | |
|--|---|---|
| e
della
conv
ersaz
ione | • | Esplora
e
sperim
enta le
prime
forme
di
comuni
cazione
attraver
so la
scrittur
a. |
| • Com
pren
de e
riass
ume
breve
racco
nti | • | Utilizza
il
linguag
gio per
progett
are
attività
e
definire
regole. |
| • Rico
nosc
e in
una
storia
ciò
che è
acca
duto. | | |

L'Istituto svolge il progetto di lingua straniera (inglese) come ampliamento dell'offerta formativa avvalendosi di esperti interni **specializzati**

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità di linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di

culture, lingue, esperienze

**Livelli di padronanza attesi/evidenze per ogni anno
5 anni**

- Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di espressioni linguistiche diverse.
- Ascoltare e ripetere filastrocche e canzoni.
- Comprendere semplici istruzioni verbali
- Saper salutare.
- Conoscere e saper pronunciare i nomi di oggetti, persone, animali legati al vissuto del bambino.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle, esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e quantità
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti /dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali

Livelli di padronanza attesi/evidenze per ogni anno

3 anni

- Conosce ed esplora gli spazi della scuola
- Distingue l'alternanza notte-giorno
- Riconosce e partecipa alle attività di routine della giornata scolastica
- Individua due o più fasi della propria storia personale.
- Riconosce e definisce le parti del corpo
- Conosce attraverso esperienze e immagini organismi viventi e i loro ambienti.
- Mostra curiosità verso le nuove tecnologie
- Distingue le dimensioni grande piccolo, compie una seriazione di tre elementi, utilizza concretamente i

4 anni

- Raggruppa oggetti e materiali in base a una proprietà.
- Si orienta nello spazio scuola
- Partecipa attivamente alle attività di routine, distingue i momenti della giornata scolastica
- Percepisce con maggior chiarezza la dimensione temporale ieri oggi.
- Riferisce esperienze collocandole nel tempo e nello spazio della giornata.
- Controlla il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche
- Coglie i cambiamenti naturali che avvengono nell'ambiente in cui vive.
- Si avvicina alle nuove tecnologie
- Confronta le quantità e utilizza in modo pertinente i termini pochi- tanti- uguale
- Rappresenta le quantità con oggetti e materiali
- Opera concretamente con le quantità aggiungere

5 anni

- Raggruppa oggetti e materiali in base all'appartenenza ad una determinata categoria: colore, forma e dimensione.
- Associa ad ogni spazio scolastico un simbolo
- Rappresenta graficamente uno spazio vissuto
- Coglie la ciclicità della settimana, comprende la funzione del calendario settimanale
- Percepisce sempre con maggior chiarezza la dimensione temporale ieri oggi domani utilizzando strumenti per la registrazione del succedersi degli eventi.
- Riferisce esperienze o eventi vissuti collocandoli correttamente nel tempo e nello spazio
- Rappresenta simbolicamente

- quantificativi tanto - poco.
- Scopre le forme dei vari oggetti nell'ambiente e le associa per somiglianza, discrimina la forma rotonda
 - Compie semplici consegne su richiesta dell'adulto orientandosi nello spazio scuola.

- togliere
- Opera confronti per analogie e differenze
 - Riconosce e denomina tre forme geometriche cerchio quadrato triangolo
 - Collega agli oggetti il numero corrispondente e impara ad effettuare i primi conteggi (almeno fino a cinque)
 - Riconosce la propria posizione nello spazio in relazione ai concetti topologici usando termini appropriati.

- relazioni causali e temporali: prima –dopo –infine.
- Coglie l'evoluzione o la trasformazione dell'organismo vivente nel tempo.
 - Utilizza le nuove tecnologie
 - Confronta le quantità e utilizza in modo concreto i termini: uno –pochi –tanti –nessuno –uguale
 - Individua in un insieme l'elemento estraneo
 - Inserisce l'elemento appropriato in un insieme di elementi
 - Individua insiemi equipotenti
 - Opera concretamente con le quantità aggiungere – togliere
 - Utilizza i simboli per registrare le quantità
 - Individua riconosce e denomina le quattro forme geometriche principali
 - Collega al numero rappresentato la quantità corrispondente (almeno fino al dieci)
 - Esegue e sperimenta le prime misurazioni di lunghezza –peso –e

- capacità (con strumenti calibrati alla sua età e oggetti conosciuti e di uso quotidiano)
- Sviluppa e controlla con destrezza i movimenti che richiedono equilibrio
 - Riconosce e discrimina le relazioni spaziali
 - Riproduce con i gesti la relazioni spaziali in alto –in basso –destra – sinistra, controlla l' equilibrio e la velocità nel movimento

CAMPO DI ESPERIENZA : IL CORPO IN MOVIMENTO

COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: **Consapevolezza ed espressione culturale**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Livelli di padronanza attesi/evidenze per ogni anno

3 anni

4 anni

5 anni

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il corpo come strumento principale per esprimere le proprie sensazioni e i propri sentimenti. • Esprime i propri bisogni personali. • Si muove correttamente nello spazio scuola. • Sperimenta il movimento in tutte le sue forme ludiche e corporeo espressive, anche su richiesta precisa dell'insegnante. • Apprezza le attività di movimento e sperimentando con i propri sensi, scopre il proprio corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gioca in modo creativo e costruttivo con gli altri. • Ha sviluppato atteggiamenti di cura e igiene personale. • Si muove con sicurezza e autonomia • Partecipa a giochi di movimento e danze in coppia o in gruppo. • Possiede una buona capacità di coordinazione dei vari movimenti • Rappresenta graficamente lo schema corporeo 	<ul style="list-style-type: none"> • E' consapevole di appartenere ad un gruppo. • E' autonomo nella gestione della propria persona e delle esigenze del proprio corpo nei diversi momenti della giornata e nei vari ambienti. • Identifica il proprio e l'altrui spazio di movimento condividendolo con i compagni • Coordina la forza del proprio corpo • Controlla l'equilibrio in situazioni statiche e dinamiche. • Assume posture indicate ed esegue movimenti precisi con finalità espressive • Conosce in modo analitico il proprio corpo e lo riproduce in modo completo • Controlla la motricità fine
--	--	---

CAMPO DI ESPERIENZA : IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative
- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...)
- Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Livelli di padronanza attesi/evidenze per ogni anno

3 anni

- Sperimenta la corporeità, riconoscendone e apprezzandone le varie forme di espressione possibile
- Drammatizza i personaggi principali di un racconto
- Riconosce semplici suoni, elementi di un'immagine o di un'opera d'arte
- Sperimenta il piacere di

4 anni

- Utilizza i diversi linguaggi per esprimere le proprie emozioni ed esperienze vissute attraverso il corpo
- Rappresenta storie attraverso la drammatizzazione
- Descrive un linguaggio sonoro, un'immagine, un'opera d'arte
- Sperimenta il piacere di ascoltare, di fare musica e di cantare

5 anni

- Utilizza, in modo sempre più accurato, differente e integrato i diversi linguaggi per esprimere le emozioni e le esperienze vissute attraverso il corpo e non (viverle, riconoscerle, accettarle)
- Rappresenta storie attraverso la drammatizzazione, mettendo in scena i ruoli in modo preciso e consapevole, attraverso

- ascoltare musica
- Distingue il suono dal rumore
 - Mostra curiosità nei confronti dei primi suggerimenti musicali proposti dall'insegnante.

- Utilizza semplici strumenti musicali costruiti con materiale non strutturato
- Prova ad eseguire le sollecitazioni musicali proposte dall'insegnante

- la mimica gestuale e facciale
- Descrive ed interpreta immagini, suoni musicali ed opere d'arte riconoscendo emozioni e sensazioni che essi suscitano o evocazioni cui essi rimandano
 - Sperimenta il piacere di fare musica e di cantare
 - E' affascinato dai diversi strumenti musicali e si avvicina al loro utilizzo grazie ad un interesse anche spontaneo
 - Utilizza il corpo, alcuni strumenti musicali e la voce per riprodurre semplici ritmi

COMPETENZE TRASVERSALI

CAMPI DI ESPERIENZA TUTTI

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO: **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA

- Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.
- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.
- Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.
- Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.
- Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente
- Seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.

Livelli di padronanza attesi/evidenze per ogni anno

3 anni	4 anni	5 anni
<ul style="list-style-type: none"> • Gioca individualmente o con in compagni (coppia o piccolissimo gruppo) scambiando informazioni ed intenzioni; • Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili e condivide il proprio vissuto grazie alle domande stimolo dell'insegnante; 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa attivamente al gioco simbolico • Partecipa con interesse alle attività collettive proposte dall'insegnante • Interviene in modo pertinente alle conversazioni collettive spontanee o strutturate su questioni che riguardano lui stesso • Esprime i bisogni in modo pertinente e corretto • Riconosce i principali stati d'animo • Racconta alcuni episodi 	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri • Sa confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli e li denomina in modo sempre più adeguato

- Osserva e partecipa alle routine della giornata con l'aiuto dell'insegnante o dei compagni più grandi
- Comprende l'esistenza di alcune regole nel gioco collettivo e recepisce le osservazioni dell'adulto relative al contesto
- Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.

- della propria storia che gli sono noti
- Collabora al lavoro di gruppo
 - Comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta, rispettando il turno di parola anche nel grande gruppo.
 - Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel contesto, nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non adeguati
 - Si interroga sulle diversità tangibili sia di provenienza culturale che di situazione personale e chiede spiegazioni all'insegnante
 - Conosce il proprio ambiente culturale in senso stretto
 - Coglie il significato delle feste della nostra tradizione

- Sa di avere una storia personale e familiare
 - Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e inizia a conoscere tradizioni diverse.
 - Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini
 - Interagisce con i compagni prendendo accordi ed ideando attività e situazioni
 - Si preoccupa e si prende cura dei compagni più piccoli o in difficoltà
 - Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male
- e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.
- Riconosce e distingue i propri ed altrui comportamenti negativi o positivi
 - Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.
 - Si muove con crescente sicurezza e

autonomia negli spazi
 che gli sono familiari,
 modulando
 progressivamente voce
 e movimento anche in
 rapporto con gli altri e con le
 regole condivise.

- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e del paese

CAMPI DI ESPERIENZA TUTTI

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO: **IMPARARE AD IMPARARE**

DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA

- Acquisire ed interpretare l'informazione.
- Individuare collegamenti e relazioni; trasferirle in altri contesti
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione

Livelli di padronanza attesi/evidenze per ogni anno

3anni	4 anni	5 anni
<ul style="list-style-type: none"> • Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe • Nel gioco, costruisce semplici relazioni tra gli 	<ul style="list-style-type: none"> • Pone domande quando non sa darsi la spiegazione relativa a fatti o eventi • Viene guidato dall'insegnante a individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti e 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti vicini al suo vissuto personale (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega in modo semplice chiedendone

oggetti. Se richiesto ne sa spiegare la ragione (attività di riordino, attività di routine, gestione degli spazi scuola o sezione);

- Legge le immagini che trova nei libri illustrati, chiede spiegazioni all'adulto, ricorda le informazioni ricevute.

fenomeni

- Di fronte ad un problema nuovo, procede per tentativi ad errori.
- Chiede la collaborazione di adulti o compagni se non riesce
- Utilizza strumenti predisposti dall'insegnante per organizzare dati (classificazioni, seriazioni, insiemi, tabelle a doppia entrata, istogramma del tempo,)
- Ricostruisce verbalmente un testo osservandone le immagini principali
- Su sollecitazione dell'adulto motiva le proprie scelte quotidiane

conferma all'adulto

- Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti; se richiesto sa dire come opererà, come sta operando, come ha operato
- Prova a risolvere situazioni problematiche poste dall'insegnante, formulando semplici ipotesi e soluzioni
- Ricava informazioni e fornisce spiegazioni
- Riproduce graficamente le parti principali di una storia, vissuta, raccontata dall'insegnante o inventata da lui stesso
- Motiva le proprie scelte

CAMPI DI ESPERIENZA TUTTI

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO: **SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA**

DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA

- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.
- Valutare alternative, prendere decisioni.
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative.
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving

Livelli di padronanza attesi/evidenze per ogni anno

3 anni

- Intraprende compiti assegnati in modo sereno e propositivo
- Riconosce la situazione di bisogno e chiede aiuto
- Formula una proposta ad un compagno di gioco
- Se motivato partecipa alle attività collettive offrendo piccoli contributi utili
- Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni
- Riconosce i ruoli che i compagni assumono in certi momenti della giornata; (esecuzione del calendario, cameriere, capofila, chiudifila...)
- Riconosce problemi che incontra in situazioni di bisogno e sa chiedere aiuto all'adulto per affrontarli
- Comunica intenzioni future motivandole

4 anni

- Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine (nel momento del calendario, come aiuto all'insegnante e ai compagni...)
- Collabora nelle attività di gruppo e presta aiuto anche in modo spontaneo
- Di fronte ad un problema nuovo, sperimenta soluzioni che già conosce, se non soddisfacenti ne tenta di nuove, chiedendo aiuto ad adulti o compagni più esperti
- Formula proposte di gioco ad un piccolo gruppo, individua i ruoli e li assegna
- Opera scelte tra due alternative, motivandole
- Esprime semplici opinioni sul proprio lavoro, su cose vissute, viste, narrate, ascoltate

5 anni

- Prende spontaneamente iniziative di gioco e di lavoro, coinvolgendo anche altri bambini;
- Collabora in modo attivo e partecipa alle attività collettive proposte dall'insegnante proponendo talvolta suggerimenti personali
- Individua una situazione problematica
- Osserva situazioni e fenomeni
- Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza; sa verificare l'efficacia delle soluzioni proposte
- Prende decisioni relative a giochi o a compiti in presenza di più possibilità
- Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco;
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni, e su quelli altrui
- Sostiene la propria

opinione con semplici
argomentazioni,
ascoltando anche il
punto di vista degli altri

Il conseguimento di questa competenza è subordinato alla presenza delle risorse materiali e professionali nei vari Plessi dell'Istituto

CAMPI DI ESPERIENZA TUTTI

COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DIGITALI**

DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA

- Assistere a rappresentazioni multimediali
- Assistere in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer con l'aiuto dell'insegnante
- Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie
- Mostrare interesse verso macchine e strumenti tecnologici

Livelli di padronanza attesi/evidenze per ogni anno

3 anni

- Visiona video musicali e racconti attraverso il pc o il tablet

4 anni

- Visiona video musicali e racconti attraverso il pc o il tablet
- Interagisce con l'aiuto dell'insegnante con le risorse multimediali.

5 anni

- Visiona video musicali e racconti attraverso il pc o il tablet
- Interagisce, con l'aiuto dell'insegnante, con le risorse multimediali.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o al tablet
- Visiona immagini, opere artistiche, documentari
- Nomina e conosce la funzione delle parti fondamentali di un pc

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA PRIMARIA

Asse	Competenza	Indicatori	Livello di acquisizione (1)
Asse dei linguaggi	Comunicazione nella madrelingua	<ul style="list-style-type: none"> • esprimere e interpretare pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta • comprendere enunciati e testi adeguati all'età • interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in più contesti culturali e sociali 	In via di acquisizione base
			intermedio
			medio
			avanzato
			eccellente
	Comunicazione in lingue straniere	<ul style="list-style-type: none"> • avviarsi alla mediazione e alla comprensione interculturale • utilizzare i termini più comuni della lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e nella comunicazione orale e scritta 	In via di acquisizione base
			intermedio
			medio
			avanzato eccellente
Consapevolezza ed espressione culturali	<ul style="list-style-type: none"> • avviarsi alla comprensione dell'espressione creativa in una pluralità di espressioni culturali, compresi la musica, lo spettacolo, lo sport, la poesia, le arti figurative 	In via di acquisizione base	
		intermedio	
		medio	
		avanzato eccellente	

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA PRIMARIA

Asse	Competenza	Indicatori	Livello di acquisizione (1)
Asse Matematico	Competenza matematica	<ul style="list-style-type: none"> • possedere gli strumenti aritmetici e geometrici di base per accedere a modelli matematici più complessi • applicare il pensiero matematico alla risoluzione di semplici problemi in situazioni quotidiane • avere la capacità di trasferire il pensiero logico, spaziale, probabilistico e statistico ad esperienze concrete • saper leggere ed utilizzare formule, modelli, costrutti, grafici o carte 	In via di acquisizione base
			intermedio
			medio
			avanzato
			eccellente
Asse storico-sociale	Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • essere in grado di partecipare in modo costruttivo alla vita sociale in situazioni sempre più diversificate • aver sviluppato l'abitudine a comportamenti improntati alla democraticità nelle relazioni interpersonali, compresa la gestione del conflitto • conoscere le più importanti strutture sociopolitiche e avviarsi alla partecipazione attiva e consapevole 	In via di acquisizione base
			intermedio
			medio
			avanzato
			eccellente

CURRICOLO VERTICALE ITALIANO

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE 1[^]

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
Ascolto e parlato	<p>Ascoltare e comprendere semplici richieste, comandi, istruzioni, regole di gioco e rispondere con comportamenti adeguati</p> <p>Ascoltare e comprendere letture dell'insegnante</p> <p>Partecipare alle conversazioni in modo pertinente, rispettando turni e tempi di intervento</p> <p>Esprimere in modo comprensibile esigenze, esperienze, pensieri, sentimenti, emozioni</p> <p>Memorizzare e recitare poesie e filastrocche</p> <p>Raccontare brevi storie rispettandone l'ordine logico e cronologico</p> <p>Rispondere a semplici domande sul contenuto di un testo narrativo</p>	<p>Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti</p> <p>Ascolta l'altro per comprendere il suo messaggio</p> <p>Interagisce con un linguaggio chiaro</p> <p>Amplia il patrimonio lessicale e lo utilizza nell'interazione orale</p>
Lettura	<p>Decodificare i grafemi in stampato maiuscolo</p> <p>Leggere sillabe e parole in stampato maiuscolo</p> <p>Effettuare corrispondenze tra lo stampato maiuscolo e lo script</p>	<p>Legge parole, frasi e brevi testi a voce alta</p> <p>Comprende semplici e brevi testi</p> <p>Comprende il significato delle parole nel loro contesto</p>

	Leggere e comprendere semplici testi	
Scrittura	<p>Riprodurre correttamente grafemi in stampato maiuscolo</p> <p>Scomporre e comporre sillabe e parole</p> <p>Scrivere sotto dettatura in stampato maiuscolo, grafemi, sillabe e parole</p> <p>Scrivere autonomamente parole in stampato maiuscolo</p> <p>Scrivere sotto dettatura in stampato maiuscolo semplici frasi</p>	<p>Scrive autonomamente e sotto dettatura parole e frasi utilizzando le convenzioni grafiche e ortografiche conosciute</p>
Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	<p>Discriminare differenze e somiglianze fonetiche in parole</p> <p>Individuare i singoli fonemi posti all'inizio alla fine e al centro delle parole</p> <p>Segmentare semplici parole in fonemi e sillabe</p> <p>Comporre parole da sillabe</p> <p>Scoprire e utilizzare convenzioni ortografiche</p>	<p>Riconosce ed è consapevole delle convenzioni grafiche e ortografiche che utilizza</p>

CRITERI, METODI E TEMPI PER L'INSEGNAMENTO DELLA LETTURA E DELLA SCRITTURA IN CLASSE PRIMA

I diversi caratteri di scrittura non vengono proposti insieme, ma si inizia con la presentazione dello stampato maiuscolo sia per la lettura che per la scrittura.

Quando lo stampato maiuscolo è ben acquisito viene proposto lo stampato minuscolo usato solo per la lettura e l'avvio al corsivo come esercizio grafico per la scrittura, l'apprendimento di questo carattere necessita di gradualità e viene ripreso in classe seconda.

Le scelte metodologiche sull'uso della scrittura e della lettura sono adottate coerentemente in tutte le discipline.

CLASSE 2^

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
Ascolto e parlato	<p>Ascoltare e comprendere richieste, comandi, istruzioni, regole di gioco e risponde con comportamenti adeguati</p> <p>Ascoltare e comprendere letture dell'insegnante mantenendo concentrazione e interesse per un tempo adeguato</p> <p>Inserirsi in modo opportuno in conversazioni sia spontanee che preordinate, rispettando le regole fondamentali</p> <p>Formulare richieste adeguate per lo svolgimento di differenti compiti</p> <p>Esprimersi nei differenti contesti comunicativi in modo sempre più corretto e completo</p> <p>Recitare poesie e filastrocche, drammatizzare situazioni diverse</p> <p>Riferire e descrivere il contenuto di testi ascoltati rispettando l'ordine logico e cronologico dei fatti</p> <p>Rispondere a semplici domande sul contenuto di un testo narrativo</p>	<p>Ascolta l'altro per comprendere il suo messaggio e interagire con un linguaggio chiaro</p> <p>Comunicare esperienze, vissuti, emozioni in modo sempre più ordinato e organizzato</p> <p>Comprendere semplici testi</p>
Lettura	<p>Consolidare la capacità strumentale della lettura a voce alta e silenziosa</p> <p>Leggere in modo scorrevole brevi testi</p>	<p>Legge brevi testi con sicurezza e con espressività a voce alta</p> <p>Comprende semplici testi</p>

	<p>Dimostrare di comprendere il, significato globale di brevi testi</p> <p>Individuare nel testo letto personaggi, luogo e tempo</p>	
Scrittura	<p>Consolidare l'apprendimento del carattere corsivo</p> <p>Consolidare la capacità di scrivere sotto dettatura</p> <p>Scrivere autonomamente frasi strutturate</p> <p>Scrivere brevi didascalie con immagini stimolo</p>	Produce in modo ordinato e coerente frasi e brevi testi
Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	<p>Consolidare e utilizzare le convenzioni ortografiche conosciute</p> <p>Riconoscere i principali segni di punteggiatura</p> <p>Riflettere sull'uso di alcuni elementi del discorso</p> <p>Conoscere le parti che formano una frase per scoprire come costruirla</p>	Comprende ed applica le convenzioni ortografiche e grammaticali affrontate

CLASSE 3[^]

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
Ascolto e parlato	<p>Ascoltare in modo più attento e prolungato</p> <p>Comprendere ed eseguire correttamente richieste specifiche</p> <p>Comprendere il significato di testi ascoltati individuandone funzione ed elementi</p>	<p>Si inserisce positivamente negli scambi comunicativi con i pari e gli adulti e interagisce con pertinenza , linguaggio chiaro e nel rispetto di semplici regole</p> <p>Comunica esperienze, vissuti, emozioni propri e altrui in modo ordinato</p>

	<p>essenziali</p> <p>Interagire nelle situazioni comunicative in modo adeguato e rispettando le regole stabilite</p> <p>Cogliere ed utilizzare i diversi registri comunicativi</p> <p>Raccontare brevi e semplici testi di tipo diverso</p>	<p>Comprende semplici testi di tipo diverso</p>
Lettura	<p>Leggere testi di vario tipo in modo corretto</p> <p>Utilizzare la lettura per scopi diversi</p> <p>Comprendere il significato di testi letti distinguendo le informazioni principali da quelle secondarie</p>	<p>Legge testi di tipo diverso con sicurezza ed espressività a voce alta</p> <p>Legge silenziosamente testi di tipo diverso individuando le informazioni essenziali</p> <p>Comprende testi di tipo diverso</p>
Scrittura	<p>Raccogliere idee per la scrittura</p> <p>Pianificare la scrittura di semplici testi</p> <p>Produrre semplici testi scritti</p> <p>Avviarsi alla manipolazione di testi</p>	<p>Produce in modo ordinato e coerente testi di tipo narrativo e descrittivo connessi alle situazioni quotidiane.</p> <p>Conosce ed opera semplici forme di manipolazione di un testo: completare, modificare, riscrivere</p>
Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo	<p>Arricchire il lessico</p>	<p>Comprende il significato delle parole nel loro contesto</p> <p>Amplia il patrimonio lessicale e lo utilizza con pertinenza</p>
Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	<p>Utilizzare le convenzioni ortografiche</p> <p>Possedere il concetto di frase</p> <p>Riconoscere articoli nomi e aggettivi qualificativi</p>	<p>Comprende ed applica le convenzioni ortografiche e le regole grammaticali</p>

	<p>Riconoscere il verbo e collocarlo ai tempi presente, passato e futuro</p> <p>Conoscere i principali segni di punteggiatura e il discorso diretto</p>	
--	---	--

CLASSE 4[^]

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>Ascolto e parlato</p>	<p>Ascoltare in modo più attento e prolungato</p> <p>Comprendere ed eseguire correttamente richieste specifiche</p> <p>Comprendere il significato di testi ascoltati individuandone funzione ed elementi essenziali</p> <p>Seguire situazioni comunicative diverse</p> <p>Cogliere idee e stati d'animo altrui nelle situazioni comunicative</p> <p>Esprimere pensieri, stati d'animo, emozioni legati al proprio vissuto rispettando l'ordine causale e temporale</p> <p>Fornire indicazioni ed istruzioni</p> <p>Organizzare discorsi orali</p> <p>Adattare il registro linguistico alle varie situazioni comunicative</p>	<p>Si inserisce positivamente negli scambi comunicativi con i pari e gli adulti e interagisce con pertinenza con linguaggio chiaro e nel rispetto di semplici regole</p>

	Partecipare alle conversazioni individuando l'argomento trattato	
Lettura	<p>Utilizzare tecniche di lettura con scopi mirati</p> <p>Leggere in maniera espressiva testi di vario tipo</p> <p>Individuare i contenuti e le principali caratteristiche strutturali e di genere di un testo</p> <p>Consultare il dizionario per ricavarne informazioni</p> <p>Leggere per memorizzare</p> <p>Leggere e comprendere grafici, tabelle e schemi</p> <p>Comprendere il significato di vocaboli ed espressioni nuove ricavandole dal contesto</p>	Legge scorrevolmente e comprende testi di tipo diverso individuando le informazioni essenziali
Scrittura	<p>Produrre testi ortograficamente corretti coesi e coerenti in forma adeguata allo scopo e al destinatario</p> <p>Manipolare testi in base ad un vincolo dato</p> <p>Produrre sintesi e riassunti di semplici testi</p>	<p>Produce in modo ordinato e coerente testi di vario tipo</p> <p>Conosce ed opera semplici forme di rielaborazione di un testo: riassunto, sintesi, riscrittura.</p>
Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo	<p>Arricchire il lessico</p> <p>Utilizzare in modo appropriato le parole via via apprese</p>	<p>Comprende il significato delle parole nel loro contesto</p> <p>Amplia il patrimonio lessicale e lo utilizza</p>
Elementi di grammatica	Riconoscere ed utilizzare i tempi del modo	Comprende ed applica le convenzioni ortografiche, le

esplicita e riflessione sugli usi della lingua	<p>indicativo</p> <p>Individuare tutte le parti variabili e invariabili del discorso</p> <p>Riconoscere il soggetto e il predicato all'interno di una frase</p> <p>Utilizzare la punteggiatura e le regole ortografiche in modo corretto</p>	<p>regole grammaticali, sintattiche e di interpunzione</p>
---	--	--

CLASSE 5[^]

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
Ascolto e parlato	<p>Prestare attenzione in situazioni comunicative diverse</p> <p>Cogliere i differenti punti di vista nelle interazioni comunicative</p> <p>Esprimere pensieri, stati d'animo affetti legati al proprio vissuto rispettando l'ordine logico e temporale</p> <p>Relazionare oralmente su un argomento di studio e su esperienze scolastiche</p> <p>Usare registri linguistici in relazione al contesto</p> <p>Inserirsi opportunamente nelle situazioni comunicative più frequenti</p>	<p>Ascolta e comprende testi di tipo diverso e ne ricava il significato</p> <p>Comunica con un linguaggio adatto alle varie situazioni</p>
Lettura	<p>Utilizzare tecniche di lettura individuale con scopi mirati</p> <p>Leggere in maniera espressiva testi di vario tipo</p>	<p>Legge e comprende vari tipi di testo</p> <p>Legge scorrevolmente e con espressione rispettando la punteggiatura</p>

	<p>Analizzare le principali caratteristiche strutturali e di genere di un testo</p> <p>Leggere e comprendere testi poetici</p> <p>Consultare testi di vario tipo per ricavarne informazioni su temi specifici</p> <p>Leggere e spiegare oralmente grafici, schemi e tabelle</p> <p>Leggere per memorizzare</p>	
Scrittura	<p>Produrre testi ortograficamente corretti coesi e coerenti di vario genere in forma adeguata allo scopo e al destinatario</p> <p>Ideare e pianificare la scrittura di testi</p> <p>Produrre testi scritti</p> <p>Manipolare testi in base ad un vincolo dato Elaborare in modo personale testi di vario tipo</p> <p>Produrre sintesi scritte adeguate di un testo dato</p> <p>Produrre semplici testi poetici e filastrocche</p>	<p>Produce testi di vario tipo</p> <p>Conosce ed opera forme di rielaborazione di un testo: riassunto, parafrasi, sintesi, riscrittura</p>
Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo	<p>Arricchire il lessico</p> <p>Utilizzare in modo appropriato le parole via via apprese</p> <p>Utilizzare una terminologia sempre più specifica in riferimento alle discipline di studio</p>	<p>Comprende il significato delle parole nel loro contesto</p> <p>Amplia e utilizza il patrimonio lessicale</p>

<p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p>	<p>Riconoscere e utilizzare tutti i modi e i tempi dei verbi regolari</p> <p>Conoscere i principali verbi irregolari</p> <p>Individuare e utilizzare tutte le parti del discorso e le categorie grammaticali.</p> <p>Individuare e riconoscere la funzione del soggetto e del predicato all'interno delle frasi</p> <p>Espandere le frasi semplici con l'aggiunta di espansioni dirette e indirette</p> <p>Utilizzare la punteggiatura e le convenzioni ortografiche in modo corretto</p>	<p>Comprende ed applica le convenzioni ortografiche, le regole grammaticali, sintattiche e di interpunzione</p>
---	---	---

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO

Asse	Competenza	Indicatori	Livello di acquisizione (1)
Asse dei linguaggi	Comunicazione e nella madrelingua	<ul style="list-style-type: none"> • dimostrare una padronanza della lingua italiana tale da permettere di comprendere enunciati e testi di una certa complessità • essere in grado di esprimere le proprie idee e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni 	non acquisita
			base
			intermedio
			medio
			avanzato
	eccellente		
	Comunicazione in lingue straniere	<ul style="list-style-type: none"> • nell'incontro con persone di diverse nazionalità essere in grado di esprimersi in lingua inglese e francese, di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana • utilizzare la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 	non acquisita
			base
			intermedio
			medio
			avanzato
	eccellente		
	Consapevolezza ed espressione culturali	<ul style="list-style-type: none"> • avere consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizzando gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco • interpretare i sistemi simbolici e culturali della società, orientando le proprie scelte in modo consapevole • in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, orientarsi in campi espressivi, musicali, motori ed artistici che appaiono congeniali 	non acquisita
			base
			intermedio
medio			
avanzato			
eccellente			

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO			
Asse	Competenza	Indicatori	Livello di acquisizione⁽¹⁾
Asse Matematico	Competenza matematica	<ul style="list-style-type: none"> • grazie alle conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche, analizzare dati e fatti della realtà e verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri • possedere un pensiero razionale che consenta di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. 	non acquisita
			base
			intermedi o
			medio
			avanzato
			eccellente
Asse storico-sociale	Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • avere cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita • avere il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile • dimostrare attenzione per le funzioni pubbliche alle quali si partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che si frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc. • rispettare le regole condivise, collaborando con gli altri per la costruzione del bene comune, esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità • essere in grado di portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. 	non acquisita
			base
			intermedi o
			medio
			avanzato
			eccellente

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO

Asse	Competenza	Indicatori	Livello di acquisizione (1)
Asse scientifico-tecnologico	Imparare e a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • possedere un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed essere allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo 	non acquisita base
			intermedio
			medio
			avanzato
			eccellente
	La competenza scientifica	<ul style="list-style-type: none"> • sapersi orientare nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osservare ed interpretare ambienti, eventi e fenomeni 	non acquisita base
			intermedio
			medio
			avanzato
			eccellente
	Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • avere buone competenze digitali • usare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi 	non acquisita base
			intermedio
			medio
			avanzato
			eccellente
	Senso di iniziativa	<ul style="list-style-type: none"> • affrontare in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni • dimostrare originalità e spirito di iniziativa, assumendosi le proprie responsabilità e chiedendo aiuto quando ci si trova in difficoltà e sapendo fornire aiuto a chi lo chiede • essere disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti 	non acquisita base
intermedio			
medio			
avanzato			
avanzato			

SCUOLA SECONDARIA

ITALIANO

Alla fine della Scuola Secondaria di primo grado l'alunno:

L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.

Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.

Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.

Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).

Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.

Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.

Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.

Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).
Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.

Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.

Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali;

Utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

<p>5 ANNI Il bambino: raggruppa e ordina secondo criteri diversi; confronta e valuta quantità utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti; riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo; coglie le trasformazioni naturali; osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi con attenzione e sistematicità; prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi; confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni; utilizza un linguaggio appropriato all'età per descrivere le osservazioni o le esperienze; ha familiarità con i numeri e con le strategie per contare ed operare con i numeri stessi; esegue le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità; si interessa a macchine e strumenti tecnologici</p>	<ul style="list-style-type: none"> -raggruppare -classificare in base a più attributi -rappresentare situazioni quantitative -utilizzare strumenti di rappresentazione (simboli) -sviluppare la consapevolezza dell'importanza dei numeri -contare -conoscere la sequenza numerica -misurare -associare -comprendere ed elaborare semplici schemi (diagrammi e tabelle) -risolvere problemi -prendere coscienza di sé nel tempo -riordinare eventi legati ad una situazione utilizzando i concetti temporali -osservare i cambiamenti stagionali e porre in relazione eventi/oggetti -percepire e consolidare la sequenzialità del tempo nella sua segmentazione -individuare ed usare simboli convenzionali per rappresentare e registrare eventi -definire in modo esplicito la posizione di un oggetto nello spazio in relazione ad un sistema di riferimento (se stesso – oggetto) -riconoscere le caratteristiche delle cose osservate -ricercare i materiali e gli strumenti per realizzare un progetto 	<p>Primo approccio alla quantità Attività di osservazione dello spazio: i concetti topologici e temporali Attività di conoscenza delle stagionalità e degli ambienti naturali Conoscenza delle forme geometriche Conoscenza dei numeri Classificazioni e seriazioni Corrispondenza Uso di tabelle e grafici Porre in relazione fenomeni ed oggetti Classificazioni e seriazioni Corrispondenza Uso di tabelle e grafici Porre in relazione fenomeni ed oggetti Causa effetto Problem solving Ricerca – azione Attività di precalcolo</p>
---	---	---

	<ul style="list-style-type: none">-creare prodotti con materiali diversi e tecniche diverse-tradurre in azioni i progetti elaborati-cercare spiegazioni seguendo un'argomentazione logica-scoprire le relazioni causa – effetto-usare il linguaggio per rielaborare esperienze argomentare, porre in relazione-formulare ipotesi-verificare le ipotesi e cercare di spiegarle	
--	---	--

DISCIPLINA : **MATEMATICA**

SCUOLA PRIMARIA
ALLA FINE DELLA TERZA

INDICATORE DISCIPLINARE: Numeri		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	<ul style="list-style-type: none"> -Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo per salti di due, tre -Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta -Eseguire mentalmente semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo -Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 -Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali -Leggere, scrivere, confrontare numeri almeno entro il 1000, numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure 	<p>I numeri almeno fino al 1000, sia in cifre, sia in lettere</p> <p>I numeri in senso progressivo e regressivo fino al 1000</p> <p>Il valore posizionale</p> <p>Il concetto di migliaio</p> <p>Strategie per il calcolo orale</p> <p>Addizioni e sottrazioni in colonna con cambi e riporti</p> <p>Moltiplicazioni con il moltiplicatore a una e a due cifre senza e con cambi (eventualmente con uso della tavola pitagorica)</p> <p>Divisioni con una cifra al divisore (eventualmente con uso di materiale strutturato)</p> <p>Le proprietà delle operazioni e le terminologie specifiche</p> <p>La funzione dello zero e del numero 1 nelle addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni</p> <p>Il concetto di frazione, I numeri decimali</p> <p>Addizioni e sottrazioni coi numeri decimali</p> <p>Verifica dell'attendibilità di un risultato ottenuto</p>

INDICATORE DISCIPLINARE : spazio e figure		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicare la propria posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori) -Eseguire percorsi, descriverli e dare le istruzioni a qualcuno per eseguirli -Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche -Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<p>Oggetti nello spazio, in riferimento a se stessi, a persone e ad altri oggetti</p> <p>Percorsi sempre più complessi</p> <p>Linee di diverso tipo</p> <p>Semplici figure geometriche</p> <p>Disegni, con strumenti appropriati, di figure geometriche</p> <p>Le caratteristiche di un poligono: lati, angoli, assi di simmetria.</p> <p>Concetto di perimetro</p>

INDICATORE DISCIPLINARE : relazioni, dati e previsioni		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI

<p>L'alunno ricerca dati per ricavare informazioni adeguate e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini -Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati -Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle -Misurare grandezze, utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. 	<p>Relazioni tra elementi Stime di lunghezza prendendo come riferimento unità di misura arbitrarie Dati mediante diagrammi di situazioni certe/incerte, ecc ... Le unità di misura convenzionali (S.I.) L'Euro. Relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle Classificazioni sulla base di uno o più criteri, utilizzando i connettivi logici e/o/non Situazioni problematiche della realtà quotidiana</p>
--	---	---

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<p>L'alunno riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti ad un unico ambito) mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati e spiegando a parole il procedimento seguito</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare situazioni problematiche nella vita scolastica ed extrascolastica -Risolvere problemi con una o due domande, con relative risposte 	<p>Situazioni problematiche della realtà quotidiana Il testo di un problema, i dati e la richiesta Rappresentazione grafica della soluzione di un problema Risoluzione problemi con varie strategie e con l'uso delle quattro operazioni Il testo di un problema sulla base di dati assegnati, dati inutili o mancanti.</p>

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

INDICATORE DISCIPLINARE: Numeri		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno: legge, interpreta, utilizza i numeri; utilizza i concetti e gli algoritmi di calcolo scritto e mentale; risolve problemi che richiedano il ragionamento aritmetico, facendo uso di strategie diversificate	<ul style="list-style-type: none"> -Leggere, scrivere, scomporre e confrontare numeri naturali e decimali -Eseguire equivalenze numeriche Eseguire le 4 operazioni aritmetiche con i numeri naturali e decimali -Eseguire calcoli mentali entro ambiti numerici limitati con numeri interi e decimali -Applicare al calcolo scritto e mentale le proprietà delle operazioni -Conoscere e calcolare multipli e divisori -Conoscere e operare sulla linea dei numeri con i numeri positivi e negativi -Individuare la frazione come rapporto tra quantità -Riconoscere, rappresentare, leggere e scrivere frazioni proprie, improprie, apparenti -Applicare la frazione come operatore su 	<p>Il sistema numerico decimale e posizionale</p> <p>I numeri naturali entro la classe dei milioni</p> <p>I numeri decimali</p> <p>I numeri relativi</p> <p>Le equivalenze numeriche</p> <p>Le quattro operazioni con i numeri naturali e decimali</p> <p>Multipli, divisori</p> <p>Le proprietà delle operazioni</p> <p>Le frazioni</p> <p>La percentuale</p> <p>Il calcolo mentale</p> <p>I problemi aritmetici</p>

	<p>figure geometriche, quantità, numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere rapporti di complementarietà ed equivalenza tra frazioni -Stabilire le opportune corrispondenze tra le frazioni e i numeri decimali -Calcolare la frazione di un intero o risalire all'intero partendo dalla quantità che la frazione rappresenta -Conoscere e calcolare la percentuale -Risolvere problemi aritmetici di diversa tipologia relativi a situazioni concrete -Pianificare la soluzione di un problema usando rappresentazioni grafiche, diagrammi di flusso, spiegazioni scritte, operazioni 	
INDICATORE	DISCIPLINARE : Spazio e figure	
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI

<p>L'alunno: si orienta nello spazio reale e rappresentato; riconosce, utilizza e classifica forme geometriche; risolve problemi nell'ambito geometrico, utilizzando strategie diversificate</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Orientarsi sul piano rappresentato in base all'uso delle coordinate -Eseguire trasformazioni geometriche di una figura -Ingrandire o ridurre una figura in base a un determinato rapporto "di scala" <p>Conoscere i concetti geometrici di: spazio, piano, punto, linea, figura geometrica piana, figura geometrica solida, confine, superficie</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere, denominare, disegnare vari tipi di linea -Riconoscere le relazioni tra le rette <p>Individuare, denominare e disegnare angoli</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere, denominare, disegnare le principali figure geometriche piane e solide -Individuare, tra le figure piane, i poligoni <p>Classificare i principali poligoni secondo il numero e le proprietà degli angoli e dei lati</p>	<p>Il piano cartesiano e le coordinate Le trasformazioni geometriche: simmetrie, rotazioni, traslazioni, ingrandimenti e riduzioni in scala Il piano e lo spazio I concetti di punto e linea Vari tipi di linee Le relazioni tra rette: parallelismo, incidenza, perpendicolarità Gli angoli I poligoni: triangoli, quadrilateri Il perimetro e l'area dei triangoli e dei quadrilateri Le figure geometriche solide Il disegno geometrico con l'uso di: righello, goniometro, compasso I problemi geometrici</p>
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> -Acquisire il concetto di congruenza per segmenti, angoli, figure geometriche -Calcolare i perimetri e le aree dei triangoli e dei quadrilateri -Conoscere le caratteristiche del cerchio -Individuare le caratteristiche dei principali solidi geometrici -Intuire il significato di volume Saper eseguire disegni geometrici con gli strumenti adeguati -Saper risolvere problemi geometrici 	
INDICATORE DISCIPLINARE : Relazioni, dati e previsioni		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI

<p>L'alunno: effettua misure con unità e strumenti convenzionali; classifica oggetti, figure, numeri, realizzando opportune rappresentazioni; rappresenta relazioni; raccoglie, organizza e descrive dati, secondo un obiettivo determinato; valuta la probabilità approssimativa che un evento si verifichi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Individuare grandezze misurabili e servirsi degli strumenti di misurazione nell' esperienza reale -Effettuare misurazioni con campioni adeguati -Conoscere le principali unità convenzionali per misurare ampiezze, lunghezze, pesi, capacità, aree, durata -Utilizzare in situazioni pratiche il peso lordo, il peso netto e la tara -Conoscere e utilizzare le misure di valore -Fare stime di misura -Trasformare misure date in altre equivalenti -Discriminare e classificare in base a criteri logici stabiliti -Usare consapevolmente il linguaggio logico: negazione, connettivi, quantificatori -Utilizzare opportune rappresentazioni per classificare -Rappresentare procedure attraverso il diagramma di flusso -Individuare, descrivere e costruire relazioni 	<p>Il Sistema Internazionale di Misura Il peso lordo, il peso netto e la tara La misura di ampiezza: il grado Le misure di durata: ora, minuti, secondi Le misure di valore: euro, multipli e sottomultipli Le equivalenze di misura I problemi con le misure La classificazione in base ad attributi e proprietà degli elementi considerati Il linguaggio logico: negazione, connettivi, quantificatori La classificazione e la sua rappresentazione: i diagrammi di Eulero-Venn, di Carroll e il diagramma ad albero Il diagramma di flusso La relazione binaria e la sua rappresentazione: tabelle a doppia entrata, diagrammi a frecce La raccolta di dati e la loro rappresentazione: schemi, tabelle, grafici</p>
---	--	---

utilizzando forme grafiche di rappresentazione adeguate -Raccogliere e tabulare dati mediante grafici, schemi, tabelle -Decodificare grafici, schemi, tabelle di facile lettura per acquisire, confrontare, utilizzare dati -Individuare i casi possibili in semplici situazioni combinatorie e dedurre elementari valutazioni di probabilità	L'interpretazione di schemi, tabelle, grafici La rilevazione statistica La probabilità e il calcolo degli eventi L'utilizzo di frazioni e percentuali nella rappresentazione di dati, nella rilevazione statistica e nel calcolo delle probabilità
--	--

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO - **MATEMATICA**

ALLA FINE DEL TRIENNIO

INDICATORE DISCIPLINARE : numero		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno utilizza le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico ed algebrico rappresentandole anche sotto forma grafica	-Distinguere sistemi di numerazione posizionali e non. -Rappresentare e ordinare i numeri -Comprendere ed usare in modo consapevole il sistema di numerazione decimale, operando anche con sistemi a base diversa da 10 -Eseguire le operazioni nei vari insiemi numerici -Utilizzare le operazioni per risolvere problemi aritmetici	Insiemi numerici N (naturali), Z (interi relativi), Q (razionali), R (reali). Rappresentazioni ordinamento. *Sviluppate nel corso del triennio

	<ul style="list-style-type: none">-Operare con le potenze applicandone correttamente le proprietà-Comprendere il significato delle operazioni nei vari insiemi numerici, definire le loro proprietà (verbalmente e con i	
--	---	--

simboli), applicandole per agevolare il calcolo mentale e per un efficace approccio al calcolo letterale

- Stimare l'ordine di grandezza di un numero, per verificare l'attendibilità del risultato ottenuto
- Eeguire calcoli con numeri reali usando metodi e strumenti diversi (calcolo mentale e scritto, algoritmi diversi, tavole numeriche, calcolatrice, utilizzo delle potenze in base 10
.....)
- Comprendere le relazioni di divisore e multiplo tra numeri
- Riconoscere numeri primi e composti
- Scomporre un numero in fattori primi e applicare la fattorizzazione in vari contesti
- Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande in vari contesti matematici e non
- Utilizzare le diverse notazioni e saper convertire da una all'altra
- Comprendere i significati delle frazioni come operatore e come numero ed applicarle in vari contesti
- Descrivere rapporti e quozienti mediante frazioni
- Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale
- Utilizzare le proporzioni per risolvere problemi inerenti a contesti di esperienza
- Saper operare con la percentuale in contesti diversi
- Stimare l'ordine di grandezza di misure lineari, di capacità, di peso in contesti di realtà vicine alla vita quotidiana dell'allievo
- Risolvere una espressione con i numeri razionali relativi
- Tradurre il procedimento risolutivo di un problema in una espressione numerica
- Decodificare semplici espressioni verbali e tradurle in espressioni inerenti le operazioni di somma, prodotto, differenza, quoziente, potenze
- Descrivere oralmente usando i termini tecnici appropriati

Espressioni numeriche.
*Sviluppate nel corso del trinnio.

	<p>procedimenti contenenti le quattro operazioni e le potenze</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tradurre brevi istruzioni in sequenze simboliche -Risolvere semplici operazioni con monomi e polinomi -Risolvere sequenze di operazioni e problemi sostituendo alle variabili letterali i valori numerici -Risolvere equazioni di primo grado in una sola incognita verificando la correttezza del procedimento utilizzando i principi di equivalenza -Risolvere equazioni di primo grado in una sola incognita, utilizzando i principi di equivalenza -Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di 1° grado. -Valutare l'ammissibilità di una soluzione in base al contesto problematico di cui è risolvibile. 	<p>Semplici espressioni algebriche letterali</p> <p>*Sviluppate prevalentemente in 3a</p> <p>Equazioni di 1° grado.</p> <p>*Sviluppate prevalentemente in 3a.</p>
<p>INDICATORE DISCIPLINARE : relazioni e funzioni</p>		
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONTENUTI ESSENZIALI</p>
<p>L'alunno Individua varianti e relazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Ricavare una variabile in funzione delle altre in una formula (formule inverse) -Riconoscere grandezze variabili e costanti -Riconoscere variabili dipendenti e indipendenti -Usare diagrammi, tabelle, coordinate e grafici per rappresentare relazioni e funzioni. -Descrivere fenomeni ed effettuare previsioni attraverso leggi matematiche e leggi empiriche -Riconoscere una relazione tra variabili, in termini di proporzionalità diretta ed inversa 	<p>Funzioni di proporzionalità diretta e inversa.</p> <p>*Sviluppate prevalentemente in 2° e 3°.</p>

INDICATORE DISCIPLINARE : figure e spazio

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
-------------------------	----------------------------	----------------------

<p>L'alunno confronta ed analizza figure geometriche</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Individuare le proprietà essenziali delle figure e riconoscerle in situazioni concrete -Disegnare figure geometriche con semplici tecniche grafiche e operative -In casi reali di facile interpretazione, risolvere problemi di tipo geometrico -Calcolare perimetro e area delle principali figure piane -Riconoscere la natura irrazionale del pi greco e usarlo correttamente nei calcoli -Utilizzare il teorema di Pitagora. -Riconoscere semplici trasformazioni geometriche del piano -Riconoscere figure simili -Applicare relazioni tra perimetri, aree ed elementi corrispondenti di figure simili -Descrivere le proprietà di figure solide, calcolare i volumi e le superfici -Mettere in relazione misure di volume, di capacità, di peso soprattutto in riferimento in contesti diversi 	<p>Il piano Euclideo, relazioni tra rette; congruenze tra figure, poligoni e loro proprietà. *Sviluppate prevalentemente in 1a - 2a</p> <p>Circonferenze e cerchi. Equivalenza delle figure piane. Teorema di Pitagora. *Sviluppate prevalentemente in 2° - 3a.</p> <p>Similitudine delle figure piane. Teoremi di Euclide. *Sviluppate prevalentemente in 3a.</p> <p>Figure solide. *Sviluppate prevalentemente in 3a.</p>
--	---	---

INDICATORE DISCIPLINARE : dati e previsioni

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
-------------------------	----------------------------	----------------------

L'alunno analizza dati e li interpreta sviluppando deduzioni e ragionamenti anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche utilizzando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità delle applicazioni di tipo informatico	<ul style="list-style-type: none"> -Scegliere una unità di misura in maniera opportuna ed adeguata -Usare strumenti di misura, conoscendone limiti e caratteristiche -Usare diverse unità di misura ed essere in grado di passare da una unità all'altra -Raccogliere, organizzare, rappresentare dati con diagrammi -Calcolare, usare ed interpretare valori di centralità (media, moda, mediana) -Leggere e interpretare tabelle e grafici da un giornale, da una rivista o da un semplice testo scientifico -Esprimere delle previsioni sulla probabilità di eventi semplici 	Misure, dati e previsioni. *Sviluppate nel corso del triennio.
--	--	---

INDICATORE DISCIPLINARE : linguaggi		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno comunica con strutture sintattiche semplici, ma sufficientemente corrette dal punto di vista lessicale, argomenti matematici o tecnico-scientifici.	<ul style="list-style-type: none"> -Decodificare semplici espressioni verbali e tradurle in espressioni con operazioni -Utilizzare i termini specifici per descrivere sia oralmente sia per iscritto concetti matematici e fasi risolutive di un problema 	Conoscenza dei termini specifici. *Sviluppate nel corso del triennio.

DISCIPLINA : SCIENZE

SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

INDICATORE DISCIPLINARE: esplorare e descrivere oggetti e materiali		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno : esplora la realtà, osserva, descrive fenomeni e coglie differenze e somiglianze. Osserva, diversi materiali e ne coglie le principali caratteristiche.	<ul style="list-style-type: none">-Riconoscere gli organi di senso e le loro funzioni.-Ricavare informazioni utilizzando organi di senso.-Usare strumenti e unità di misura appropriati per raccogliere dati.-Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.-Descrivere semplici fenomeni di trasformazione.	Organi di senso come strumento esplorativo della realtà. Oggetti e materiali
INDICATORE DISCIPLINARE: osservare e sperimentare sul campo		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno esplora i fenomeni con un atteggiamento di curiosità ponendo domande pertinenti.	<ul style="list-style-type: none">-Osservare momenti significativi nella vita di piante e animali.-Individuare somiglianze e differenze nel mondo vegetale e animale.-Osservare trasformazioni ambientali naturali e artificiali.	Regno animale e vegetale Fenomeni atmosferici Stagioni

INDICATORE DISCIPLINARE: l'uomo, i viventi e l'ambiente		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI

L'alunno raccoglie e seleziona informazioni e dati relativi agli esseri viventi e all'ambiente.	-Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso percettivo e l'osservazione diretta	Esseri viventi e non viventi Ecosistema
---	---	---

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

INDICATORE DISCIPLINARE: oggetti, materiali e trasformazioni		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno : esplora i fenomeni con approccio scientifico; effettua classificazioni; espone in forma chiara utilizzando un linguaggio specifico	-Riconoscere fenomeni e individuare alcuni concetti scientifici -Costruire semplici strumenti di misura per imparare ad usare unità di misura convenzionali -Riconoscere le proprietà di alcuni materiali ed eventuali passaggi di stato	I contenuti verranno scelti in base alle curiosità degli alunni (forza , calore, energia, acqua, luce...)
INDICATORE DISCIPLINARE: osservare e sperimentare sul campo		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI

L'alunno esplora fenomeni con un approccio scientifico	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare l'ambiente vissuto con strumenti adeguati -Individuare in un ambiente gli elementi che lo caratterizzano e i cambiamenti nel tempo -Conoscere il movimento dei diversi oggetti celesti 	Suolo Acqua Terra Sistema solare
--	---	-------------------------------------

INDICATORE DISCIPLINARE: l'uomo, i viventi, l'ambiente		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI

<p>L'alunno :</p> <p>ha cura del proprio corpo, con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari;</p> <p>ha atteggiamenti di cura e di rispetto verso l'ambiente sociale e naturale e comprende l'interdipendenza tra gli esseri viventi;</p> <p>risponde a domande sui fenomeni e contenuti scientifici osservati o studiati e li sa esporre con un linguaggio specifico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere i principali apparati e sistemi del corpo umano, saperli descrivere e comprenderne l'importanza per lo svolgimento delle funzioni vitali. -Conoscere l'importanza di alcune regole di base sull'igiene personale. -Comprendere la necessità di una corretta alimentazione e postura per lo sviluppo psicofisico. -Osservare le trasformazioni ambientali conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo 	<p>Cellula animale.</p> <p>Organi, apparati, sistemi.</p> <p>Comportamenti utili o dannosi per la salute.</p> <p>Energia e fonti rinnovabili.</p> <p>Inquinamento.</p> <p>Riciclaggio.</p>
--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO - **SCIENZE**

ALLA FINE DEL TRIENNIO :

INDICATORI DISCIPLINARI : fisica e chimica, biologia, scienze della terra.		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno: sa riconoscere e osservare; sa descrivere; sa leggere una tabella; sa ordinare una tabella;	-Osservare in modo adeguato fenomeni semplici (fisici, biologici, chimici, ambientali,...) su cui, per lo più in forma guidata, esercitare il binomio ipotesi-dimostrazione (elemento che caratterizza il fare scienza) -Descrivere un oggetto, un fenomeno o un processo facendo	I contenuti saranno riferiti a : BIOLOGIA FISICA E CHIMICA SCIENZE DELLA TERRA

<p>sa confrontare; sa presentare; sa riconoscere i livelli di complessità e di organizzazione; sa individuare relazioni</p>	<p>uso del linguaggio di base corretto</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ricerca e ricavare dati e informazioni in una tabella riconoscere i simboli specifici di base -Forniti gli elementi, raccogliere/organizzare i dati in forma di tabella -Utilizzare i simboli specifici di base -Confrontare due oggetti, fenomeni o processi facendo uso del linguaggio di base corretto ed evidenziando aspetti comuni e differenze -Spiegare risultati, una funzione, un fenomeno in forma orale o scritta usando una comunicazione pertinente e un linguaggio specifico appropriato -Motivare le spiegazioni e le risposte fornite in forma semplice e guidata -Trovare e di riportare informazioni specifiche in semplice materiale scritto di uso corrente (testi, opuscoli, brevi articoli di cronaca) -Riconoscere i diversi livelli di organizzazione e di complessità del fenomeno vita e del sistema Terra nel suo complesso passando dal microscopico al macroscopico (con particolare riferimento al livello di organismo e di ecosistema), ovvero dal locale al globale -Comprendere l'importanza del concetto di equilibrio e riconosce le situazioni di alterazione dello stesso nei diversi livelli organizzativi <p>-Descrivere i diversi fenomeni o le situazioni proposte in termini di stimolo/risposta, causa/effetto</p> <p>-Comprendere la necessità delle trasformazioni e dei processi di evoluzione.</p>	<p>e saranno selezionati in base agli interessi degli alunni ed in relazione alla programmazione annuale di ogni singolo docente</p>
--	---	--

DISCIPLINA : TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

INDICATORE DISCIPLINARE: osservare, prevedere, trasformare		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno : legge fenomeni naturali e artificiali; rileva alcuni aspetti dell'impatto che l'uomo ha sull'ambiente; inizia ad utilizzare in modo consapevole le tecnologie	-Effettuare semplici stime e misurazioni sull'ambiente vissuto -Saper leggere istruzioni e informazioni -Effettuare esperienze sulle proprietà di alcuni materiali -Progettare e realizzare semplici oggetti documentando la sequenza operativa -Cercare, selezionare, e scaricare informazioni con l'utilizzo del computer	Disegno tecnico Uso di tabelle, mappe, diagrammi, disegni Word, Paint ed utilizzo di Internet

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO - **TECNOLOGIA**

CLASSE PRIMA

INDICATORE DISCIPLINARE : osservare		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno: conosce le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze	-Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui si sono ottenuti -Collegare le modalità di funzionamento dei	I settori dell'economia: Settore primario Settore secondario Settore terziario

<p>personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione; esegue la rappresentazione grafica in scala di pezzi meccanici o di oggetti usando il disegno tecnico</p>	<p>dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche -Rappresentare graficamente in modo idoneo pezzi meccanici o oggetti, applicando anche le regole di scala di proporzione e di quotatura; -Usare il disegno tecnico</p>	<p>la transizione dall'industriale ai sistemi biodigitali il ciclo produttivo I materiali e le loro proprietà: legno carta ceramica</p>
<p>INDICATORE DISCIPLINARE : progettare</p>		
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONTENUTI ESSENZIALI</p>
<p>L'alunno e' in grado di realizzare un semplice progetto per la costruzione di un oggetto coordinando risorse materiali e organizzative per raggiungere uno scopo</p>	<p>-Progettare oggetti semplici, da realizzare in laboratorio con materiali di facile reperibilità, anche sottoforma di modello -Organizzare lo spazio operativo in base alle attività di progettazione proposte Scegliere gli strumenti adatti alla realizzazione del progetto -Impostare un piano di lavoro tenendo conto delle principali fasi operative:controllare, collaudare e valutare quanto realizzato</p>	<p>Disegno geometrico Disegno tecnico (geometria descrittiva) Simbolismo grafico Linguaggi non verbali Attività operativo-manuali</p>
<p>INDICATORE DISCIPLINARE : analizzare</p>		
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONTENUTI ESSENZIALI</p>

<p>L'alunno sa realizzare modelli interpretativi e applicativi delle conoscenze tecnologiche fondamentali, connesse alle aree tecnologiche affrontate; è consapevole dei rischi presenti nell'ambiente e nei rapporti interpersonali</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Realizzare percorsi in situazione reale e simulata vissuti nei diversi ruoli (pedone, ciclista e motociclista) -Acquisire comportamenti corretti e responsabili quali utenti della strada (pedoni – ciclisti – motociclisti) -Riconoscere e rispettare la segnaletica stradale -Osservare e riconoscere le situazioni di 	<p>Il nuovo codice della strada: segnaletica stradale -tipologia dei veicoli e norme per la loro conduzione Il valore giuridico del divieto Principi di sicurezza stradale:uso del casco</p>
--	--	--

	rischio	
INDICATORE DISCIPLINARE : comunicare		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI

<p>L'alunno è in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati del lavoro; ricerca informazioni ed è in grado di selezionarle e di sintetizzarle, sviluppa le proprie idee utilizzando le TIC ed è in grado di condividerle con altri</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Produrre materiale documentale in diverse situazioni e con diverse modalità (ipertesti, presentazioni multimediali ...) -Interpretare e utilizzare brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo -Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione; -Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio di informazioni 	<p>Informatica di base</p>
--	--	----------------------------

CLASSE SECONDA

INDICATORE DISCIPLINARE : esplorare		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<p>L'alunno è in grado di descrivere e classificare utensili e macchine cogliendone le diversità in relazione al funzionamento e al tipo di energia e di controllo</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere il bisogno che ha determinato la realizzazione di un artefatto o di un sistema di modesta complessità -Comprendere i problemi legati alla produzione utilizzando appositi schemi e indagare sui benefici e sui problemi economici 	<p>I materiali e il loro ciclo produttivo</p>

che richiedono per il funzionamento	ed ecologici legati alle forme e modalità di produzione; -Riflettere sui contesti e i processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine, con particolare riferimento a quelli della produzione alimentare, l'edilizia, la medicina, l'agricoltura	
-------------------------------------	--	--

INDICATORE DISCIPLINARE : **osservare**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
-------------------------	----------------------------	----------------------

<p>L'alunno conosce le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione; esegue la rappresentazione grafica in scala di pezzi meccanici o di oggetti usando il disegno tecnico</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui si sono ottenuti; -Osservare pezzi meccanici o oggetti; rilevare come viene distribuita, utilizzata e quali trasformazioni subisce l'energia -Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche -Rappresentare graficamente in modo idoneo pezzi meccanici o oggetti, applicando anche le regole di scala di proporzione e di quotatura; -Usare il disegno tecnico e seguire le regole dell'assonometria e delle proiezioni ortogonali; <p>individuato un bisogno, realizzare il modello del sistema operativo per soddisfarlo seguendo la procedura: ideazione – progettazione – rappresentazione – realizzazione – collaudo – produzione – dismissione -riciclo</p>	<p>I MATERIALI: Ceramica Foggatura con l'argilla Plastica Test sui materiali Vetro Pittura su vetro Metalli</p> <p>L'abitazione Plastico della propria camera</p>
---	---	---

INDICATORE DISCIPLINARE : **progettare**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
----------------------------	----------------------------	----------------------

L'alunno e' in grado di realizzare un semplice progetto per la costruzione di un oggetto coordinando risorse materiali e organizzative per raggiungere uno scopo	<ul style="list-style-type: none"> -Eseguire rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione; -Progettare oggetti semplici, da realizzare in laboratorio con materiali di facile reperibilità, anche sottoforma di modello -Organizzare lo spazio operativo in base alle attività di progettazione proposte -Scegliere gli strumenti adatti alla realizzazione del progetto -Impostare un piano di lavoro tenendo conto delle principali fasi operative -Controllare, collaudare e valutare quanto realizzato 	<p>Elementi del disegno tecnico e sistemi di rappresentazione</p> <p>Principi di " economia domestica"</p> <p>Sviluppo di solidi</p> <p>Proiezioni ortogonali</p> <p>Proiezioni assonometriche</p> <p>Costruzione di solidi in cartoncino</p>
--	---	---

INDICATORE DISCIPLINARE : comunicare		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI

<p>L'alunno: è in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati del lavoro; ricerca informazioni ed è in grado di selezionarle e di sintetizzarle, sviluppa le proprie idee utilizzando le TIC è in grado di condividerle con altri</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Produrre materiale documentale in diverse situazioni e con diverse modalità (ipertesti, presentazioni multimediali ...) -Interpretare e utilizzare brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo -Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione -Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio di informazioni 	<p>Contenuti trasversali</p>
--	---	------------------------------

CLASSE TERZA

INDICATORE DISCIPLINARE : esplorare		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<p>L'alunno è in grado di descrivere e classificare utensili e macchine cogliendone le diversità in relazione al funzionamento e al tipo di energia e di controllo che richiedono per il funzionamento</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere, analizzare e descrivere le trasformazioni dell'energia, le macchine, gli impianti, le procedure. -Riconoscere le maggiori cause di impatto ambientale -Riconoscere i più palesi sprechi in ambito domestico, civile ristretto e globale. 	<p>Modalità di produzione e di trasformazioni tra differenti tipi di energia. Modalità di utilizzazione dei diversi tipi di energia. Fonti rinnovabili e non rinnovabili. Lo spreco energetico. Le conseguenze dell'uso dell'energia sulle componenti dell'ecosistema.</p>
INDICATORE DISCIPLINARE : osservare		

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
L'alunno conosce le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione; esegue la rappresentazione grafica in scala di pezzi meccanici o di oggetti usando il disegno tecnico	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare pezzi meccanici o oggetti; rilevare come viene distribuita, utilizzata e quali trasformazioni subisce l'energia -Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche -Rappresentare graficamente pezzi meccanici o oggetti, applicando le regole di scala di proporzione e di quotatura; -Usare il disegno tecnico e seguire le regole dell'assonometria e delle proiezioni ortogonali. 	<p>Le centrali elettriche</p> <p>L'inquinamento ambientale</p>

INDICATORE DISCIPLINARE : progettare		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI

L'alunno è in grado di realizzare un semplice progetto per la costruzione di un oggetto coordinando risorse materiali e organizzative per raggiungere uno scopo	<ul style="list-style-type: none"> -Eseguire rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione; -Progettare oggetti semplici, da realizzare in laboratorio con materiali di facile reperibilità, anche sottoforma di modello -Organizzare lo spazio operativo in base alle attività di progettazione proposte -Scegliere gli strumenti adatti alla realizzazione del progetto -Impostare un piano di lavoro tenendo conto delle principali fasi operative 	<p>Lavori col cartoncino II</p> <p>disegno tecnico</p> <p>Sistemi di Rappresentazione.</p> <p>Proiezioni ortogonali.</p> <p>Assonometrie.</p>
INDICATORE DISCIPLINARE : interpretare		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
Inizia a capire i problemi legati alla produzione di energia e ha sviluppato sensibilità per i problemi economici, ecologici e della salute legati alle varie forme di produzione	-Cogliere l'evoluzione nel tempo nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici	Ambiente ed energia

INDICATORE DISCIPLINARE : comunicare		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI

<p>L'alunno: è in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati del lavoro; ricerca informazioni ed è in grado di selezionarle e di sintetizzarle, sviluppa le proprie idee utilizzando le TIC è in grado di condividerle con altri</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Produrre materiale documentale in diverse situazioni e con diverse modalità (ipertesti, presentazioni multimediali ...) -Interpretare e utilizzare brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo -Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione; -Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio di informazioni 	<p>Contenuti trasversali</p>
--	--	------------------------------

**Curricolo Scuola Secondaria di I grado
Istituto comprensivo "F.Mochi"- Levane (Ar)**

**COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE: INGLESE E FRANCESE
AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA**

	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI (Inglese)	OBIETTIVI (Francese)
ASCOLTO (comprensione orale)	Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente e ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, routine quotidiana, hobbies, interessi, preferenze), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi;	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saper comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga pronunciato chiaramente e lentamente e che si parli di argomenti familiari, relativi alla sfera personale. <input type="checkbox"/> Saper individuare l'informazione principale su dialoghi riguardanti i propri interessi o le proprie esperienze a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. <input type="checkbox"/> Saper comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saper comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. <input type="checkbox"/> Saper comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. <input type="checkbox"/> Saper comprendere il lessico di base su argomenti noti.

		<ul style="list-style-type: none"> □ Saper comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. □ Saper comprendere il lessico di base su argomenti noti. 	
--	--	--	--

	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI (Inglese)	OBIETTIVI (Francese)
--	------------------------------	----------------------------	-----------------------------

<p style="text-align: center;">PARLATO (produzione e interazione orale)</p>	<p>Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali e/o conosciuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saper descrivere o presentare persone, condizioni di vita, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione con espressioni e frasi connesse in modo semplice. <input type="checkbox"/> Saper interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. <input type="checkbox"/> Saper gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane e prevedibili. <input type="checkbox"/> Saper utilizzare il lessico di base su argomenti noti. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saper descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. <input type="checkbox"/> Saper riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale. <input type="checkbox"/> Saper interagire in modo comprensibile anche se con errori formali con un interlocutore utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. <input type="checkbox"/> Saper utilizzare il lessico di base su argomenti noti.
--	--	--	--

--	--	--	--

	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI (Inglese)	OBIETTIVI (Francese)
--	----------------------------------	---------------------------------	----------------------------------

<p>LETTURA (comprensione scritta)</p>	<p>Leggere semplici testi scritti dimostrando di comprenderne il significato e la tipologia testuale.</p> <p>Trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saper leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere e/o e-mail personali <input type="checkbox"/> Saper leggere globalmente testi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi <input type="checkbox"/> Saper leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi comprendendo il significato globale <input type="checkbox"/> Saper leggere e comprendere il lessico di base relativo ad argomenti noti 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saper leggere e saper comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente. <input type="checkbox"/> Saper leggere e comprendere il lessico di base relativo ad argomenti noti
--	--	---	---

--	--	--	--

	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI (Inglese)	OBIETTIVI (Francese)
--	----------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

<p>scritta)</p>	<p>SCRITTURA (produzione</p>	<p>Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p>	<p>Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saper produrre risposte e formulare domande su testi; <input type="checkbox"/> Saper raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici; <input type="checkbox"/> Saper scrivere brevi lettere e/o e-mail personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico e sintassi sostanzialmente appropriati. <input type="checkbox"/> Saper utilizzare un lessico di base su argomenti di vita quotidiana; <input type="checkbox"/> Saper usare il dizionario bilingue; <input type="checkbox"/> Saper utilizzare le regole grammaticali fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saper produrre risposte e formulare domande su testi; <input type="checkbox"/> Saper raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici; <input type="checkbox"/> Saper scrivere brevi lettere e/o e-mail personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico e sintassi sostanzialmente appropriati. <input type="checkbox"/> Saper utilizzare un lessico di base su argomenti di vita quotidiana; <input type="checkbox"/> Saper usare il dizionario bilingue; <input type="checkbox"/> Saper utilizzare le regole grammaticali fondamentali.

		LINGUA INGLESE	LINGUA FRANCESE
RIFLESSIONE SULLA LINGIA E SULL'APPRENDIMENTO	Utilizzare le conoscenze grammaticali appropriate al contesto comunicativo	<ul style="list-style-type: none"> □ Saper osservare le parole nei contesti d'uso comune e familiare □ Saper osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative; □ Saper riconoscere i propri errori □ Saper osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative; □ Saper riconoscere che cosa si è imparato. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Saper osservare le parole nei contesti d'uso comune e familiare □ Saper osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative; □ Saper riconoscere i propri errori □ Saper osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative; □ Saper riconoscere che cosa si è imparato.

EDUCAZIONE FISICA - IL CORPO E IL MOVIMENTO – Al termine della Scuola dell'infanzia - 5 anni**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione; essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)**INDICATORE DISCIPLINARE:** *Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo*

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">• Il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.• Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	<ul style="list-style-type: none">• Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo.• Giochi e percorsi motori di esplorazione dello spazio ambiente e per scoprire le proprie potenzialità ed i propri limiti.• Schede operative sul corpo umano.• Racconti, filastrocche.• Giochi mimati e motori per la percezione di sé e del proprio corpo.

INDICATORE DISCIPLINARE: *Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva*

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">• Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.• Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	<ul style="list-style-type: none">• Comunicare in modo personale e creativo le proprie esperienze motorie.• Sperimentare con il corpo diverse forme di espressione non verbale.• Esprimere sentimenti ed emozioni con più linguaggi.• Rappresentare con diversi linguaggi semplici sequenze di movimento o semplici coreografie.

INDICATORE DISCIPLINARE: *Il gioco, lo sport, le regole e il fair play*

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli all'interno della scuola e all'aperto. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare gli schemi dinamici e posturali di base. • Utilizzare adeguatamente le diverse condotte motorie. • Concordare le regole nei giochi motori e assumere comportamenti corretti.
INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i segnali del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo, adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere movimenti e spazi potenzialmente pericolosi. • Adottare comportamenti idonei a prevenire incidenti. • Acquisire sane abitudini alimentari ed igieniche per favorire una corretta crescita attraverso l'attività psicomotoria.

EDUCAZIONE FISICA - Scuola primaria – al termine della classe Quinta

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco , organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. • Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.
---	---

EDUCAZIONE FISICA - Scuola secondaria di primo grado – Al termine della classe Terza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione; essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

INDICATORE DISCIPLINARE: *Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo*

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. • Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. • Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. 	<p>tecnico in ogni situazione sportiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). • Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. • Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.
<p>• INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p>	
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. • Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. • Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.
<p>• INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p>	
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pratica attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. • Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. • Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. • Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. • Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell’età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. • Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l’altrui sicurezza. • Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. • Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all’assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool). • Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.

MUSICA - IMMAGINI SUONI E COLORI – Al termine della Scuola dell'infanzia - 5 anni**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

(acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI DI COMPETENZA**Al termine della scuola dell'infanzia**

- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Esplorare le possibilità sonore ed espressive della voce.
- Sperimentare materiali diversi per produrre suoni.
- Affinare la capacità di ascolto e percezione uditiva.
- Ascoltare e riconoscere semplici ritmi.
- Riprodurre semplici sequenze ritmiche e musicali.
- Accompagnare una melodia con semplici movimenti del corpo riconoscendo l'andamento dinamico di un brano.

MUSICA - Scuola Primaria - Al termine della classe Quinta**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

(acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, eventualmente compresi quelli della tecnologia informatica. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare voce, strumenti ed eventualmente nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. • Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. • Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.
MUSICA - Scuola Secondaria di 1° grado - Al termine della classe Terza	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	

(acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. • Conosce ed utilizza la notazione musicale in funzione dell'esecuzione di brani musicali. • È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. • Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. • Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. • Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. • Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. • Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. • Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. • Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. • Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

ARTE E IMMAGINE - IMMAGINI SUONI E COLORI – Al termine della Scuola dell'infanzia - 5 anni	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)	
INDICATORE DISCIPLINARE: <i>esprimersi e comunicare</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente i propri vissuti. • Manipolare e trasformare materiali, accostarli in modo originale. • Sperimentare varie tecniche espressive. • Riprodurre creativamente un'opera d'arte osservata. • Esprimere una storia attraverso l'espressione grafico-pittorica e manipolativa. • Sviluppare abilità di manipolazione, esplorazione.
INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Osservare e leggere le immagini</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e descrive un'opera d'arte esprimendo sensazioni e stati d'animo. • Leggere e interpretare immagini.
INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Segue con curiosità e piacere spettacolo di vario tipo (teatrali, musicali, visive, di animazione...); sviluppa interesse per la fruizione di opera d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e descrive un'opera d'arte esprimendo sensazioni e stati d'animo. • Conoscere e rispettare il proprio patrimonio ambientale, storico e artistico. • Descrivere l'attività svolta con diversi canali comunicativi diversi da quello linguistico.

ARTE E IMMAGINE - Scuola primaria – alla fine della classe Quinta	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)	
INDICATORE DISCIPLINARE: <i>esprimersi e comunicare</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.
INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Osservare e leggere le immagini</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ul style="list-style-type: none"> Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.

ARTE E IMMAGINE - Scuola secondaria di primo grado –alla fine della Classe Terza	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)	
INDICATORE DISCIPLINARE: <i>esprimersi e comunicare</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.
INDICATORE DISCIPLINARE: <i>Osservare e leggere le immagini</i>	
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei

diversi dal proprio.	diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).
----------------------	--

INDICATORE DISCIPLINARE: *Comprendere e apprezzare le opere d'arte*

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. • Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. • Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. • Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.

Religione cattolica Obiettivi specifici di apprendimento Nella Scuola Dell'infanzia

Osservare il mondo che viene riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi dono di Dio creatore. Scoprire la persona di Gesù di Nazareth come viene presentata dai Vangeli e come viene celebrata nelle feste cristiane. Individuare i luoghi di incontro della comunità cristiana e le espressioni del comandamento evangelico dell'amore testimoniato dalla Chiesa.

Il sé e l'altro

Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

Il corpo in movimento

Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.

Linguaggi, creatività, espressione

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

I discorsi e le parole

Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

La conoscenza del mondo

Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, affrontandola con fiducia e speranza.

