



Curricolo Verticale d'Istituto Scuola dell'infanzia e del Primo ciclo d'istruzione a.s. 2020/ '21



2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97.

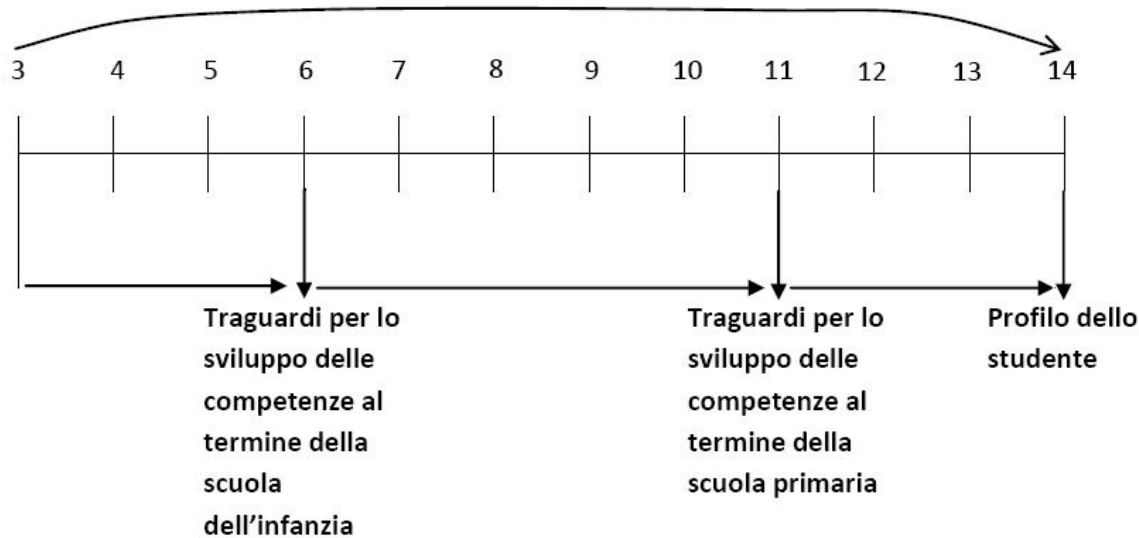
Non esiste un curriculum confezionato.
Ogni scuola, traduce su misura in base alle proprie esigenze un progetto autonomo, e si fa laboratorio per la costruzione del suo personale curriculum.



È un testo aperto, che la comunità professionale è chiamata ad assumere e a contestualizzare, elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione coerenti con i traguardi formativi previsti dal documento nazionale.

Il curriculum di istituto è espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità dell'istituto.

LA NOSTRA IDEA DI CURRICOLO



Un percorso (formativo) UNITARIO, scandito da TRAGUARDI graduali da raggiungere (nel tempo)

Un percorso COMUNE e COERENTE, ESSENZIALE e PROGRESSIVO



Istituto Comprensivo



S. Quasimodo



Agrigento

ESSENZIALE

- Un curricolo è “leggero” ed “essenziale”, quando mira a far raggiungere a tutti gli allievi un nucleo di competenze di base.

PROGRESSIVO

- è “progressivo” quando alla selezione dei contenuti disciplinari vengono innestati approfondimenti e sviluppi, per consolidare negli allievi un patrimonio di conoscenze/competenze stabile nel tempo e tale da permettere sempre ulteriori approfondimenti e sviluppi.

UNITARIO E COERENTE

- è “unitario” quando trova criteri per far sì che i contenuti nuovi (argomenti, temi, problemi, concetti), possano saldarsi a quelli precedenti e una determinata forma di conoscenza possa gradualmente essere approfondita e sviluppata.

Compito del curricolo è accompagnare il percorso educativo dell'allievo nelle grandi tappe (scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola *secondaria*) superando accavallamenti e ripetizioni e definendo le tappe relative al suo sviluppo formativo.



Il curricolo verticale, delinea senza ripetizioni e ridondanze, un processo unitario, graduale e coerente, continuo e progressivo, verticale ed orizzontale, delle tappe e delle scansioni d'apprendimento dell'allievo, in riferimento alle competenze da acquisire e ai traguardi in termini di risultati attesi. La verticalità curricolare si fonda, infatti, sul bisogno di dare continuità all'insegnamento, pur rispettandone le scansioni interne.



DALLE
INDICAZIONI NAZIONALI
PER IL CURRICOLO 2012

AL
CURRICOLO ANNUALE
PER OGNI CLASSE
E DISCIPLINA

• Il profilo dello
studente al termine
del primo ciclo

• Il profilo delle
competenze alla fine
del primo ciclo

• Certificazione delle
competenze
(prevista)

• Discipline/Aree
disciplinari

• continuità/trasversalità/
verticalità -italiano lingua di
scolarizzazione -
plurilinguismo/intercultura
-nuove tecnologie

• Analisi più precisa
delle competenze

COME PROGETTARE

Leggere tutte le parti del testo delle Indicazioni 12. Le parti sono interrelate tra loro.

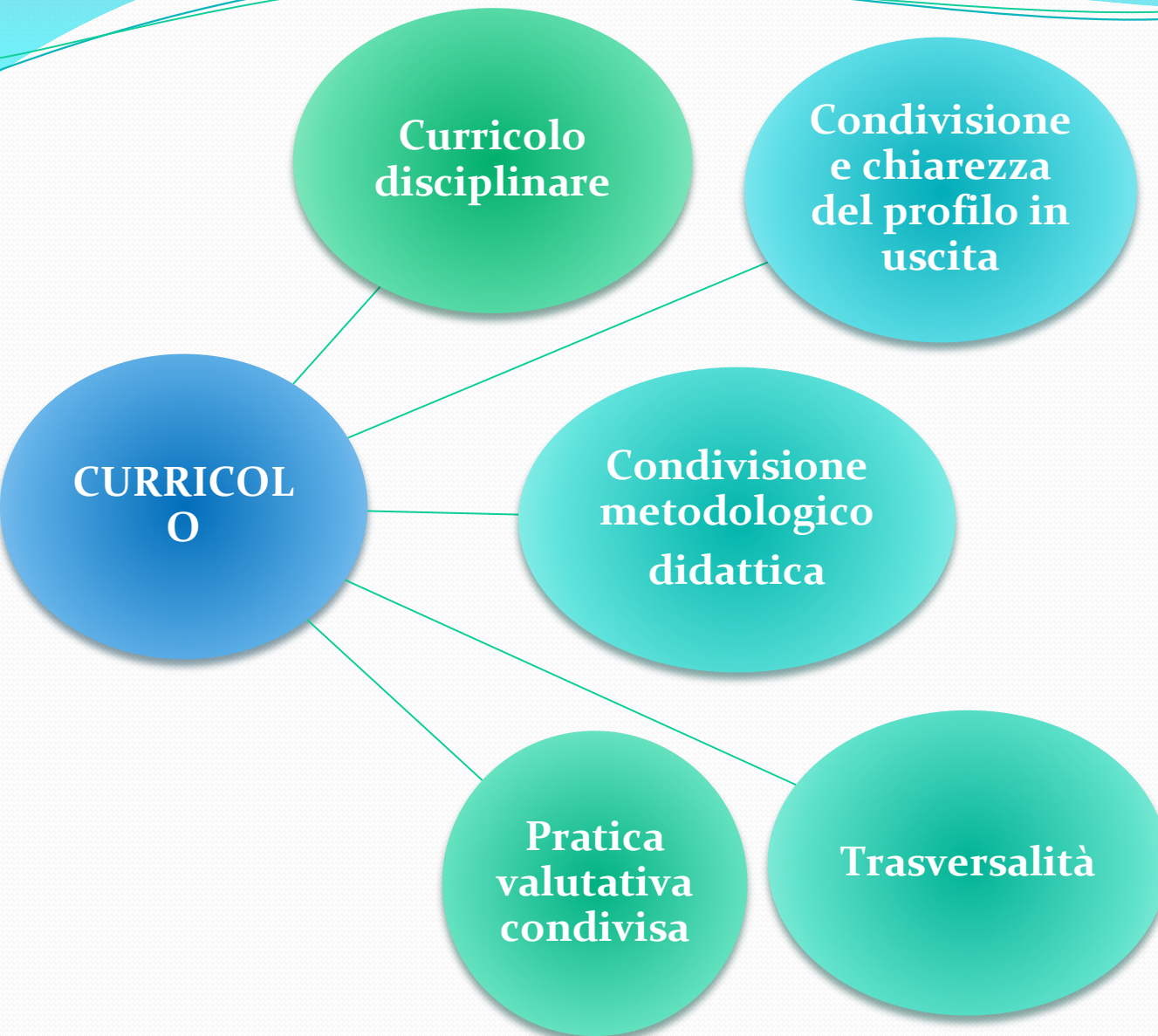
In ciascun ordine di scuola nei dipartimenti si rivede il curriculum disciplinare in base alle "novità" delle Indicazioni 12, a ciò che è già stato sperimentato e si giudica opportuno modificare, alle evidenze dei risultati delle prove nazionali su aree particolarmente da rinforzare.

Si rivedono anche le rubriche di valutazione.

Tra i dipartimenti ci si confronta sugli elementi di trasversalità, in particolare legati alla lingua.

Tra ordini diversi di scuola (dipartimenti in verticale) si confrontano i curricoli disciplinari per trovare collegamenti, calibrare "ripresе", evitare ripetizioni, confrontare modalità di lavoro e materiali.





SEZIONE I

Competenze chiave e life skills
Assi culturali e dipartimenti disciplinari
I traguardi per lo sviluppo delle
competenze
Metodologia e didattica



Istituto Comprensivo



S. Quasimodo



Agrigento

Competenze chiave e life skills



Le otto competenze chiave sono **interrelate**, rappresentano esse stesse i diversi aspetti della **competenza**, come **dimensione della persona**.

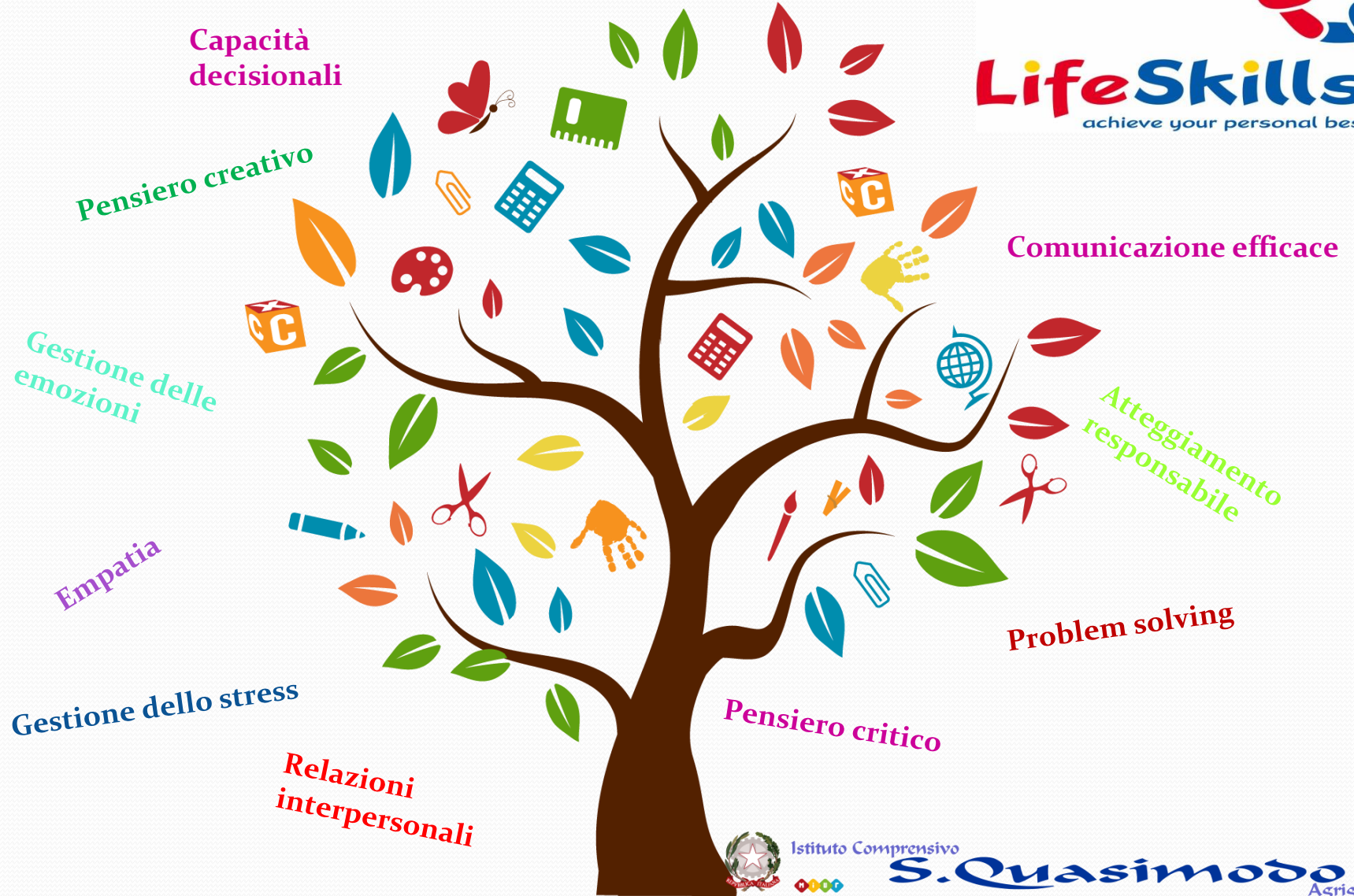
Nelle **prime quattro** possiamo rintracciare i riferimenti a **saperi disciplinari.....** Le **ultime quattro** sono competenze **sociali e civiche, metodologiche e metacognitive**.



Competenze chiave e life skills



LifeSkills
achieve your personal best



Istituto Comprensivo


S. Quasimodo

Agrigento



Assi culturali e ambiti disciplinari


4 AREE CULTURALI (assi culturali)



ASSE DEI LINGUAGGI:
Area del linguaggio:
Italiano; Inglese;
Francese.



ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica:
Storia; Geografia,
Religione.



ASSE MATEMATICO:
Area logico-scientifico-
tecnologico: Matematica;
Scienze; Tecnologia.



**ASSE ARTISTICO-
ESPRESSIVO:**
Area artistico-espressiva-
motoria: Arte; Ed. fisica;
Musica.



Assi culturali e ambiti disciplinari



Corrispondenza fra i campi di esperienza della scuola dell'Infanzia e le discipline della scuola del primo ciclo

SCUOLA DELL'INFANZIA Campi di esperienza	SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO Discipline	AREE DISCIPLINARI
I discorsi e le parole	 Italiano  Lingue inglese e seconda lingua comunitaria	LINGUISTICO – ARTISTICO - ESPRESSIVA  
Immagini, suoni, parole	 Arte  Musica	
Il corpo e il movimento	 Educazione fisica	
La conoscenza del mondo (Numero e spazio; oggetti, fenomeni, viventi)	 Matematica  Scienze  Tecnologia	 MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA
Il sé e l'altro	 Storia e Geografia  Religione	STORICO - GEOGRAFICA 



EDUCAZIONE CIVICA

«Le Istituzioni scolastiche sono chiamate ad aggiornare i curricoli di istituto e l'attività di programmazione didattica nel primo e nel secondo ciclo di istruzione, al fine di sviluppare la conoscenza e la comprensione delle strutture e dei profili sociali, economici, giuridici, civici e ambientali della società»

(articolo 2, comma 1 della Legge 20 agosto 2019, n. 92)



MINIMO
33 ORE

Tre assi portanti

- La Costituzione
- Lo sviluppo sostenibile
- La cittadinanza digitale



ASSE STORICO- SOCIALE:
Area storico-geografica:
Storia; Geografia,
Religione.

**ASSE ARTISTICO-
ESPRESSIVO:**
Area artistico-espressiva-
motoria: Arte; Ed. fisica;
Musica.





TEMATICHE DA TRATTARE PREVISTE DALLA LEGGE 20 AGOSTO 2019, N.92

1. Costituzione, istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali; storia della bandiera e dell'inno nazionale;
2. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015;
3. Educazione alla cittadinanza digitale;
4. elementi fondamentali di diritto, con particolare riguardo al diritto del lavoro;
5. educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari;
6. educazione alla legalità e al contrasto delle mafie;
7. educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni;
8. 8. formazione di base in materia di protezione civile.



Obiettivi



1. ABITARE IL CONCRETO: ACQUISIRE CONOSCENZE E SVILUPPARE ABILITÀ RELATIVE ALLE SEGUENTI TEMATICHE:

- **Natura:** educazione ambientale; conoscenza e salvaguardia del patrimonio naturalistico locale e globale; sviluppo sostenibile
- **Cultura e società:** la Costituzione, le istituzioni, fondamenti di diritto, legalità, patrimonio culturale, sviluppo sostenibile, formazione di base in materia di protezione civile

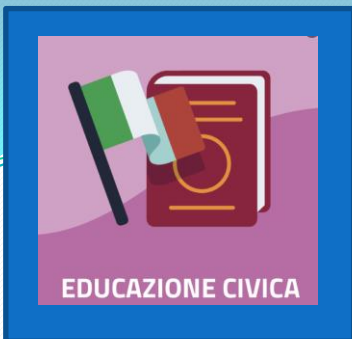
2. ABITARE IL DIGITALE: ACQUISIRE CONOSCENZE E SVILUPPARE ABILITÀ RELATIVE ALLE SEGUENTI TEMATICHE:

- Pensiero critico in relazione alle informazioni;
- Comunicazione e interazione appropriata;
- Informazione e partecipazione;
- Norme comportamentali nell'ambiente digitale;
- Creazione e gestione della propria identità digitale;
- Privacy e politiche sulla tutela della riservatezza in relazione all'uso dei dati personali;
- Utilizzo consapevole e conoscenza dei pericoli della rete

3. RESPONSABILITÀ VERSO SE STESSI, VERSO GLI ALTRI E VERSO IL CONTESTO

- Fa riferimento agli atteggiamenti ovvero prende forma con l'acquisizione di conoscenze e delle abilità elencate precedentemente ai punti 1 e 2, manifestandosi nell'agire: partecipazione, cooperazione e solidarietà.

EDUCAZIONE CIVICA



COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none">• COMUNICAZIONE ALFABETICA FUNZIONALE• COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE• COMPETENZA IMPRENDITORIALE• COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA• COMPETENZA DIGITALE• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	<p>1. COSTRUZIONE DEL SE'/IDENTITA' PERSONALE</p>	<p><u>INFANZIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Ha un corretto rapporto con la propria corporeità• Sa chiedere aiuto/esprime i propri bisogni• Manifesta e controlla le proprie emozioni <p><u>PRIMARIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Esprime riflessioni sulla base delle esperienze personali• Comprende il proprio ruolo/assume incarichi• Organizza i propri impegni scolastici <p><u>SECONDARIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Rispetta se stesso, gli altri e l'ambiente• E' consapevole del proprio ruolo all'interno della comunità• Acquisisce consapevolezza del proprio benessere psicofisico

EDUCAZIONE CIVICA



COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none">• COMUNICAZIONE ALFABETICA FUNZIONALE• COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE• COMPETENZA IMPRENDITORIALE• COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA• COMPETENZA DIGITALE• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	<p>2. RELAZIONE CON GLI ALTRI</p>	<p><u>INFANZIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Si predispone alla convivenza e all'accoglienza• Ascolta le opinioni, anche se diverse, degli altri• Scopre il gioco come momento di interscambio tra pari <p><u>PRIMARIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Partecipa alle attività di gruppo• Esprime il proprio punto di vista• Rispetta le regole della comunità <p><u>SECONDARIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Collabora alle attività scolastiche e porta il suo contributo ai progetti• Esprime le proprie idee e rispetta quelle degli altri• Rispetta le regole della comunità

EDUCAZIONE CIVICA



COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none">• COMUNICAZIONE ALFABETICA FUNZIONALE• COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE• COMPETENZA IMPRENDITORIALE• COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA• COMPETENZA DIGITALE• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	<p>3. RAPPORTO CON LA REALTA'</p>	<p><u>INFANZIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Sviluppa il rispetto verso l'ambiente e il territorio• Partecipa a progetti educativi improntati al rispetto dei regolamenti• Sperimenta le tecnologie digitali a scopo ludico e/o di apprendimento indiretto <p><u>PRIMARIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Inizia a confrontarsi con culture diverse• Rispetta l'ambiente e il territorio• Partecipa a progetti educativi improntati al rispetto dei regolamenti• Riconosce e usa le tecnologie digitali anche per l'apprendimento diretto <p><u>SECONDARIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Acquisisce comportamenti responsabili nei confronti delle differenze• Acquisisce comportamenti responsabili nei confronti dell'ambiente e del patrimonio culturale• Partecipa a progetti educativi che coinvolgono comunità più ampie (scambi culturali con l'estero, progetti specifici, ecc..)• Utilizza le tecnologie multimediali per produrre testi/ipertesti coerenti

EDUCAZIONE CIVICA



COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none">• COMUNICAZIONE ALFABETICA FUNZIONALE• COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE• COMPETENZA IMPRENDITORIALE• COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA• COMPETENZA DIGITALE• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	<p>4. AUTOVALUTAZIONE</p>	<p><u>INFANZIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Sviluppa atteggiamenti di stima di sé e fiducia nelle proprie capacità• Decifra il proprio vissuto <p><u>PRIMARIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• • Sviluppa consapevolezza di sé e delle proprie potenzialità• Prende decisioni in autonomia <p><u>SECONDARIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• • Conosce i propri punti di forza e le proprie criticità• Compie scelte consapevoli• Si orienta rispetto al proprio percorso scolastico e formativo

La nostra sfida è:
RAGGIUNGERE
i traguardi di sviluppo mettendoli in rapporto alle competenze chiave europee



SE SI PARTE DAI PROCESSI COGNITIVI ED EXTRACOGNITIVI CHE IL BAMBINO DEVE MOBILITARE PER SVILUPPARE LA COMPETENZA SI SPOSTA IL FOCUS DALL'INSEGNAMENTO ALL'APPRENDIMENTO, DAI CONTENUTI AI PROCESSI: soltanto così si possono porre le premesse per una progettazione formativa!

LA CHIAVE DI VOLTA: LA METODOLOGIA

superamento
della scuola
trasmissiva e
della
frammentazione
dei saperi

predisposizione
di ambienti di
apprendimento
efficaci da parte
dei docenti

modalità di
lavoro che
comportano
interazione e
collaborazione

Esplorazione
delle discipline

costruzione
delle
conoscenze

l'apprendimen
to degli alunni
come processo
attivo e
interattivo





ASSE DEI LINGUAGGI

Area del linguaggio: Italiano Inglese

CAMPO D'ESPERIENZA I discorsi e le parole

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

IMPARARE AD
IMPARARE

COMPETENZE
SOCIALI E
CIVICHE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Fa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze ed analogie tra suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede ed offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne 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 nuovi media.

Cosa fa l'insegnante

- Concorda a livello di team/plesso lo stile didattico educativo relativo alle attività (tecnico comunicative, di interazione verbale, uso della lingua, tempi, modi e regole di intervento in conversazioni).
- Organizza ambienti di apprendimento (contesti che favoriscono situazioni comunicative).
- Predisporre situazioni di ascolto e comunicazioni creando dei rituali che favoriscono l'interesse, l'aspettativa e sorpresa.
- Valorizza la comunicazione extralinguistica (espressione del volto, gestualità).
- Favorisce lo scambio e il confronto tra pari sia in situazioni spontanee che connesse alla costruzione della conoscenza (conversazione a grande e piccolo gruppo, circle time, problem solving).
- Propone frequenti esperienze (occasione di comunicazione verbale).
- Favorisce l'ascolto e l'attenzione utilizzando diversi tipi di comunicazione gestuale, verbale, iconica

Cosa fa l'alunno

- Inventare una storia, la illustra la drammatizza.
- Riassume con sequenze illustrate un testo letto dall'insegnante.
- Ricostruisce verbalmente le fasi di un gioco e di una esperienza realizzata.
- Costruisce rime, inventa nuove parole.
- Ricostruisce le azioni dei protagonisti di un racconto ne individua i loro sentimenti ed esprime valutazioni sulle ragioni che hanno determinato le loro azioni.

*Metodologia
e Didattica*





ASSE DEI LINGUAGGI

Area del linguaggio: Italiano, Francese, Inglese

ITALIANO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe V

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

IMPARARE A
IMPARARE

SPIRITO DI
INIZIATIVA E
INTRAPRENDENZA

COMPETENZA
DIGITALE

- ❖ L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- ❖ Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- ❖ Legge testi letterari di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa ed autonoma e formula su di essi giudizi personali.
- ❖ Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- ❖ Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- ❖ Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- ❖ Capisce ed utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce ed utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- ❖ Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.
- ❖ E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- ❖ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della

Cosa fa l'insegnante

Cosa fa l'alunno

- Organizza le proposte didattiche muovendosi dall'esperienza, dai bisogni e dalle conoscenze pregresse dei singoli alunni per superarle ed arricchirle.
- Predisporre ambienti per l'apprendimento funzionali e flessibili.
- Creare un clima positivo, favorendo la relazione e la comunicazione orale, mediando quando necessario.

- Ascolta con attenzione
- Esprime riflessioni critiche, considerazioni, idee personali sull'argomento trattato.
- Si confronta con gli altri.
- Espone oralmente quanto appreso.
- Identifica la struttura dei testi letti o ascoltati e seleziona le informazioni essenziali (argomento centrale, personaggi, luoghi, sequenze e semplici relazioni logiche).

*Metodologia
e Didattica*





ASSE DEI LINGUAGGI

Area del linguaggio: Italiano, Francese, Inglese

ITALIANO

Cosa fa l'insegnante

- Organizza le attività implicando l'esperienza diretta, la manipolazione, l'osservazione, il problem solving, le rielaborazioni collettive.
- Si avvale di metodi analogici (simulare, giocare, fare drammatizzazione).
- Crea situazioni comunicative anche con domande stimolo, cura la corretta turnazione degli interventi e mantiene l'ascolto attivo su quanto detto nelle conversazioni e nelle discussioni.
- Attiva in ogni alunno processi cognitivi autonomi
- Rende l'alunno protagonista consapevole del proprio processo di apprendimento
- Personalizza l'insegnamento lavorando per gruppi di livello.
- Stimola l'alunno alla riflessione «parlata» per interagire con lui e per supportare, chiarire, gratificare, stimolare.
- Suscita interesse e motivazione per quanto proposto.
- Pone domande, stimolando la curiosità, la creatività e la fantasia.
- Stimola l'interesse per la lettura con strategie diversificate
- Utilizza mappe, schemi, tabelle, cartelloni illustrativi per semplificare l'apprendimento.
- Utilizza le nuove tecnologie e predispone materiali digitali da condividere con la classe anche attraverso piattaforme on line.
- Incentiva il lavoro cooperativo e/o di gruppo (**Cooperative learnig**) e l'apprendimento **Peer to Peer**, il tutoraggio tra pari, fondamentali per costruire abilità e competenze non solo disciplinari ma anche sociali.
- Utilizza il **brainstorming** per accrescere il potenziale creativo: spinge gli alunni a generare quante più idee possibili sull'argomento affrontato e per trovare soluzioni al problema assegnato(ad esempio la produzione di un testo).

Cosa fa l'alunno

- Trae informazioni da immagini, schemi, mappe, tabelle diagrammi...)
- Individua somiglianze e differenze.
- Memorizza linguaggi, dati, informazioni, concetti, regole, strutture, procedure.
- Integra i saperi con connessioni nuove.
- Utilizza schemi, mappe, tabelle per l'esposizione orale dei contenuti.
- Legge un'ampia varietà di testi ,ad alta voce e in modo silenzioso .
- Svolge attività finalizzate all'analisi e alla comprensione delle varie tipologie testuali (quesiti vero/falso, risposta a scelta multipla, prove di completamento, domande scritte, componimenti, questionari...)
- Produce e rielabora testi sulla base di modelli predefiniti (tracce, schemi, scalette)
- Sviluppa il pensiero immaginativo/creativo.
- Esegue giochi linguistici (cruciverbi, rebus, anagrammi)
- Opera classificazioni attraverso l'analisi grammaticale.
- Riconoscimento degli elementi fondamentali della frase mediante l'analisi logica.
- Svolge attività di consolidamento sull'ortografia
- Utilizza gli strumenti e i linguaggi multimediali (PC, la LIM, Internet, Ebook, software appositi ..)

Metodologia
e Didattica





ASSE DEI LINGUAGGI

Area del linguaggio: Italiano, Francese, Inglese

ITALIANO

Cosa fa l'insegnante

- Si avvarrà di una *didattica di tipo laboratoriale*, un metodo di lavoro attivo individuale e di gruppo in cui gli alunni possano «imparare facendo».
- Esercita l'alunno a cogliere nell'insieme gli aspetti posti in evidenza (*skimming*) per avere cognizione della struttura e delle parti dell'oggetto di studio o compito.
- Abitua l'alunno ad utilizzare il linguaggio e le strutture epistemologiche delle varie discipline.
- Considera e tratta la lingua italiana come una cosa viva, con la quale si può giocare con fantasia: propone giochi linguistici, anagrammi, rebus, cruciverbi....;

Cosa fa l'alunno

- L'alunno prende decisioni: sperimenta le nuove acquisizioni in situazioni nuove; elabora un piano d'azione progettando strumenti e selezionando le conoscenze acquisite; sceglie e combina apprendimenti e capacità procedurali per realizzare un prodotto in modo creativo e personale.

Metodologia
e Didattica





ASSE DEI LINGUAGGI

Area del linguaggio: Italiano, Inglese, Francese.

ITALIANO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

CLASSE III

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

CONSAPEVOLEZZA ED
ESPRESSIONE
CULTURALE

IMPARARE A
IMPARARE

- 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, riconosce 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.

Metodologia e Didattica



Cosa fa l'insegnante

- Crea un clima positivo
- Valorizza l'esperienza e le conoscenze degli alunni
- Rispetta i diversi stili cognitivi
- Utilizza la Didattica laboratoriale , il Cooperative learning , il Problem solving , il Tutoring, peer to peer
- Affronta discussioni libere e guidate con domande-stimolo
- Dà consegne chiare con spiegazione dei passaggi necessari per eseguire il lavoro
- Svolge la lezione frontale (a volte) utilizzando diverse strategie (distribuzione di fotocopie della lezione in oggetto, ascolto attivo di CD allegati al libro di testo)
- Fornisce Schemi di sintesi e mappe concettuali prima della spiegazione di un argomento di studio
- Evidenzia concetti fondamentali e/o parole chiave utilizzando colori diversi
- Predisporre verifiche ad hoc per gruppi di livello (verifiche brevi su singoli obiettivi; semplificazioni di esercizi)
- Consente tempi più lunghi per l'apprendimento ed utilizzo di mediatori didattici per alunni BES
- Favorisce e promuove l'approfondimento lessicale in forma ludica: cruciverba, rebus, anagrammi
- Potenzia l'approfondimento su tematiche di attualità (visione di DVD, audio-libri, filmati tratti da motori di ricerca o da Internet)
- Cineforum
- Utilizzo delle tecnologie multimediali pc e LIM e/o software specifici)

Cosa fa l'alunno

- Ascolto attivo e funzionale
- Esprime la propria opinione e/o il proprio giudizio
- Si confronta con altri
- Lettura silenziosa e ad alta voce di testi vari
- Costruisce schemi e mappe concettuali per l'esposizione orale dei contenuti (per UA)
- Produce e rielabora testi, oggetto di studio, su modelli predisposti (schemi e/o scaletta)
- Esegue verifiche individuali semi strutturate(test a risposta aperta, multipla, di completamento , V/ F), all'inizio, in itinere e a conclusione dell'anno scolastico .
- Esegue esercitazioni per gruppi di livello (Recupero., Consolidamento e Potenziamento.)
- Lavori di gruppo
- Utilizza il pc e la LIM per esercitazioni on line di analisi logica e del periodo (software appositi)
- Effettua la comprensione del testo attraverso questionari per gruppi di livello
- Svolge giochi linguistici e di consolidamento per ortografia, morfologia e sintassi



ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

INGLESE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe V Scuola Primaria

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMUNICAZIONE
LINGUE
STRANIERE

CONSAPEVOLEZZA
ED ESPRESSIONE
CULTURALE

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
 Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
 Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
 Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
 Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

Cosa fa l'insegnante

Cosa fa l'alunno

Stimola la voglia di apprendere la lingua straniera.
 Utilizza un approccio di tipo ludico.
 Utilizza strategie didattiche finalizzate a stimolare negli alunni non solo una risposta di tipo linguistico ma anche un coinvolgimento fisico.
 Durante i primi anni propone prevalentemente attività atte a sviluppare abilità orali. Negli ultimi anni inserisce gradualmente attività di comprensione e produzione scritta.
 Promuove la collaborazione e la cooperazione attraverso attività di gioco e di lavoro di gruppo, monitorate e condotte dall'insegnante (cooperative learning).
 Predisporre ambienti, materiali e sussidi specifici utilizzando varie forme di informazione.

Sviluppa tutte le abilità gradualmente, esercitando in particolare quelle orali.
 Ascolta e ripete lessico e semplici strutture linguistiche cercando di utilizzare corretta intonazione e pronuncia.
 Interagisce nel gioco. Sviluppa capacità relazionali. Scopre in modo induttivo aspetti morfo-sintattici della lingua.
 E' impegnato in prove di verifica attraverso l'esecuzione di esercizi quali: vero/falso, inserimento di parole o lettere mancanti, abbinamento di parole o frasi /immagini, trova l'intruso, anagrammi, cruciverba.

*Metodologia
e Didattica*





ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

INGLESE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe III Scuola Secondaria primo grado

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMUNICAZIONE
LINGUE
STRANIERE

CONSAPEVOLEZZA
ED ESPRESSIONE
CULTURALE

L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.
 Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.
 Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.
 Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.
 Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.
 Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.
 Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.
 Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.
 Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.

Cosa fa l'insegnante

Mostra accoglienza motivazionale.
 Predisporre ambienti, materiali e sussidi specifici, utilizzando varie fonti di informazione.
 Privilegia una didattica di tipo laboratoriale, basata sul *cooperative learning* e sulle nuove metodologie.
 Propone attività che simulano situazioni reali di vita quotidiana, presentate secondo la seguente successione: ascolto o lettura e comprensione, produzione guidata, riflessione linguistica, riutilizzo in situazione comunicativa (*role play, pair work*).
 Progetta percorsi formativi rimodulabili in itinere.
 Utilizza metodologie diversificate, rispondenti ai differenti ritmi e stili di apprendimento degli alunni.
 Propone lavori di gruppo e attività di *tutoring*.
 Utilizza tecnologie multimediali: PC e LIM e/o software specifici.

Cosa fa l'alunno

Sviluppa tutte le abilità in maniera graduata.
 Ascolta e ripete lessico e funzioni linguistiche con particolare attenzione a corretta intonazione e pronuncia.
 Riutilizza in situazione comunicativa le funzioni della lingua più frequenti.
 Scopre in modo induttivo aspetti morfo-sintattici e strutture grammaticali della lingua.
 E' impegnato in prove di verifica strutturate (*true/false, multiple choice*), semistrutturate (*fill in the gaps*) o aperte
 Sviluppa capacità relazionali e sociali.
 Supera il proprio etnocentrismo e mette a confronto culture diverse.

Metodologia
e Didattica





ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

FRANCESE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe III^a Scuola Secondaria primo grado

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMUNICAZIONE
LINGUE
STRANIERE

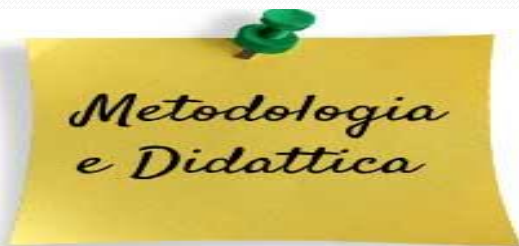
CONSAPEVOLEZZA
ED ESPRESSIONE
CULTURALE

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
 Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari abituali.
 Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.
 Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo.
 Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.
 Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico - comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzati per imparare.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fa l'alunno
----------------------	------------------

Crea le condizioni motivazionali di base; promuove la cooperazione tra gli studenti, stimolandone altresì l'autonomia . Coinvolge gli studenti in procedure di apprendimento che si inseriscono in una didattica di tipo laboratoriale, che si avvale di tecnologie innovative ed è basata sull'approccio comunicativo e sul cooperative learning. Propone attività relative a situazioni quotidiane e reali, presentate in tale successione: ascolto/lettura, comprensione orale , produzione orale guidata e autonoma, comprensione scritta e riflessione linguistica, produzione scritta guidata e autonoma. Prospetta percorsi graduali e progressivi , anche personalizzati, rimodulabili in itinere. Promuove le competenze come combinazione di conoscenze,abilità e atteggiamenti

Sviluppa le abilità in maniera graduale e progressiva, assumendo, all'interno dell'approccio comunicativo, un ruolo partecipe e attivo. Ascolta e ripete il lessico,mettendo in atto le funzioni linguistiche e prestando attenzione alla pronuncia e all'intonazione. Riutilizza dette funzioni in situazioni correlate alla quotidianità. Acquisisce in itinere la necessaria fluency per parlare di sè stesso, dei propri interessi, del proprio mondo. Si relaziona con i compagni , migliorando il proprio apprendimento e la propria performance. È impegnato in prove di verifica strutturate (vrai/faux; questions à choix multiples), semistrutturate (remplir les blancs) e aperte. Si apre ad una prospettiva multilinguistica, acquisendo una sensibilità multiculturale.



ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

IL SE' E L'ALTRO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMPETENZE
SOCIALI E
CIVICHE

IMPARARE A
IMPARARE

I bambini formulano le grandi domande esistenziali, su ciò che è bene e ciò che è male, cominciano a riflettere sul senso morale delle loro azioni, prendono coscienza della loro identità, scoprono le diversità culturali, religiose ed etniche, apprendono le prime regole necessarie alla vita sociale, partendo proprio dalla dimensione quotidiana della vita scolastica.

Cosa fa l'insegnante

Cosa fa l'alunno

- Progetta, organizza, valorizza spazi e materiali
- Organizza lavori di gruppo e laboratoriali
- Attraverso racconti e letture di immagini stimola la curiosità del bambino
Alla scoperta di culture diverse da quella di appartenenza.
- Valorizza le attività ludiche come risorse privilegiate di apprendimento e relazione
- Problematizza la realtà per arrivare a nuove conoscenze (problem solving)

- Osserva immagini che illustrano espressioni, sentimenti e stati d'animo e formula
- Ipotesi sulle situazioni che possono causarli.
- Realizza cartelloni e tabelle per illustrare i diversi momenti della giornata.
- Discute, illustra le regole che aiutano a vivere meglio in sezione, a scuola, per strada, ecc...
- Verbalizza ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole.
- Fa semplici indagini sugli usi e tradizioni della comunità di appartenenza e di altre presenti a scuola.

*Metodologia
e Didattica*



ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

STORIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe V

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMPETENZE
SOCIALI E
CIVICHE

IMPARARE A
IMPARARE

L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

*Metodologia
e Didattica*



Cosa fa l'insegnante

- Organizza gli apprendimenti all'interno di unità di apprendimento interdisciplinari.
- Organizza le proposte didattiche implicando l'esperienza diretta, la manipolazione, l'osservazione, il problem solving, le rielaborazioni collettive, cooperative learning.
- Esercita l'allievo a dare uno sguardo d'insieme e rievocare tutto ciò che l'oggetto o la pagina o l'argomento richiama alla propria memoria.

Cosa fa l'alunno

- Identifica una struttura.
- Identifica le fasi di un processo.
- Trae informazioni da figure (immagini, schemi, mappe, diagrammi).
- Individua somiglianze e differenze tra due o più oggetti, idee, eventi.
- Memorizza linguaggi, dati, informazioni, concetti, regole, strutture, procedure.
- Ricostruisce procedimenti.
- Coglie relazioni e connessioni in base a criteri temporali e spaziali.

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

GEOGRAFIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe V

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMPETENZE
SOCIALI E
CIVICHE

IMPARARE A
IMPARARE

L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.). Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

*Metodologia
e Didattica*



Cosa fa l'insegnante

- Organizza gli apprendimenti all'interno di unità di apprendimento interdisciplinari.
- Organizza le proposte didattiche implicando l'esperienza diretta, la manipolazione, l'osservazione, il problem solving, le rielaborazioni collettive, cooperative learning.
- Esercita l'allievo a dare uno sguardo d'insieme e rievocare tutto ciò che l'oggetto o la pagina o l'argomento richiama alla propria memoria.

Cosa fa l'alunno

- Identifica una struttura.
- Identifica le fasi di un processo.
- Trae informazioni da figure (immagini, schemi, mappe, diagrammi).
- Individua somiglianze e differenze tra due o più oggetti, idee, eventi.
- Memorizza linguaggi, dati, informazioni, concetti, regole, strutture, procedure.
- Ricostruisce procedimenti.
- Coglie relazioni e connessioni in base a criteri temporali e spaziali.

ASSE STORICO- SOCIALE: Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

STORIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe III

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMPETENZE
SOCIALI E
CIVICHE

IMPARARE A
IMPARARE

L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio, Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

Cosa fa l'insegnante

Narrazione di eventi
Cronologia di fatti
Formulazione di domande/problema -
questione storiografica
Ricerca degli eventi e delle loro cause
Ricerca di radici comuni per la costruzione di
una possibile identità collettiva
Mediazione tra passato, presente e futuro;
confronto tra passato e presente.

Cosa fa l'alunno

Ricerca e classificazione delle fonti
documentarie
Lettura delle fonti - Lettura della
storiografia - tesi storiografica
Confronto tra le fonti - confronto
storiografico - tesi e/o posizioni
storiografiche
Individuazione del "concetto organizzatore" -
nucleo concettuale portante
Reperimento di "costanti" - individuazione
di "concause"
Ipotesi di ricostruzione (di un'epoca, di un
evento, di una trasformazione, di un ciclo, di
una durata, di una civiltà, di un popolo)

*Metodologia
e Didattica*



ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

GEOGRAFIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe III

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMPETENZE
SOCIALI E
CIVICHE

IMPARARE A
IMPARARE

Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.

Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.

Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.

Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.

Cosa fa l'insegnante

Cosa fa l'alunno

richiamo degli argomenti già affrontati, attraverso domande stimolo rivolte alla classe: verifica dell'apprendimento precedente.

Spiegazione dell'insegnante.

Esercitazioni individuali / di gruppo classe; Lettura del testo per enucleare informazioni e concetti; Questionari di comprensione; Schematizzazioni - verbalizzazioni

Correzione / controllo dei quaderni

Attenzione agli avvenimenti contemporanei (uso delle notizie dei giornali e della T.V.)

Studio individuale a casa: rielaborazione personale

- Riflessione su quanto già trattato
 - Fissazione di termini e concetti
- studio dello stesso argomento sotto aspetti diversi o di argomenti differenti con previsione di relazione finale di ogni gruppo alla classe

*Metodologia
e Didattica*



ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

RELIGIONE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe III

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMPETENZE
SOCIALI E
CIVICHE

IMPARARE A
IMPARARE

A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.

Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili.

Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri.

Cosa fa l'insegnante

Cosa fa l'alunno

Organizza i contenuti in mappe concettuali
Propone approfondimenti delle tematiche attraverso l'uso di dvd
Stimola l'interesse dell'alunno verso la tematica proposta attraverso individuali ricerche ed opinioni in merito

Legge e approfondisce le mappe concettuali
Utilizza internet per approfondimenti delle varie tematiche proposte
Si confronta con gli altri attraverso l'espressione delle proprie opinioni in merito

*Metodologia
e Didattica*





ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

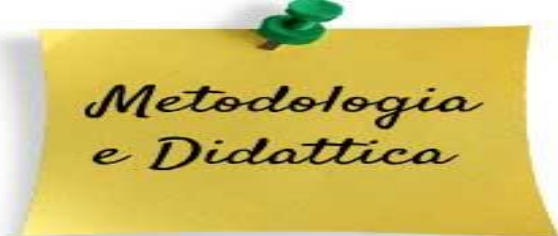
CAPO D'ESPERIENZA Il corpo e il

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

IMPARARE A
IMPARARE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- 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 della 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 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 musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.



Cosa fa l'insegnante

- PROPONE:
- Gioco spontaneo e guidato
 - Esperienze libere e strutturate
 - Circle time
 - Attività di routine per consolidare l'autonomia
 - Giochi cooperativi e di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca

Cosa fa l'alunno

- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti
- Dimostra autonomia nel movimento
- Interagisce e partecipa a giochi individuali e di gruppo
- Partecipa alle attività di gioco e di sport rispettando le regole
- Giochi di drammatizzazione, mimo, danze



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAPO D'ESPERIENZA Immagini, suoni, colori

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

SPIRITO D' INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'

IMPARARE A IMPARARE

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

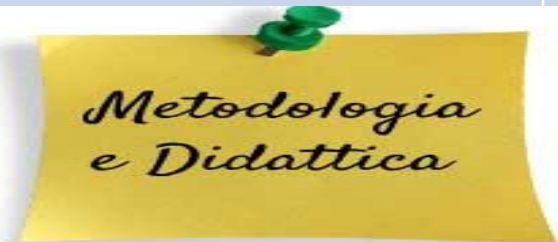
- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, 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 la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti per riprodurli.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fa l'alunno
----------------------	------------------

PROPONE:

- Stimola l'attenzione e la curiosità sui vari argomenti proposti.
- Predisporre materiali, ambienti e sussidi specifici.
- Verbalizza la consegna, incoraggia e sollecita.
- Attività laboratoriali, lavori di gruppo e individuali.
- Guida la riflessione per l'auto valutazione.
- Attività ritmiche con la voce ed il corpo.

- Ascolta con attenzione, ascolta la consegna.
- Memorizza e canta semplici canzoni.
- Ascolta brani e ritmi musicali.
- Esprime le emozioni che gli procurano opere d'arte, brani musicali.
- Osserva e scopre le potenzialità espressive del colore.
- Utilizza materiale grafico-pittorico diversi.
- Confronta gli elaborati con i suoi compagni.
- Valuta prodotti propri e dei compagni.
- Realizza oggetti e decorazioni con materiali diversi.





ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe V

IMPARARE A IMPARARE

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALIT A'

- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi,narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici,ma anche audiovisivi e multimediali).
- È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie,manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)
- Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
- Conosce i principali beni artistico - culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Cosa fa l'insegnante

Cosa fa l'alunno

- Organizza le proposte didattiche implicando l'esperienza diretta, la manipolazione, l'osservazione, il problem solving . le rielaborazioni collettive, cooperative learning
- Esercita l'allievo a dare uno sguardo d'insieme e rievocare tutto ciò che l'oggetto o la pagina o l'argomento richiama alla propria memoria: (*brainstorming*)
- Organizza attività collettive e instaura un clima favorevole attraverso l'implemento dell'autostima e della fiducia in sé.
- Favorisce l'autovalutazione(discussione ,griglie di feedback...).
- Osserva dinamiche e eventuali difficoltà in modo da poter dare un sostegno mirato.

- Trae informazioni da figure (*immagini*) e individua somiglianze e differenze.
- Sviluppa il pensiero immaginativo/creativo.
- Esprime riflessioni critiche,considerazioni, idee personali sull'argomento trattato.
- Sceglie e combina apprendimenti e capacità procedurali per realizzare un prodotto in modo creativo e personale.
- Stimolato a lavorare con il gruppo.
- Sviluppa la capacità di valutare il proprio lavoro e di auto-motivarsi.





ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe V

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMPETENZE
SOCIALI E
CIVICHE

IMPARARE A
IMPARARE

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto costruiti.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

*Metodologia
e Didattica*



Cosa fa l'insegnante

- Stimola l'alunno/a alla riflessione "parlata", per interagire con lui/lei e per supportare, chiarire, gratificare, stimolare.
- Lezione frontale.
- Organizza attività individuali e di gruppo.
- Organizza le proposte didattiche implicando l'esperienza diretta, l'osservazione, il problem solving, le rielaborazioni collettive, cooperative learning.
- Utilizza l'insegnamento non trasmissivo perché l'allievo non faccia quello che l'insegnante si aspetta.

Cosa fa l'alunno

- Fa osservazioni, formula proposte ed esprime opinioni e valutazioni.
- Prende decisioni.
- Sperimenta le nuove acquisizioni in situazioni nuove.
- Può imparare ad imparare, apprendendo non soltanto i contenuti ma anche le modalità per affrontare ed eseguire un compito.
- Riconosce e prova a superare eventuali difficoltà.



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ED. FISICA

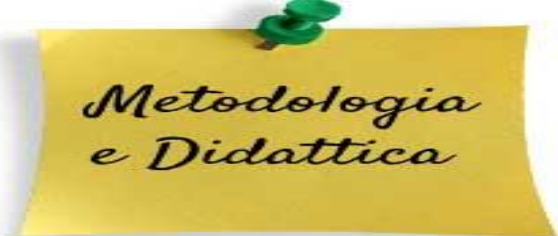
Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe V

**IMPARARE A
IMPARARE**

**CONSAPEVOLEZZA
ED ESPRESSIONE
CULTURALE**

**RELAZIONI
INTERPERSONALI**

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.



Cosa fa l'insegnante

Cosa fa l'alunno

- Stimola l'attenzione e la curiosità sull'attività.
- Organizza le proposte didattiche implicando l'esperienza diretta.
- Organizza attività collettive.
- Predisporre la suddivisione di compiti rispettando i bisogni, gli interessi, le capacità e le difficoltà degli allievi.
- Instaura un clima favorevole attraverso:
 - L'implemento dell'autostima e della fiducia in sé.
 - La riflessione sulla propria ed altrui emotività.

- Ascolta con attenzione .
- Conosce il gioco, lo sport, le regole e il fair play.
- Conosce il linguaggio del corpo come modalità comunicativa - espressiva.
- Sceglie e combina apprendimenti e capacità procedurali per realizzare un prodotto in modo creativo e personale.
- -sviluppa la capacità di valutare il proprio lavoro.
- Rispetta le diversità , instaura e mantiene relazioni.



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ED. FISICA

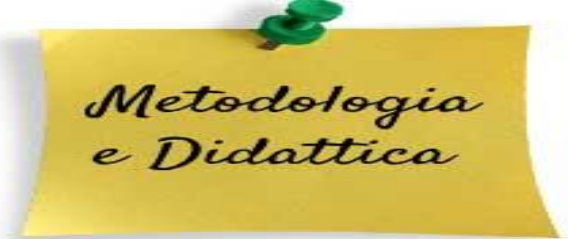
Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe III Scuola secondaria di primo grado

IMPARARE A
IMPARARE

CONSAPEVOLEZZA
ED ESPRESSIONE
CULTURALE

RELAZIONI
INTERPERSONALI

- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
- Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione -Utilizza gli aspetti comunicativo- relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre , attivamente i valori sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
 - Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello «star bene» in ordine a sani stili di vita e prevenzione.
 - Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.



Cosa fa l'insegnante

Cosa fa l'alunno

- Predispone ambienti, materiali e sussidi didattici.
- Mostra accoglienza motivazionale.
- Privilegia una didattica di tipo laboratoriale , basata su cooperative learning.
- Favorisce l' osservazione globale del gesto tecnico e, se necessario ricorre a quello analitico.
- Organizza esercitazioni a tempo e misurazione della prestazione.
- Propone attività a coppie, di gruppo e di tutoring.

- Prende , coscienza delle proprie capacità e le migliora in modo graduale.
- Sviluppa capacità di adattamento ad ogni nuova situazione.
- Mostra motivazione per le attività sportive.
- Si integra nel gruppo e rispetta i valori del fair-play.
- Matura la mentalità sportiva per il mantenimento dell'efficienza fisica.
- Trasferisce i saperi appresi in contesti diversi.



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA

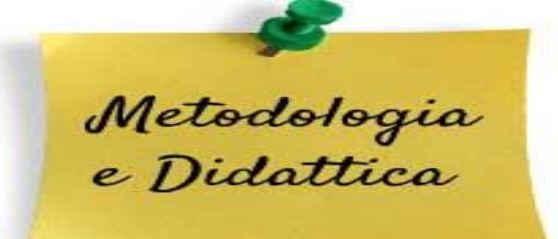
Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe III Scuola secondaria di primo grado

COMUNICAZIONE
MADRELINGUA

COMPETENZE
SOCIALI E
CIVICHE

IMPARARE A
IMPARARE

- -L'alunno è in grado di partecipare 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;
- E' in grado di ideare e realizzare prodotti musicali utilizzando modalità improvvisative e forme di notazione intuitiva e tradizionale;
- Dimostra la propria capacità di comprensione di eventi e opere musicali negli aspetti formali e strutturali e in relazione al contesto storico-culturale.



Cosa fa l'insegnante

- Predisporre ambienti, materiali e sussidi didattici.
- Mostra accoglienza motivazionale.
- Privilegia una didattica di tipo laboratoriale , basata su cooperative learning.
- Organizza esecuzioni strumentali suddivisi in piccoli step e valuta assieme agli studenti l'esito delle prestazioni.
- Propone brani strumentali e/o corali destinati al fare musica d'insieme.

Cosa fa l'alunno

- Prende , coscienza delle proprie capacità e le migliora in modo graduale.
- Mostra motivazione per la pratica strumentale e corale.
- Si confronta col gruppo e valuta le differenze.
- Apprende con gradualità metodo e grammatica musicale.
- Trasferisce i saperi appresi in contesti diversi.



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze Classe III Scuola secondaria di primo grado

IMPARARE A
IMPARARE

CONSAPEVOLEZZA
ED ESPRESSIONE
CULTURALE

SPIRITO DI
INIZIATIVA E
IMPRENDITORIALIT
A'

- L'alunno osserva, descrive, rappresenta e riconosce la realtà e le esperienze attraverso linguaggi espressivi;
- Usa in modo corretto le tecniche di base;
- Rielabora i messaggi visivi in modo personale e creativo;
- Riferisce il messaggio apparente di un'espressione artistica utilizzando i termini specifici;
- Conosce e apprezza il patrimonio culturale e artistico ed è in grado di proporre iniziative per la sua tutela

Cosa fa l'insegnante

Cosa fa l'alunno

- Predisporre ambienti, materiali e sussidi didattici.
- Mostra accoglienza motivazionale.
- Privilegia una didattica di tipo laboratoriale, basata su cooperative learning.
- Organizza esercitazioni pratiche di pittura e valuta assieme agli studenti l'esito della prestazione.
- Propone attività a coppie, di gruppo e di tutoring.

- Prende , coscienza delle proprie capacità e le migliora in modo graduale.
- Mostra motivazione per le attività pittoriche.
- Si confronta col gruppo e valuta le differenze.
- Matura la mentalità artistica nella scoperta del valenza culturale.
- Trasferisce i saperi appresi in contesti diversi.





ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CAMPO D'ESPERIENZA La conoscenza del mondo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

COMPETENZA DI BASE
IN MATEMATICA,
SCIENZA E
TECNOLOGIA

IMPARARE A
IMPARARE

SPIRITO DI INIZIATIVA
E
IMPRENDITORIALITA'

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 le funzioni 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 lunghezze, pesi, e altre 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.

Cosa fa l'insegnante

- Progetta , organizza , valorizza gli spazi e i materiali.
- Attività didattiche per favorire lo sviluppo delle capacità logico-matematiche e scientifiche.
- Motiva l'apprendimento partendo da esperienze significative, condivise e sperimentate.
- Lavoro di gruppo e individuale.
- Attività laboratoriali.
- Valorizza il gioco.
- Circle time.
- Utilizza il problem solving.

Cosa fa l'alunno

- Raggruppa, conta e misura oggetti.
- Esegue compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte.
- attribuzioni biunivoche oggetti/persona.
- Rileva sul calendario del mese: le assenze, le condizioni metereologiche, le feste.
- Esegue semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche, sul tempo).
- Esegue semplici esperimenti scientifici e ne illustra le sequenze e le verbalizza.
- Confronta foto della propria vita e ne individua le trasformazioni.

*Metodologia
e Didattica*





ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE V

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

COMPETENZA DI BASE
IN MATEMATICA,
SCIENZA E
TECNOLOGIA

IMPARARE A
IMPARARE

SPIRITO DI INIZIATIVA
E
IMPRENDITORIALITA'

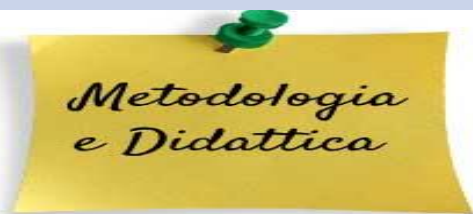
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

Cosa fa l'insegnante

Cosa fa l'alunno

- Organizza gli apprendimenti e le proposte didattiche all'interno di unità di apprendimento attraverso l'esperienza diversa, l'osservazione, l'attività manipolativa, il problem solving e le cooperative learning.
- Predisporre la suddivisione dei compiti, stimolando la riflessione per interagire con ognuno di loro per chiarire e gratificare.
- Calibra le attività didattiche attraverso il collegamento con apprendimenti pregressi, evitando di trasmettere contenuti.
- Esercita la memoria (brain storming)
- Agevola l'utilizzo di grafici, mappe e tabelle con lezioni frontali.
- Pone domande per cogliere i dati fondamentali, le relazioni, i dati inutili ed i dati impliciti (scanning).
- Abituva l'alunno ad utilizzare il linguaggio e la struttura della disciplina.
- Esercita l'alunno ad organizzare attività che implicano l'utilizzo di modelli interdisciplinari.

- Applica le conoscenze acquisite secondo modalità pianificate (sviluppo del pensiero procedurale).
- Affronta problemi con l'uso di analogie (relazioni e connessioni tra due o più oggetti, eventi).
- Stabilisce relazioni con le altre discipline, ponendosi domande.
- Individua le fasi di un procedimento matematico.
- Memorizza linguaggi, dati, informazioni, procedure, regole.
- Ricostruisce procedimenti.
- Identifica le fasi di un procedimento.
- Trae informazioni da schemi, mappe, diagrammi.
- Integra i saperi con connessioni nuovi.
- Sviluppa la capacità di dare una struttura a quanto appreso.





ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA – SCIENZE TECNOLOGIA CLASSE III

Traguardi per lo sviluppo delle competenze SCUOLA SECONDARIA I GRADO

COMPETENZA DI BASE IN
MATEMATICA,
SCIENZA E TECNOLOGIA

IMPARARE A
IMPARARE

SPIRITO DI INIZIATIVA
E
IMPRENDITORIALITA'

COMPETENZA
DIGITALE

*Metodologia
e Didattica*



- L'alunno utilizza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica, confronta e analizza figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
- Individua le strategie appropriate per la soluzione dei problemi.
- Analizza dati e li interpreta sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
- Osserva, descrive ed analizza fenomeni appartenenti alla realtà naturale ed artificiale e riconosce nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità.
- Analizza qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
- E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono

Cosa fa l'insegnante

Per stimolare gli alunni alla comprensione, all'organizzazione e alla rielaborazione, si farà largo uso di schematizzazioni e tabulazioni utili non solo all'apprendimento, ma soprattutto allo sviluppo delle abilità logiche. La lezione frontale, invece, sarà utilizzata solo nei momenti di approfondimento e di riepilogo. Sarà utilizzato il metodo della ricerca condotta individualmente o per gruppi di livello (omogenei e/o eterogenei) con lo scopo di favorire sia i rapporti interpersonali e la collaborazione (**collaborative learning**) sia di agevolare lo scambio di conoscenze creando così occasioni di crescita personale (**peer to peer education; tutoring**). L'uso dei sussidi didattici, della LIM, del laboratorio informatico sarà fondamentale per attivare il processo di apprendimento e per materializzare il sapere astratto e formale; infatti, solo quando si "opera" si ha un apprendimento permanente.

Cosa fa l'alunno

Attraverso le conoscenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, l'alunno sarà in grado di analizzare dati e fatti della realtà. Potrà affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Userà con consapevolezza le tecnologie digitali per ricercare dati e informazioni. Sarà in grado, grazie alle conoscenze di base a ricercare nuove informazioni e a impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Sarà in grado di assumersi le proprie responsabilità dimostrando originalità e spirito d'iniziativa.

SEZIONE II

Programmare per nodi concettuali Il Progetto d'Istituto

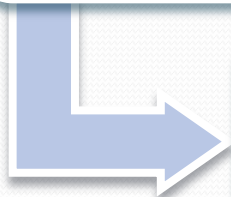


I Nodi concettuali

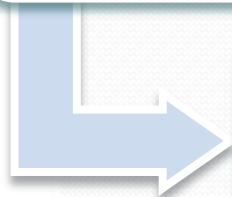
- delineano la struttura della disciplina dal punto di vista cognitivo
- caratterizzano la disciplina epistemologicamente
- supportano le competenze attraverso le quali la mente si organizza



Si attraversano le discipline e l'educazione cognitiva



Si pensano diversamente gli apprendimenti



Si favoriscono le strategie cognitive e metacognitive di ragionamento



Si Individuano i nodi concettuali trasversali presenti nelle discipline

**COSA
IMPLICA?**



PROGETTO D'ISTITUTO

Scuola dell'infanzia- Scuola primaria- Scuola secondaria di I grado



UN MARE DI IDEE PER IL...MEDITERRANEO

FINALITA'

- ❖ Considerare il mare come patrimonio da conoscere, curare, salvaguardare
- ❖ Cogliere le relazioni tra individuo, mare e vita
- ❖ Considerare il mare come «ponte» che unisce popoli e culture
- ❖ Comprendere come i tre elementi si influenzano reciprocamente.
- ❖ Scoprire che le « differenze» arricchiscono
- ❖ Identificare il mare come il proprio «paese» con sue caratteristiche, tradizioni, culture



Istituto Comprensivo



S. Massimo



Agrigento



PERC
HE'
QUES
TA
SCELT
A:

Il mare rappresenta il teatro naturale dell'uomo e della sua storia. Luogo di scambio, di civiltà, di lingue, di culture, di arti, di etnie e di pensiero.

Alla ribalta in modo tristemente negativo per i recenti flussi migratori dei «Viaggi della speranza».

Il Mediterraneo, da ponte che da sempre ha unito popoli e culture, si è trasformato in un muro di acqua che separa e divide e che spesso porta la morte.



Motivi della scelta:

Sviluppare nei ragazzi

- la coscienza critica sul problema dell'emigrazione e dell'immigrazione

Rafforzare- i valori dell'accoglienza, della solidarietà e dell'integrazione



SEZIONE III

CURRICOLO DISCIPLINARE



PROGETTARE PER COMPETENZE-ABILITA'-CONOSCENZE IMPLICA RIPENSARE ALL'AZIONE DIDATTICA

Dimensione progettuale

Promuovere la riflessione
e la consapevolezza

Aiutare a mobilitare i
saperi davanti ai problemi

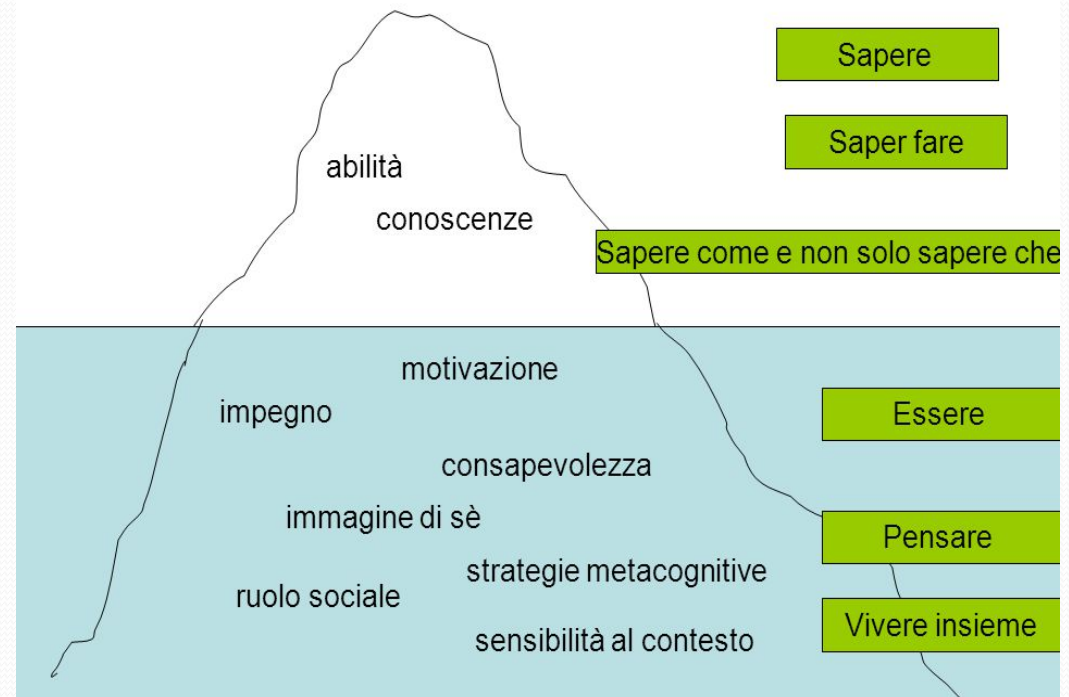
Sostenere l'allievo sul piano
cognitivo ed emotivo

Coerenza tra traguardi e
percorsi

Dare strategie di progettazione e
di controllo dell'apprendimento

Dare senso all'apprendimento ed elaborare
percorsi coerenti e in progressione

La metafora dell'iceberg



Istituto Comprensivo

S. Quasimodo

Agrigento





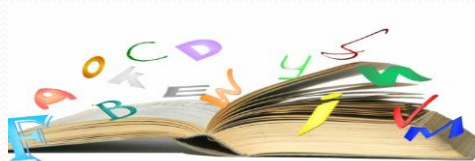
ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano Inglese

**CAMPO D' ESPERIENZA:
I DISCORSI E LE PAROLE**
Anni 3

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- Interazione con i coetanei.
- Conoscenza dell'ambiente scolastico e degli oggetti.
- Giochi simbolici, giochi linguistici e giochi onomatopeici.
- Conversazione sulle regole adeguate per dialogare.
- Ascolto e comprensione di storie.

Abilità



- Riconoscere e denominare persone ed oggetti della scuola.
- Condividere con i compagni giochi di parole.
- Comprendere una breve storia narrata.
- Usare il linguaggio verbale per esprimere emozioni e stati d'animo.

Competenze



- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.
- Sa esprimere agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.



ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano Inglese

**CAMPO D' ESPERIENZA:
I DISCORSI E LE PAROLE**
Anni 4

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- Conversazione, commento verbale e interazione con i coetanei nelle attività ludiche (gioco simbolico in particolare), giochi linguistici.
- Ascolto e comprensione di storie di vario genere tratte dalla cultura popolare o provenienti da altri paesi.
- Verbalizzazione delle emozioni e condivisione.
- Formulazione di messaggi attraverso diversi codici linguistici.
- Giochi con le lettere e parole per riflettere sul codice scritto.

Abilità



- Prendere parte alla conversazione con il gruppo dei pari e con gli adulti.
- Prendere consapevolezza dei suoni prodotti dalla voce.
- Seguire la narrazione di un testo e coglierne il senso globale.
- Esplorare e definire le emozioni vissute dai personaggi delle storie.
- Rielaborare esperienze attraverso il dialogo.
- Interpretare segni e codici.

Competenze



- Sa esprimere agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta, rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie.



ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano Inglese

**CAMPO D' ESPERIENZA:
I DISCORSI E LE PAROLE**
Anni 5

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- Attività per la scoperta della forma e della parola e delle frasi.
- Sviluppo del linguaggio attraverso la lettura di testi, racconti, drammatizzazioni.
- Ascolto e comprensione di storie sulle festività finalizzate a “esplorare” le emozioni.
- Formulazione di messaggi attraverso diversi codici linguistici.
- Ascolto e comprensione di storie di vario genere tratte dalla cultura popolare o proveniente da altri paesi.
- Attraverso l’uso di software specifici, produzione di scritte e disegni.

Abilità



- Raccontare esperienze vissute in modo comprensibile rispettando l’ordine temporale.
- Attività per la scoperta della forma, della parola e delle frasi.
- Riconoscere la sillaba iniziale di parole diverse.
- Individuare il suono iniziale e finale del proprio nome.
- Ascoltare testi di vario genere e coglierne le differenze.
- Manipolare storie.
- Familiarizzare con la lingua scritta.
- Produrre scritte spontanee.

Competenze



- Il bambino sviluppa la padronanza d’uso della lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico.
- Ragiona sulla lingua scritta, scopre la presenza di lingue diverse.
- Racconta, inventa ascolta e comprende la narrazione e la lettura di storie, discute chiede spiegazioni e spiega.
- Sviluppa fiducia e motivazione nell’esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni e domande, i propri ragionamenti e pensieri attraverso il linguaggio verbale.
- Si avvicina alla lingua scritta, incontra le tecnologie digitali e i nuovi media.



ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

ITALIANO
Classe I
SCUOLA PRIMARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- Comandi e semplici consegne
- Esperienze personali
- Fiabe, favole, racconti, sequenze dialogiche
- Ordinatori temporali e nessi di causa-effetto
- Canzoni, filastrocche, poesie
- Corrispondenza tra fonemi e grafemi
- Segmentazione corretta di un continuum fonico
- Lettura graduale di parole, frasi, semplici testi di diverso genere
- Personaggi, situazioni e luoghi in testi narrativi
- Stampato, corsivo, minuscolo, maiuscolo
- Giochi combinatori di grafemi e sillabe
- Suoni affini, digrammi e altri gruppi consonantici complessi
- Scrittura di brevi testi secondo la linea narrativa
- Testi per scopi pratici: avvisi, istruzioni...
- Principali convenzioni ortografiche: troncamento ed elisione...
- Scansione sillabica, raddoppiamenti, accento tonico.
- Uso dell'H.
- Segni di punteggiatura forte.
- Concordanze morfologiche di genere e numero.
- La parola-nome.
- La frase come sequenza ordinata di parole.

- Ascoltare in modo attento e rispettoso degli altri
- Comunicare in modo chiaro le proprie esperienze ed i propri bisogni
- Organizzare la propria comunicazione orale seguendo il criterio della successione temporale
- Discriminare e decodificare fonemi, grafemi, sillabe, parole e frasi
- Leggere semplici testi individuando le relazioni logiche
- Leggere silenziosamente ed ad alta voce
- Utilizzare diversi caratteri di scrittura
- Scrivere didascalia di commento ad immagini
- Scrivere autonomamente e sotto dettatura brevi testi
- Scrivere brevi testi relativi alla propria esperienza
- Utilizzare il fumetto per raccontare un testo ascoltato o letto
- Rispettare semplici regole ortografiche e morfologiche.
- Riconoscere il nome come una parola cardine.
- Effettuare semplici classificazioni della parola-nome.
- Comprendere la funzione dei principali segni di punteggiatura.
- Ampliare il patrimonio lessicale individuando relazioni di significato tra le parole.

- Interpreta il messaggio orale in relazione al contesto e all'uso dei diversi linguaggi verbali e non verbali
- Comunica correttamente in lingua italiana nelle forme colloquiali ed informali
- Decodifica il codice verbale scritto
- Legge autonomamente, comprendendo il significato dei diversi testi
- Padroneggia le strumentalità di base relative al codice scritto
- Fruisce del codice scritto per esprimere la propria esperienza affettiva, emotiva e fattuale
- Riflette sulle strutture e sui meccanismi del codice verbale.
- Rispetta le principali convenzioni grammaticali e morfosintattiche della lingua italiana per una comunicazione corretta ed efficace.



ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

ITALIANO
Classe II
SCUOLA PRIMARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- Le regole per uno scambio comunicativo attivo
- L'interlocutore nelle situazioni di dialogo
- Le parole per essere capiti e per capire
- La pertinenza e il rispetto delle opinioni altrui
- Testi di vario tipo: fiabe, favole, racconti, filastrocche, poesie, sequenze dialogiche e regolative
- Rielaborazione orale dei testi ascoltati
- Spiegazione di poesie e filastrocche
- Lettura individuale, silenziosa e a voce alta
- Lettura dell'insegnante.
- Protagonisti, antagonisti e personaggi minori di una storia.
- Narrazione e ambienti di sfondo .
- Informazioni essenziali in brevi testi pragmatici
- Ritmo sillabico nei testi poetici in rima.
- Dalle immagini in sequenza testo e viceversa ;parafrasi di sequenza
- Descrizioni reali e immaginarie.
- Filastrocche e poesie da inventare.
- Il punto, la virgola, punto esclamativo ed interrogativo
- Segni di punteggiatura debole e del discorso diretto
- Accento, troncamento, elisione, scansione sillabica
- Uso dell'h nei diversi significati del verbo avere
- Coniugazione del verbo: presente, passato e futuro del modo indicativo
- Nome, articolo, aggettivo; sinonimi, contrari, valore polisemico della parola
- Soggetto, predicato

- Intervenire in un dialogo in modo ordinato e pertinente
- Riconoscere e interpretare i tratti prosodici del parlato: intonazione e pause
- Chiedere spiegazioni delle parole di cui non si conosce il significato
- Descrivere rispettando gli ordinatori temporali e spaziali
- Individuare in una narrazione ascoltata i personaggi, i luoghi, e l'ordine cronologico degli avvenimenti principali
- Individuare le diverse parti di un testo ascoltato: descrizioni, spiegazioni
- Memorizzare filastrocche e poesie.
- Migliorare le abilità percettive in funzione della lettura
- Leggere rispettando i segni di punteggiatura
- Leggere e comprendere semplici testi di tipo pratico-informativo.
- Comprendere un breve testo narrativo attraverso la lettura silenziosa
- Individuare le informazioni esplicite e implicite in un testo narrativo
- Riconoscere nei testi narrativi la presenza di sequenze descrittive e dialogiche
- Sviluppare il piacere della lettura con fiabe e favole
- Scoprire le strutture narrative della fiaba e della favola.
- Produrre semplici testi riconoscendone la funzione.
- Acquisire padronanza degli schemi narrativi per raccontare.
- Inventare e completare storie.
- Applicare correttamente le principali convenzioni ortografiche.
- Riconoscere l'enunciato minimo.

- Interagisce nello scambio comunicativo tenendo conto dell'interlocutore e del contesto
- Conversa in gruppo acquisendo la consapevolezza che è indispensabile un'alternanza di parole e ascolto.
- Legge in modo veloce e fluido
- Utilizza le abilità di lettura per attivare processi di analisi all'interno della struttura testuale narrativa
- Padroneggia il codice verbale scritto per una comunicazione corretta ed efficace
- Raccoglie idee per la scrittura osservando la realtà, recuperando la memoria, attingendo alla fantasia
- Si serve delle strumentalità linguistiche di base per un uso corretto della lingua
- Esprime giudizi sull'accettabilità degli enunciati per un uso pieno e consapevole della lingua
- Padroneggia il codice verbale scritto per una comunicazione corretta ed efficace



ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

ITALIANO
Classe III
SCUOLA PRIMARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- ✓ Segni e significati. Emittente, messaggio, destinatario, canale, contesto.
- ✓ Istruzioni e consegne da eseguire.
- ✓ Racconti di esperienze proprie o di altri.
- ✓ Rielaborazione di brani ascoltati.
- ✓ Descrizioni di oggetti, animali, paesaggi, persone.
- ✓ Descrizione di emozioni e sentimenti.
- ✓ Approfondimenti lessicali.
- ✓ Tecniche per la lettura a voce alta.
- ✓ Miti, leggende, storie d'avventura, fiabe e favole.
- ✓ Anticipazioni e indizi in copertina.
- ✓ I diversi generi letterari.
- ✓ La "circolare" e l'avviso.
- ✓ Le "istruzioni"
- ✓ Eventi reali e fantastici nel testo narrativo
- ✓ Punto di vista soggettivo e oggettivo nella descrizione.
- ✓ I caratteri tipografici, capoversi, sottolineatura
- ✓ Struttura dei diversi tipi di testi letti.
- ✓ Vignette, nuvolette segni cinetici, onomatopee.
- ✓ Assonanza, consonanza, allitterazione e onomatopea nella poesia.
- ✓ La persona narrante ed il tempo della narrazione.

- ✓ Riconoscere gli elementi fondamentali della comunicazione in ogni processo comunicativo.
- ✓ Acquisire un corretto comportamento di ascolto: stare in silenzio, guardare chi parla, non interrompere
- ✓ Ascoltare in modo attivo individuando gli scopi di chi parla e le diverse situazioni comunicative.
- ✓ Interagire nello scambio comunicativo in rapporto alle diverse situazioni.
- ✓ Descrivere in modo ordinato e completo realtà oggettive e soggettive tenendo conto dell'interlocutore e del contesto.
- ✓ Chiedere spiegazioni.
- ✓ Potenziare la percezione e la memoria visiva.
- ✓ Leggere tenendo conto di chi ascolta.
- ✓ Sviluppare la fluidità e velocità di lettura per migliorare la comprensione del testo.
- ✓ Individuare in un testo criteri e tecniche descrittive.
- ✓ Cogliere in un testo le informazioni principali e saperle riferire.
- ✓ Riconoscere i diversi generi letterari.
- ✓ Analizzare gli elementi fondamentali della grammatica del fumetto.

- Ascolta una comunicazione.
- ✓ Comunica oralmente in modo chiaro, comprensibile ed efficace idee, opinioni, stati d'animo
- ✓ Riconoscere le diverse tipologie testuali.
- ✓ Utilizza le abilità di lettura per attivare processi di analisi all'interno della struttura testuale narrativa.
- ✓ Riesce a pianificare un testo scritto in funzione dello scopo e del destinatario.
- ✓ Comprende l'importanza della descrizione all'interno della narrazione.
- ✓ Intuisce nella costruzione degli enunciati, la necessità di disporre le parole secondo un ordine logico, rispettando gli accordi morfologici e la connessione dei significati.



ASSE DEI LINGUAGGI: Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

ITALIANO
Classe III
SCUOLA PRIMARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- ✓ Le storie aperte.
- ✓ Le informazioni principali per l'avvio alla sintesi.
- ✓ Testi regolativi.
- ✓ Cronaca, diario, lettera.
- ✓ Storia a fumetti.
- ✓ La revisione del testo.
- ✓ Prefissi e suffissi.
- ✓ Famiglie di parole parallele.
- ✓ Famiglie di parole derivate e alterate.
- ✓ Significati paralleli, sinonimi, contrari.
- ✓ Il nome l'articolo l'aggettivo.
- ✓ Coniugazione dell'indicativo.
- ✓ Complemento dire

- ✓ Riconoscere gli elementi fondamentali della poesia come strumento per comprendere il messaggio poetico
- ✓ Approfondire l'interesse ed il piacere per la lettura individuale.
- ✓ Scrivere con correttezza lessicale, ortografica grammaticale e sintattica.
- ✓ Applicare correttamente i segni di punteggiatura forte,debole e del discorso diretto.
- ✓ Produrre semplici testi scritti di diverso genere rispettando l'ordine temporale e i rapporti di casualità.
- ✓ Utilizzare il fumetto per raccontare una storia, un fatto.
- ✓ Produrre i testi descrittivi in modo ordinato e organico.
- ✓ Parafrasare e riassumere.
- ✓ Utilizzare semplici strategie di autocorrezione.
- ✓ Applicare le convenzioni ortografiche
- ✓ Analizzare la parola dal punto di vista morfologico.
- ✓ Riconoscere alcune categorie grammaticali e sintattiche.
- ✓ Riconoscere in un enunciato il predicato e i suoi argomenti.
- ✓ Ampliare la frase nucleare.
- ✓ Riconoscere l'indicativo.

- ✓ Consultare il dizionario per risolvere dubbi ortografici e ricercare significati.



ASSE DEI LINGUAGGI: Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

ITALIANO
Classe IV
SCUOLA PRIMARIA

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



Le regole dell'ascolto e della conversazione e gli elementi della comunicazione.
Vocaboli nuovi anche provenienti da lingue straniere ma ormai entrati nel nostro vocabolario.
Strategie di lettura e la funzione della punteggiatura.
Varietà di forme testuali e le loro caratteristiche strutturali.
Gli elementi essenziali per poter produrre testi di vario genere coesi, coerenti e ortograficamente corretti.
Le parti del discorso, le convenzioni ortografiche, soggetto, predicato ed alcune espansioni.

Abilità



Sa partecipare attivamente all'ascolto.
Sa interagire in una conversazione rispettando le regole condivise formulando domande e dando risposte pertinenti.
Sa raccontare oralmente un'esperienza personale rispettando l'ordine logico e cronologico.
Sa relazionare su argomenti di studio.
Sa ampliare il patrimonio lessicale partendo da testi e contesti d'uso utilizzando anche il dizionario.
Sa leggere e comprendere globalmente il significato del testo, rilevandone gli elementi e le informazioni più importanti.
Sa rielaborare testi per giungere ad una sintesi.
Sa produrre semplici testi narrativi, ortograficamente corretti, arricchiti da brevi sequenze descrittive e da dialoghi.
Sa riconoscere le convenzioni ortografiche.
Sa classificare le parole secondo le categorie grammaticali.
Sa analizzare la frase minima e alcune espansioni.

competenze



Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
Legge, comprende ed interpreta testi scritti di vario tipo.
Produce testi di vario genere in relazione ai vari scopi comunicativi.
Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.



ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

ITALIANO
Classe V
SCUOLA PRIMARIA



Conoscenze



Segni e significati. Emittente, messaggio, destinatario, canale, contesto.
Istruzioni e consegne da eseguire.
Rielaborazione di brani ascoltati.
Tecniche per la lettura a voce alta.
I diversi generi letterari.
Struttura dei diversi tipi di testi letti.
La persona narrante ed il tempo della narrazione.
Descrizione di personaggi, oggetti, ambienti, animali, paesaggi, immagini.
Le informazioni principali per l'avvio alla sintesi.
Il nome l'articolo l'aggettivo.
Coniugazione dell'indicativo.

Abilità



Riconoscere gli elementi fondamentali della comunicazione in ogni processo comunicativo.
Ascoltare in modo attivo individuando gli scopi di chi parla e le diverse situazioni comunicative.
Interagire nello scambio comunicativo in rapporto alle diverse situazioni.
Leggere tenendo conto di chi ascolta.
Cogliere in un testo le informazioni principali e saperle riferire.
Riconoscere i diversi generi letterari.
Produrre semplici testi scritti di diverso genere rispettando l'ordine temporale e i rapporti di casualità.
Produrre i testi descrittivi in modo ordinato e organico.
Parafrasare e riassumere.
Applicare le convenzioni ortografiche

Competenze



Ascolta una comunicazione.
Comunica oralmente in modo chiaro, comprensibile ed efficace idee, opinioni, stati d'animo
Riconoscere le diverse tipologie testuali.
Utilizza le abilità di lettura per attivare processi di analisi all'interno della struttura testuale narrativa.
Riesce a pianificare un testo scritto in funzione dello scopo e del destinatario.
Comprende l'importanza della descrizione all'interno della narrazione.
Intuisce nella costruzione degli enunciati, la necessità di disporre le parole secondo un ordine logico, rispettando gli accordi morfologici e la connessione dei significati.
Utilizza un linguaggio ricco ed articolato in vista di un'efficace e significativa



ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

ITALIANO
Classe I
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze



Abilità



Competenze



- **Lecture «Accoglienza»:** mi presento
- **Alla scoperta dei generi:** la favola, la fiaba, l'avventura, la narrazione fantasy
- **Le forme dei testi:** il testo narrativo, descrittivo, regolativo, espositivo, poetico
- **I grandi temi del vivere e del convivere :** affetti familiari e rapporti con gli altri
- **Il senso della vita:** rispetto di sé, degli altri, dell'ambiente
- **Letteratura :** il mito e l'epica
- **Riflessione linguistica .**
- ❖ **Fonologia e Ortografia**
- ❖ **Morfologia :** nome, articolo,

ASCOLTARE

- Identificare, attraverso l'ascolto attento, le caratteristiche e strutture delle diverse tipologie testuali
- -Comprendere il messaggio globale di un testo

PARLARE

- Raccogliere informazioni
- Scegliere e adattare lessico e registro linguistico alla situazione comunicativa
- Rispondere in modo pertinente
- Esporre contenuti ed esperienze in modo chiaro

LEGGERE

- Leggere in modo chiaro e corretto

SCRIVERE

- Produrre testi adeguati alle diverse tipologie studiate con grafia chiara ed ordinata
- Utilizzare il lessico appropriato al testo prodotto
- Riconoscere gli elementi variabili ed invariabile del discorso e saper usare il dizionario

Ascolta in modo funzionale e per il tempo necessario

Utilizza il dialogo per apprendere informazioni .

Rielabora le informazioni apprese per interagire con altri interlocutori in modo semplice.

Migliora e potenzia la lettura utilizzando diverse strategie

Produce testi di vario tipo, in relazione ai differenti scopi comunicativi, chiari, coerenti e corretti dal punto di vista ortografico e sintattico

Conosce i principali miti della letteratura classica

Amplia ed utilizza il lessico personale per le diverse esigenze comunicative

Applica correttamente le strutture morfo-sintattiche della lingua ai diversi testi prodotti



ASSE DEI LINGUAGGI: Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

ITALIANO
Classe II
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze



Abilità



Competenze



- **Alla scoperta dei generi:** il racconto, il diario, la lettera, l'autobiografia, il testo descrittivo.
- **Realtà e creatività:** attitudini e orientamento
- **Conoscere e partecipare:** conoscere se stessi per accettarsi ed accogliere la diversità altrui
- **Il cammino dell'uomo :** lettura e commento di testi su fenomeni storico-sociali e culturali
- **Letteratura:** : dal Duecento al Settecento (pagine scelte degli autori più rappresentativi)
- **Riflessione linguistica .**
- Morfologia: verbo, avverbio, preposizioni , congiunzioni
- ❖ La sintassi della frase semplice
- ❖ Analisi logica
- ❖ Arricchimento lessicale

ASCOLTARE

- Identificare, attraverso l'ascolto attento, alcune caratteristiche delle diverse tipologie testuali (personaggi, tempi e luoghi)
- -Comprendere il contenuto di un testo e il suo messaggio

PARLARE

- Raccogliere informazioni e sintetizzarle
- Scegliere e adattare lessico e registro linguistico alle diverse situazioni comunicative
- Esporre i contenuti in modo chiaro, corretto ed ordinato

LEGGERE

- Leggere in modo fluido mantenendo l'attenzione per il tempo necessario

SCRIVERE

- Produrre testi coerenti allo scopo, argomento e situazione
- Utilizzare il
- Saper usare il dizionario
- Riconoscere ed analizzare gli elementi della frase semplice

- Utilizza** gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
- Ascolta** in modo attivo
- Legge, comprende ed interpreta** testi scritti di vario tipo
- Produce** testi di vario tipo, corretti e coerenti, in relazione ai differenti scopi comunicativi
- Conosce** gli autori più rappresentativi della letteratura italiana e le loro opere
- Amplia** e il lessico personale
- Applica** correttamente le strutture morfo-sintattiche della lingua



ASSE DEI LINGUAGGI: Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

ITALIANO
Classe III
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze



Abilità



Competenze



- **Alla scoperta dei generi** : il racconto fantastico e surreale, di fantascienza, il racconto giallo, comico e umoristico
- **L'adolescenza e le sue problematiche**: il testo argomentativo ed espositivo
- **Cosa farò da grande**: orientamento
- **... In difesa dei diritti umani e dell'ambiente**: conoscere i principi democratici per formare una coscienza di pace
- **Il mondo che cambia** : mass-media e attualità
- **Letteratura**: : Ottocento e Novecento (pagine scelte degli autori più rappresentativi)
- **Riflessione linguistica** .
 - ❖ La sintassi della frase complessa
 - ❖ Analisi del periodo
 - ❖ Arricchimento lessicale

ASCOLTARE

- Identificare attraverso l'ascolto attento, alcuni elementi delle diverse tipologie testuali (sequenze, personaggi, durata, autore e narratore)
- -Comprendere ed interpretare il contenuto, messaggio e significato di un testo

PARLARE

- Intervenire in una discussione „con pertinenza rispettando tempi e turni di parola
- Utilizzare lessico e registro linguistico adeguati alla situazione comunicativa

LEGGERE

- Leggere in modo espressivo, rispettando intonazione e punteggiatura
- Mantenere l'attenzione per il tempo necessario

SCRIVERE

- Produrre testi adeguati allo scopo, argomento e situazione
- -Prendere appunti e riconoscere gli elementi della frase complessa
- Arricchire il proprio bagaglio lessicale
- Saper usare il dizionario

- Padroneggia** gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
 - **Ascolta** in modo critico per esprimere un giudizio o un'opinione
 - Legge, comprende ed interpreta** testi scritti ed orali di vario tipo
 - Produce** testi chiari, corretti e coesi ,in relazione ai differenti scopi comunicativi
 - Conosce** gli autori più rappresentativi della letteratura italiana e le loro opere
 - Amplia** il lessico personale e lo utilizza in modo appropriato
 - Applica** correttamente le strutture morfo-sintattiche della lingua



ASSE DEI LINGUAGGI: Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

INGLESE
Classe I
SCUOLA PRIMARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- SOUNDS AND RHYTHMS
- INSTRUCTIONS
- GREETINGS
- NAME AND AGE
- COLOURS
- NUMBERS 1-10
- SCHOOL OBJECTS
- TOYS
- FESTIVITIES

Listening:
Riconoscere e comprendere semplici parole.
Comprendere ed eseguire istruzioni

Speaking:
Presentarsi e chiedere il nome.
Riprodurre suoni e ritmi della L2.
Eseguire semplici canti e rhymes.

Reading:
Identificare la corrispondenza parole/immagini.

L' ALUNNO:
Sa ascoltare e comprendere lessico e semplici espressioni, filastrocche, canzoni, accompagnati da supporti audio-visivi.
Sa interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni facili e di routine .
Sa riconoscere, come lettura globale, termini inglesi entrati nell'uso quotidiano



ASSE DEI LINGUAGGI: Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

INGLESE
Classe II
SCUOLA PRIMARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- GREETINGS
- THANKING
- INTRODUCING ONESELF
- NEW FRIENDS
- COLOURS
- NUMBERS 1-20
- MY FAMILY
- FARM ANIMALS AND PETS
- SCHOOL OBJECTS
- FESTIVITIES

Listening:
Riconoscere e comprendere parole e semplici strutture.
Comprendere ed eseguire semplici istruzioni.

Speaking:
Presentarsi ed interagire in modo molto semplice.
Riprodurre suoni e ritmi della L2.
Eseguire semplici canti e rhymes.

Reading:
Identificare la corrispondenza parole/immagini e viceversa.

Writing:
Riprodurre parole e semplici strutture note a partire da un modello dato o un'immagine.

L' ALUNNO:
Sa ascoltare e comprendere lessico e semplici espressioni, filastrocche, canzoni, accompagnati da supporti audio-visivi.
Sa interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni facili e di routine.
Sa riconoscere, come lettura globale, termini inglesi entrati nell'uso quotidiano

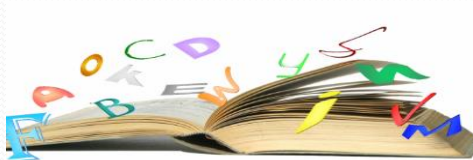


ASSE DEI LINGUAGGI: Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

INGLESE
Classe III
SCUOLA PRIMARIA



Conoscenze



- THE ALPHABET
- NUMBERS 1-50
- THE BODY
- ADJECTIVES
- MONTHS AND SEASONS
- WEATHER
- CLOTHES
- SPORTS AND ABILITIES

Abilità



Listening:
Riconoscere e comprendere parole e semplici strutture di uso quotidiano.
Comprendere ed eseguire semplici istruzioni e procedure.

Speaking:
Recitare brevi filastrocche e poesie.
Porre domande e rispondere in giochi di ruolo in contesti di vita scolastica quotidiana.

Reading:
Leggere e comprendere un breve testo accompagnato da un supporto visivo, riconoscendo parole e frasi familiari

Writing:
Riprodurre parole e semplici strutture note a partire da un modello dato o un'immagine.

Competenze



L'ALUNNO:
Sa ascoltare e comprendere lessico e semplici espressioni, brevi testi, filastrocche, canzoni, accompagnati da supporti audio-visivi.
Sa intervenire in semplici situazioni comunicative, utilizzando lessico e strutture apprese
Sa riconoscere, come lettura globale, termini inglesi entrati nell'uso quotidiano



ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

INGLESE
Classe IV
SCUOLA PRIMARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- HOUSE AND FURNITURE
- JOBS AND SHOPS
- THE TIME
- NUMBERS 1-100
- DAILY ROUTINE
- FOOD AND DRINKS
- WILD ANIMALS

Listening:
Riconoscere e comprendere espressioni e semplici strutture di uso quotidiano.
Comprendere ed eseguire semplici istruzioni e procedure.

Speaking:
Recitare filastrocche e poesie.
Porre domande e rispondere in giochi di ruolo in contesti di vita scolastica quotidiana.

Reading:
Leggere e comprendere un breve testo accompagnato da un supporto visivo, ricavandone le informazioni specifiche

Writing:
Riprodurre semplici strutture note a partire da un modello dato o un'immagine.

L' ALUNNO:

Sa ascoltare e comprendere lessico e semplici espressioni, brevi testi, filastrocche, canzoni, accompagnati da supporti audio-visivi.
Sa intervenire in semplici situazioni comunicative, utilizzando lessico e strutture apprese.
Sa descrivere in termini semplici aspetti del proprio ambiente
Sa esprimere bisogni immediati
Sa riconoscere, come lettura globale, termini inglesi entrati nell'uso quotidiano



ASSE DEI LINGUAGGI: Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

INGLESE
Classe V
SCUOLA PRIMARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- CLOTHES
- PHYSICAL DESCRIPTIONS
- PREFERENCES
- SCHOOL ROUTINE
- SCHOOL SUBJECTS
- HEALTH
- COUNTRIES AND NATIONALITIES
- ORDINAL NUMBERS

Listening:
Riconoscere e comprendere espressioni e semplici frasi di uso quotidiano.
Comprendere ed eseguire semplici istruzioni e procedure.

Speaking:
Riprodurre filastrocche e semplici canzoni.
Interagire in brevi dialoghi stimolato anche da supporti visivi;

Reading:
Leggere e comprendere un breve testo accompagnato da un supporto visivo, ricavandone le informazioni specifiche

Writing:
Scrivere semplici frasi a partire da un modello dato o un'immagine.

L' ALUNNO:
Sa ascoltare e comprendere lessico, brevi messaggi, brevi testi, filastrocche, canzoni, accompagnati da supporti audio-visivi.
Sa intervenire in semplici situazioni comunicative, utilizzando lessico e strutture apprese.
Sa descrivere in termini semplici aspetti del proprio ambiente.
Sa esprimere bisogni immediati
Sa riconoscere, come lettura globale, parole e frasi familiari.
Sa scrivere in modo relativamente autonomo semplici vocaboli e frasi note.



ASSE DEI LINGUAGGI: Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

INGLESE
Classe I
SCUOLA SECONDARIA I GRADO





ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

INGLESE
Classe II
SCUOLA SECONDARIA I GRADO





ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

INGLESE
Classe III
SCUOLA SECONDARIA I GRADO





ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

FRANCESE
Classe I
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze



Abilità



Competenze



La France et la langue française
Les pays et les nationalités
Mes copains et moi
Mon entourage et moi
Les endroits de la ville
La famille
La maison
Le collège et moi
Le temps qui passe
Le corps

Ascolto:
Comprendere espressioni e parole di uso molto frequente relative all'ambiente circostante;
Afferrare l'essenziale di messaggi semplici su argomenti familiari;
Comprendere le istruzioni rivolte molto lentamente

Parlato:
Descrivere se stessi e il proprio ambiente.
Interagire in semplici scambi dialogici.

Letture:
Leggere testi molto brevi e semplici ricavandone i punti essenziali;
Ricavare informazioni sulla cultura dei paesi francofoni da semplici brani

Scrittura:
Produrre brevi messaggi scritti su argomenti familiari.

L'ALUNNO:
Sa utilizzare la lingua straniera per i principali scopi comunicativi.
Sa comprendere ed utilizzare le funzioni linguistico - comunicative di base.
Sa riconoscere le strutture morfosintattiche di base.
Sa comprendere oralmente e per iscritto i punti essenziali di semplici testi in lingua francese su argomenti familiari.
Sa partecipare ad una conversazione semplice su argomenti familiari e attività consuete e quotidiane.
Sa produrre brevi frasi al presente, anche alla forma negativa e interrogativa.



ASSE DEI LINGUAGGI: Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

FRANCESE
Classe II
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze



Abilità



Competenze



Les repas
On va faire les courses
Les habitudes alimentaires des français
La vie familiale
Les loisirs et les sports
Les fêtes en France
Le temps qu'il fait
La France physique, métropolitaine et d'outre-mer
Voyage francophone
Les institutions françaises
La ville lumière

Ascolto:
Comprendere espressioni e parole di uso molto frequente relative all'ambiente circostante;
Afferrare l'essenziale di messaggi orali autentici o semiautentici su argomenti familiari
Parlato:
Descrivere con parole semplici se stessi, il proprio ambiente e il proprio vissuto anche al passato.
Interagire in semplici scambi dialogici.
Lettura:
Comprendere un semplice brano scritto, individuandone argomento ed informazioni specifiche;
Scrittura:
Produrre brevi messaggi scritti relativi al proprio ambito di interesse.

L'ALUNNO:
Sa utilizzare la lingua straniera per i principali scopi comunicativi.
Sa comprendere ed utilizzare le funzioni linguistico - comunicative di base.
Sa riconoscere le strutture morfosintattiche di base.
Sa comprendere oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi di diversa natura in lingua francese su argomenti familiari.
Sa partecipare ad una conversazione semplice su argomenti relativi alla sfera personale, anche riguardanti il proprio vissuto.
Sa produrre autonomamente brevi messaggi al presente e al passato.



ASSE DEI LINGUAGGI:

Area del linguaggio: Italiano; Inglese; Francese.

FRANCESE
Classe III
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze



Abilità



Competenze



Le corps et ses parties
 La santé
 Le look
 Se déplacer
 Vive les vacances
 Bienvenus à l'Hotel
 La presse en France
 Le racisme
 Les deux guerres mondiales
 Almanach français
 L'adolescence et ses problèmes
 Paris et ses monuments

Ascolto:
 Comprendere messaggi e conversazioni su argomenti noti; Individuare informazioni specifiche in messaggi orali autentici o semiautentici

Parlato:
 Descrivere se stessi , il proprio ambiente, il proprio vissuto, i progetti e le aspettative; Gestire semplici conversazioni , scambiando idee e informazioni;
 Esporre in modo semplice e sintetico argomenti di studio

Lettura:
 Comprendere, in modo globale ed analitico, descrizioni e testi;

Scrittura:
 Strutturare e produrre un testo semplice relativo ad argomenti familiari e di interesse personale, anche esprimendo opinioni con semplici frasi;
 Scrivere lettere su argomenti familiari.

L'ALUNNO:
 Sa utilizzare la lingua straniera per i principali scopi comunicativi.
 Sa comprendere ed utilizzare le funzioni linguistico - comunicative di base.
 Sa riconoscere le strutture morfosintattiche di base.
 Sa comprendere oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi di diversa natura in lingua francese su argomenti familiari o argomenti di studio.
 Sa partecipare ad una conversazione semplice su argomenti relativi alla sfera personale, anche riguardanti il proprio vissuto e le proprie aspettative.
 Sa scrivere autonomamente testi su argomenti inerenti la sfera personale o di proprio interesse, al presente, passato e futuro.

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

CAMPO D'ESPERIENZA IL SE' E L' ALTRO Anni 3

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



Abilità



Competenze



- ☑ I saluti del benvenuto.
- ☑ Giochi di movimento.
- ☑ Conoscenza degli spazi della scuola.
- ☑ Esperienze per consolidare l'identità personale e la socializzazione.
- ☑ Giochi di ascolto e di rilassamento.
- ☑ Conversazioni volte alla presa di coscienza delle proprie emozioni.
- ☑ Esperienza sull'attesa come condivisione di stati d'animo.
- ☑ Ascolto di canti relativi alle principali festività.
- ☑ Conversazioni sulla famiglia.
- ☑ Realizzazione di cartelloni,
- ☑ giochi di ruolo e drammatizzazioni.

- ☑ Prendere consapevolezza della propria identità.
- ☑ Conquistare una progressiva autonomia rispetto ai bisogni personali, materiali e dell'ambiente.
- ☑ Riconoscere e rispettare le norme di convivenza sociale.
- ☑ Stabilire relazioni positive con adulti e compagni.
- ☑ Comprendere e rispettare le regole dei giochi.
- ☑ Rispettare le regole stabilite nel gruppo.
- ☑ Riconoscere i passaggi significativi della propria storia personale

- ☑ **Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale; è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.**
- ☑ **Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, rispettando le regole.**
- ☑ **Il bambino sa di avere una storia personale e conosce le tradizioni della famiglia.**

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

GEOGRAFIA CLASSE I

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



Riconoscere l'organizzazione spaziale e temporale
Sapersi orientare in uno spazio
Saper tracciare percorsi
Elaborare percorsi guidati e saper scegliere tra percorsi diversi
Individuare i confini di uno spazio
Comprendere il significato di spazi aperti e chiusi
Comprendere il significato di confine naturale e artificiale
Riconoscere gli ambienti tipici di una casa
Conoscere la funzione dei vari ambienti domestici
Riconoscere le impronte degli oggetti
Riconoscere paesaggi noti. Distinguere tra elementi naturali e antropici
Riconoscere gli abitanti e gli elementi caratteristici di ogni ambiente

Abilità



- Percepire il proprio schema corporeo
- Utilizzare correttamente gli indicatori topologici e di posizione
- Orientarsi in spazi conosciuti
- Consolidare la padronanza della destra e della sinistra
- Muoversi con sicurezza nello spazio vissuto e grafico
- Rappresentare lo spazio circostante
- Riconoscere gli elementi del paesaggio e dell'ambiente di origine naturale e di origine antropica

Competenze



- Sapersi orientare
- Essere ben lateralizzato
- Comprende i principali indicatori topologici
- Usa indicatori topologici per orientarsi nell'ambiente
- Rappresenta e descrive percorsi, anche utilizzando una simbologia non convenzionale
- Osserva l'ambiente circostante in relazione alle persone e alle cose
- Esplora ambienti vissuti quotidianamente e parzialmente lontani

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia, Religione.

GEOGRAFIA CLASSE II

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- Riconoscere le posizioni nello spazio
- Individuare la posizione del proprio corpo nello spazio
- Distinguere la destra e la sinistra in relazione alla propria posizione
- Localizzare persone e oggetti in spazi conosciuti in base a indicatori topologici
- Elaborare percorsi diversi a seconda dei punti di riferimento
- Orientarsi sui reticoli
- Leggere simboli cartografici
- Utilizzare sistemi di riferimento
- Eseguire una rappresentazione simbolica
- Comprendere il rapporto fra realtà geografica e rappresentazione convenzionale
- Avere consapevolezza di confini e regioni
- Discriminare tra confine naturale e artificiale
- Rilevare le modifiche apportate dall'uomo

Abilità



- Conoscere le funzioni di spazi conosciuti
- Riconoscere e rappresentare graficamente i principali tipi di paesaggio
- Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali, usando termini appropriati
- Riconoscere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio, cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza
- Riconoscere le più evidenti modificazioni apportate dall'uomo
- Simbolizzare graficamente uno spazio
- Leggere piante e riconoscerne la simbologia

Competenze



- Sapersi orientare
- Rappresenta e descrive percorsi, anche utilizzando una simbologia non convenzionale
- Formula ipotesi
- Pianifica tracciati
- Relaziona
- Individua i cambiamenti del territorio, conseguenti all'azione dell'uomo e a fenomeni naturali
- Comprende che il territorio è stato modificato dall'uomo nel corso degli anni
- Riconosce luoghi e spazi nel territorio vissuto

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA CLASSE III



Conoscenze



- Iniziare a conoscere il rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione;
- Conoscere elementi fisici e antropici del paesaggio;
- Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo;
- Assumere comportamenti adeguati alla tutela degli spazi vissuti dell'ambiente vicino.

Abilità



- Rappresenta graficamente spazi vissuti e percorsi e pianifica comportamenti adeguati da assumere in tali spazi;
- Comprende l'importanza dei punti di riferimento;
- Si avvia ad orientarsi nello spazio con i punti cardinali e la bussola;
- Riconosce i punti cardinali nelle carte geografiche;
- Comprende il concetto di riduzione in scala;
- Legge ed interpreta rappresentazioni cartografiche;
- Riconosce e rappresenta graficamente i principali tipi di paesaggi;
- Individua e descrive le principali caratteristiche di un paesaggio naturale;
- Riconosce gli elementi fisici e antropici di un paesaggio cogliendone i principali rapporti;
- Conosce le attività dell'uomo utilizzando le risorse dell'ambiente;
- Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni;
- Simula comportamenti idonei da assumere in situazioni di pericolo.

Competenze



- SAPERSI ORIENTARE
- Sa riconoscere i punti cardinali e si orienta con essi.
- UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'
- Sa usare gli strumenti della comunicazione geografica per costruire la realtà;
- Rappresenta graficamente spazi vissuti e percorsi;
- Conosce e utilizza le carte geografiche;
- Comprende il concetto di riduzione in scala.
- COMPNDERE IL PAESAGGIO
- Sa rappresentare lo spazio con un linguaggio cartografico;
- Sa riconoscere nei vari ambienti naturali gli elementi essenziali utilizzando un linguaggio appropriato;
- Riconosce gli elementi fisici ed antropici di un paesaggio;
- COMPNDERE REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE
- Sa riconoscere spazi-funzioni e le principali attività dell'uomo;
- Si comporta in modo adeguato in situazioni di rischio

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA CLASSE IV



Conoscenze



- Orientarsi utilizzando i punti cardinali;
- Conoscere vari tipi di carte geografiche e tematiche relative all'Italia;
- Conoscere la morfologia del territorio italiano;
- Conoscere le regioni climatiche;
- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare;
- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale ed amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano;
- Conoscere l'aspetto fisico, economico e demografico della propria regione.

Abilità



- Sa utilizzare nelle carte i punti cardinali;
- Sa leggere e utilizzare grafici, carte tematiche e carte geografiche;
- Conosce i principali elementi costitutivi di una carta geografica;
- Descrive gli ambienti interpretando la simbologia delle carte geografiche;
- Considera le relazioni esistenti tra paesaggio geografico e clima;
- Scoprire i rapporti esistenti tra clima e attività umana;
- Localizza nelle carte geografiche dell'Italia le sue principali caratteristiche geomorfologiche: monti, fiumi, mari, colline, laghi, pianure, ecc..;
- Conosce il valore dell'ambiente e agisce in modo consapevole per la sua salvaguardia;
- Riconosce che la regione geografica è un sistema territoriale caratterizzato da diversi elementi: fisici, climatici, antropici;
- Conosce la regione Sicilia nei vari aspetti: geografici, storici, climatici ed amministrativi.

Competenze



- SAPERSI ORIENTARE
- Sa orientarsi nelle carte geografiche e si muove nello spazio utilizzando i punti cardinali;
- Sa individuare oggetti e persone in uno spazio utilizzando le coordinate geografiche.
- UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DELLAGEOGRAFICITA'
- Sa analizzare il paesaggio italiano;
- Sa riconoscere la funzione degli elementi ambientali.
- CONOSCERE IL PAESAGGIO
- Conosce e individua nella carta geografica le principali caratteristiche geomorfologiche dell'Italia;
- Sa proporre soluzioni relative alla protezione , conservazione e valorizzazione del patrimonio del proprio territorio;
- COMPRENDERE REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE
- Sa individuare i cambiamenti del territorio conseguenti ad azioni dell'uomo.

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA CLASSE V



Conoscenze



- Le carte geografiche
- I confini dell'Italia e dell'Europa
- I rilievi montuosi, i mari, i fiumi, i laghi dell'Italia
- Le cinque aree climatiche dell'Italia
- Le regioni italiane
- Osservare carte e immagini specifiche
- Usare il linguaggio delle carte
- Le città italiane
- Caratteristiche geomorfologiche dell'Italia
- Le caratteristiche delle città e del popolamento dell'Italia
- I settori lavorativi: primario, secondario, terziario
- Effetto serra
- Desertificazione e deforestazione
- Interventi di salvaguardia dell'ambiente

Abilità



- Individuare i confini e la posizione che riveste l'Italia in Europa
- Conoscere le aree climatiche italiane
- Conoscere i principali rilievi italiani
- Analisi della forma, dell'origine e delle trasformazioni che ha subito il territorio
- Mettere in relazione lo spazio reale e rappresentato
- Saper eseguire ingrandimenti e riduzioni
- Conoscere le varie tipologie di carte
- Conoscere il significato e l'importanza della latitudine e della longitudine
- Riconoscere e i simboli ed individuare gli elementi delle diverse carte geografiche
- Conoscere i settori lavorativi
- Conoscere lo stato dell'occupazione italiana
- Conoscere le caratteristiche del lavoro nei tre settori: primario, secondario e terziario

Competenze



- Sapersi orientare
- Conosce il territorio italiano nella sua struttura e negli elementi principali
- Sa decodificare e riprodurre carte geografiche e utilizzarle in relazione alle principali coordinate spaziali
- Sa distinguere le caratteristiche del paesaggio fisico, antropico italiano
- Conosce le regioni italiane
- Sa individuare influenze e trasformazioni del territorio determinate dalle attività umane

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA CLASSE I

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- Riordinare semplici eventi con gli elementi “adesso, prima, dopo”
- Ordinare in successione temporale azioni, eventi accaduti, storie ascoltate
- La contemporaneità, la durata, la periodizzazione
- La giornata scolastica
- Le azioni quotidiane consuete
- Ieri, oggi, domani
- L’orologio
- Oggetti antichi e moderni
- Le relazioni parentali
- La storia delle persone
- La linea del tempo personale

Abilità



- Padroneggiare la successione delle informazioni e delle situazioni
- Comprendere le scansioni temporali giorno-notte e mattina-pomeriggio, sera-notte
- Conoscere e usare gli strumenti di misurazione oggettiva del tempo
- Riconoscere la contemporaneità di azioni uguali e diverse
- Comprendere che la durata degli eventi è misurabile
- Individuare l’inizio e la fine di una storia
- Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche
- Riconoscere l’importanza delle fonti
- Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali
- Collocare sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla storia personale

Competenze



- Utilizzare le fonti
- Ordina esperienze temporali
- Colloca in successione azioni ed eventi
- Percepisce e valuta la durata di azioni ed eventi
- Riconosce cambiamenti di tipo diverso operati nel tempo
- Usa i procedimenti metodologici della ricerca storica e dell’analisi delle fonti per la ricostruzione personale
- Costruisce la propria linea del tempo

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA CLASSE II



Conoscenze



- Oggetti antichi e moderni
- La storia dei resti del passato
- Le relazioni parentali
- La linea del tempo personale
- I concetti spazio temporali
- Usare i procedimenti metodologici della ricerca storica e dell'analisi delle fonti per la ricostruzione personale
- orientamento temporale
- La contemporaneità. La durata, la periodizzazione
- La giornata scolastica
- Rapporti di causa-effetto
- Le azioni quotidiane consuete
- L'orologio

Abilità



- Riconoscere l'importanza delle fonti
- Raccogliere documenti e ricavarne informazioni
- Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali
- Collocare sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla storia personale
- Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo
- Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche
- Distinguere la successione, la contemporaneità, la durata e la periodizzazione di eventi
- Ricostruire le fasi di una storia
- Individuare le relazioni di causa-effetto tra fenomeni ed eventi temporali
- Conoscere l'orologio

Competenze



- Utilizza le fonti
- Colloca in successione azioni ed eventi
- Usa i procedimenti metodologici della ricerca storica e dell'analisi delle fonti per la ricostruzione personale
- Individua e riconosce cambiamenti di tipo diverso operati nel tempo
- Analizza, osserva, formula ipotesi
- Colloca in successione e verbalizza fatti ed eventi

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA CLASSE III

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- Sapere individuare e utilizzare categorie temporali.
- Saper decodificare fonti.
- Saper utilizzare fonti per ricostruire la storia dell'uomo.
- Sapere individuare il passaggio dall'uomo preistorico all'uomo storico nelle civiltà antiche.
- Successione temporale: contemporaneità, ciclicità, trasformazione, misurazione del tempo.
- Conoscere l'origine dell'universo.
- Conoscere l'origine della vita e le prime forme in cui si è sviluppata e diffusa.
- Possedere informazioni sull'omo nel paleolitico e nel mesolitico.
- Conoscere le grandi conquiste dell'uomo nel neolitico.
- Conoscere il passaggio dalla preistoria alla storia.

Abilità



- Conoscere ed usare efficacemente i documenti.
- Sapere organizzare le informazioni che si sviluppano nel tempo.
- Individuare le caratteristiche del tempo.
- Collocare avvenimenti su fasce e rappresentazioni del tempo.
- Comprendere l'evoluzione dell'uomo.
- Individuare esperienze umane nel tempo: l'uomo preistorico.
- Riconoscere l'intervento dell'uomo sul territorio e sulla natura.
- Orientarsi nel presente e nel passato.
- Comprendere l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo.
- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.

Competenze



- Individua e utilizza categorie temporali.
- Decodifica fonti.
- Utilizza fonti per ricostruire la storia dell'uomo.
- Esprime informazioni.
- Rappresenta le attività, i fatti vissuti e narrati.
- Riconosce relazioni temporali.
- Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo.
- Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.
- Individua analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi.
- Riferisce le conoscenze acquisite.
- Formula ipotesi.
- Elabora schemi, tabelle, mappe concettuali.

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA CLASSE IV



Conoscenze



- Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti nel territorio.
- Ricostruire la storia dell'uomo attraverso l'uso delle fonti.
- Individuare le civiltà fluviali.
- Usare i documenti per ricostruire e analizzare la società egizia.
- Individuare le società marittime e usare i documenti per ricostruire la civiltà greca.
- Conoscere le caratteristiche fondamentali delle civiltà fluviali.
- Conoscere le caratteristiche fondamentali della civiltà ebraica.
- Conoscere le caratteristiche fondamentali delle diverse civiltà del Mediterraneo.
- Conoscere il linguaggio dello storico.
- Utilizzare la nuova terminologia.

Abilità



- Sapere individuare e utilizzare categorie temporali.
- Saper decodificare fonti.
- Comprendere l'evoluzione dell'uomo e le trasformazioni del territorio per opera dello stesso.
- Orientarsi nel presente e nel passato.
- Comprendere l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo.
- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.

Competenze



- UTILIZZARE LE FONTI
- Individua e utilizza categorie temporali.
- Decodifica fonti.
- Utilizza le fonti per ricostruirne ed utilizzarne quadri storici.
- Individua le radici storiche dell'antichità classica ed usa documenti per ricostruire la civiltà greca.
- Comprende l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo.
- Coglie relazioni fra attività economiche e morfologia del territorio.
- Confronta civiltà.
- Riferisce le conoscenze acquisite.
- Confronta opinioni.
- Formula ipotesi.
- Elabora schemi, tabelle, mappe concettuali.

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA CLASSE V

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- Conoscere l'Italia preromana
- Conoscere fatti, personaggi, eventi ed istituzioni che caratterizzano dal punto di vista dell'organizzazione economica, sociale, politica, culturale e religiosa, la civiltà romana dalle origini alla crisi dell'impero
- Usare i documenti per conoscere avvenimenti politici e militari della storia di Roma e i principali aspetti strutturali della società di Roma imperiale
- Identificare le cause del crollo dell'Impero romano
- Individuare migrazioni e invasioni di popoli nel mondo mediterraneo
- Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio
- Conoscere ed utilizzare termini specifici del linguaggio disciplinare

Abilità



- Cogliere simultaneità temporali
- Conoscere ed elaborare criticamente le informazioni
- Leggere documenti
- Elaborare confronti e parallelismi
- Sapere definire quadri di civiltà all'interno di un contesto temporale e spaziale
- Sapere individuare influenze e trasformazioni del territorio determinate dalle attività umane
- Sapere definire quadri di civiltà all'interno di un contesto temporale e spaziale
- Sapere individuare influenze e trasformazioni del territorio determinate dalle attività umane

Competenze



- Utilizza le fonti
- Individua e utilizza categorie temporali
- Decodifica fonti
- Individua le fonti per ricostruirne ed analizzarne quadri storici
- Scopre le radici storiche della nostra civiltà e della realtà locale
- Comprende come la nostra società sia l'incontro fra più culture
- Comprende l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo
- Coglie relazioni fra attività economiche e morfologia del territorio
- Confronta civiltà
- Riferisce le conoscenze acquisite
- Confronta opinioni
- Formula ipotesi
- Elabora schemi, tabelle, mappe concettuali

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA CLASSE I SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- Le fonti;
- Quadri di civiltà;
- Gli inizi del Medioevo ;
- Gli Arabi e la civiltà islamica;
- Il nuovo volto dell'Europa : - l'età di Carlo Magno; -l feudalesimo; la crisi della Chiesa;
- L' Europa dopo l'anno Mille : le crociate; l'Italia dei Comuni; la lotta per le investiture ;
- Verso l'età moderna: il tramonto del Medioevo ; Umanesimo e Rinascimento

- Conoscere ed Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, materiali, orali, digitali ...);
- Collocare nello spazio e nel tempo gli eventi e i fenomeni fondamentali dei periodi storici studiati;
- Organizzare le informazioni con mappe, tabelle, schemi
- Individuare rapporti di causa ed effetto degli eventi storici;
- Comprendere ed usare il linguaggio specifico della

- USO DELLE FONTI
Ricava informazioni storiche dall'esame di fonti iconografiche
- ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI
Comprende testi storici e li esamina
Conosce aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia medioevale italiana ed europea
- STABILIRE RELAZIONI CAUSA-EFFETTO
Stabilisce nessi logici e concettuali tra i vari avvenimenti del Medioevo e l'inizio dell'età moderna
- UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DISCIPLINARE
Usa un lessico appropriato :




ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia, Ed. alla cittadinanza; Religione.

STORIA CLASSE II SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze La Storia



La Storia Moderna: fonti e strumenti
Il Rinascimento
L'Europa del Cinquecento
Le guerre di religione in Europa
Il Seicento in Europa e in Italia
Guerre e sviluppo nell'Europa del Settecento
L'Illuminismo
L'età delle rivoluzioni: la rivoluzione industriale, americana e francese;
L'età napoleonica
Il Risorgimento italiano

Conoscere ed Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, materiali, orali, digitali ...);
-Collocare nello spazio e nel tempo gli eventi e i fenomeni fondamentali dei periodi storici studiati;
-Organizzare le informazioni con mappe, tabelle, schemi
-Individuare rapporti di causa ed effetto degli eventi storici;
-Comprendere e argomentare su conoscenze apprese usando il linguaggio specifico della

• USO DELLE FONTI
 Ricava informazioni storiche dall'esame di fonti iconografiche
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI
 Comprende testi storici e li esamina
 Conosce aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia moderna italiana ed europea
• STABILIRE RELAZIONI CAUSA-EFFETTO
 Stabilisce nessi logici e concettuali tra i vari avvenimenti dell'età moderna
UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DISCIPLINARE
 Usa un lessico appropriato ; opera collegamenti e riflessioni

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

STORIA CLASSE III SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- L' età contemporanea;
- Il mondo agli inizi del Novecento: -
- l'Età degli imperialismi ;
- L'Italia e i governi della Sinistra e Destra Storica;
- L'età giolittiana;
- La Prima guerra mondiale e la crisi del primo dopoguerra;
- La Rivoluzione russa;
- L' età dei totalitarismi: il fascismo, il nazismo, lo stalinismo;
- La Seconda guerra mondiale
- Dalla guerra fredda alla distensione;
- La decolonizzazione in Asia ed Africa;
- L'Italia repubblicana

- Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, materiali, orali, digitali) ;
- Riconoscere i fattori di un evento storico;
- Cogliere le caratteristiche di un'epoca
- Elaborare schemi interpretativi di un avvenimento o di un periodo storico
- Osservare ed interpretare i più importanti fenomeni di rilevanza mondiale
- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani europei e

- USO DELLE FONTI**
- L' alunno ricava informazioni storiche dall'esame di fonti diverse
- ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI**
- Comprende testi storici e li esamina
- Conosce aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia contemporanea
- STABILIRE RELAZIONI CAUSA-EFFETTO**
- Stabilisce nessi logici e concettuali tra vari avvenimenti dell'età contemporanea
- UTILIZZARE IL LINGUAGGIO DISCIPLINARE**
- Usa un lessico appropriato

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA CLASSE I SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze



- a. **Strumenti e concetti della geografia**
- b. **Il continente Europa :**
 - Europa ed Italia a confronto;
 - climi ed ambienti ;
 - montagne , colline, pianure;
 - fiumi, laghi, mari e coste;
 - popolazione ,città, economia
- a. **Le regioni europee**
- a. **Le regioni italiane**

Abilità



- a. **Orientarsi** sulle carte geografiche e tematiche ;
- b. **Consolidare** l'acquisizione dei punti cardinali e delle coordinate geografiche;
- c. **Riconoscere** tabelle e grafici di diverso tipo;
- d. **Individuare e descrivere** il fenomeno rappresentato nei grafici e tabelle ;
- e. **Comprendere** la necessità di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale;
- f. **Descrivere le caratteristiche fisiche e antropiche dell'Italia e dell'Europa;**
- g. **Riconoscere e usare** il linguaggio disciplinare

Competenze



- a.L' alunno **si orienta** nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche;
- b.**Utilizza** opportunamente carte geografiche,grafici, dati statistici per comunicare informazioni ;
- c.**Riconosce** nei paesaggi italiani ed europei gli elementi fisici significativi come patrimonio da tutelare e valorizzare;
- d.**Osserva, legge e analizza** sistemi territoriali vicini e lontani nello spazio e nel tempo;
- e.**Valuta** gli effetti di azioni

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA CLASSE II SCUOLA SECONDARIA

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



Abilità



Competenze



L'Europa
L'Unione Europea
Le Regioni europee
Gli Stati d'Europa

- Orientarsi** sulle carte geografiche e tematiche europee;
- Riconoscere** tabelle e grafici di diverso tipo;
- Individuare** e **descrivere** il fenomeno rappresentato nei grafici e tabelle ;
- utilizzare** carte tematiche, grafici dati statistici per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali
- Comprendere** la necessità di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale;
- Descrivere le caratteristiche fisiche e antropiche delle diverse regioni d'Europa;**
- Riconoscere** gli indicatori economici e demografico - sociali dei Paesi europei e

L'alunno

Si orienta nello spazio e sulle carte di diverso tipo ,
Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie, immagini da telerilevamento,elaborazioni digitali, grafici, dati statistici ;
Esponde le sue conoscenze utilizzando un lessico specifico;
Riconosce nei paesaggi europei gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche e artistiche come patrimonio naturale e culturale da tutelare;
Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani nello

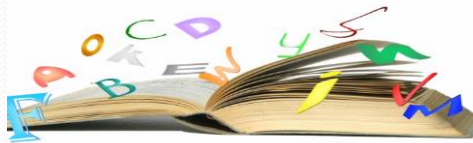
ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

GEOGRAFIA CLASSE III SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



- a) **Il sistema Terra:**
- **il pianeta**
 - i climi e fattori climatici
 - gli ambienti naturali
 - le risorse della Terra
 - i problemi ambientali
 - la popolazione, politica ed economia;
- **B) Problemi e sfide del mondo globale**

c) **Continenti extraeuropei**

d) **Stati extraeuropei**

- a. **Orientarsi** sul planisfero ;
- b. **Consolidare** l'acquisizione dei punti cardinali e delle coordinate geografiche;
- c. **Individuare e interpretare informazioni leggendo** tabelle e grafici di diverso tipo;
- d. Riconoscere e localizzare sul planisfero le principali zone climatiche, regioni ambientali e gli Stati studiati ;
- e. **Descrivere le caratteristiche fisiche e antropiche dei continenti extraeuropei;**
- f. **Riconoscere e usare** il linguaggio disciplinare .
- g) **Riconoscere e utilizzare** gli indicatori economici e demografico – sociali dei Paesi extraeuropei emergenti e

L' alunno

Si orienta nello spazio e sulle carte di diverso tipo;

Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici per comunicare efficacemente informazioni spaziali;

Esponde le sue conoscenze utilizzando un lessico specifico

Riconosce nei paesaggi extraeuropei gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare;

Osserva, legge e analizza sistemi

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

RELIGIONE CLASSE I SCUOLA SECONDARIA

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



Abilità



Competenze



Dal politeismo al monoteismo: la religione egizia, la religione greca.
L'ebraismo
La Terra dove scorre latte e miele: geografia e storia
La Sacra Bibbia
La persona ed il messaggio di Gesù
La Pasqua ebraica e la Pasqua Cristiana

Comprendere la varietà e complessità del mondo religioso
Sapere individuare gli elementi essenziali di alcune religioni
Conoscere la Bibbia nei suoi elementi principali
Sapere riconoscere i momenti più salienti della vita di Gesù
Imparare che Gesù ha incontrato molte persone e l'importanza di questi incontri
Sapere utilizzare informazioni storico-letterarie e linguaggi specifici
Conoscere il significato proprio di alcuni termini specifici della religione ebraico-cristiana
Comprendere l'importanza del fatto religioso

L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.
Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù.
Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valori ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

RELIGIONE CLASSE II SCUOLA SECONDARIA

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



La Pentecoste: inizio della Chiesa. Lo stile di vita delle prime comunità cristiane. San Paolo. Gli Atti degli Apostoli
Le persecuzioni contro i Cristiani
Il significato dei Sacramenti
Lo Scisma d'Oriente
La Storia della Chiesa dal 13° al 15° secolo
La Riforma Protestante ed il Concilio di Trento
Lo Scisma anglicano
La Chiesa nella società moderna

Abilità



Sapere riconoscere gli elementi essenziali delle comunità cristiane, anche attraverso la figura di Paolo ed alcuni brani degli Atti degli Apostoli
Conoscere meglio alcuni eventi storici sia passati che odierni per meglio comprendere la realtà della Chiesa
Approfondire la storia, sapendo rilevare l'apporto spirituale della Chiesa
Riconoscere il senso del bello in alcune espressioni artistiche nel campo della spiritualità
Individuare il significato di alcuni termini specifici della realtà ecclesiale

Competenze



Riconoscere i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.) ed individuare le tracce presenti in ambito locale, italiano ed europeo nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale
Ricostruire gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e confrontarli con le vicende della storia civile passata e recente elaborando dei criteri per avviarne una interpretazione consapevole
Sapere individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe salienti e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù e del Cristianesimo delle origini

ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

RELIGIONE CLASSE III SCUOLA SECONDARIA



Conoscenze



Abilità



Competenze



La persona umana nel progetto di Dio
Il dialogo tra Dio e l'uomo nelle grandi religioni
L'impegno per la pace e la giustizia, le nuove schiavitù
Alcune testimonianze significative (Kolbe, Madre Teresa di Calcutta, Gandhi, ecc.)
Conoscere gli elementi fondamentali della Dottrina Sociale della Chiesa

Individuare lo specifico cristiano rispetto alla proposta di altre visioni di altre religioni
Conoscere alcuni elementi dei documenti del Magistero della Chiesa, in riferimento ai temi della dignità della persona, del dialogo interreligioso e dei problemi sociali in genere
Capacità di argomentare sul problema della libertà
Conoscere gli elementi essenziali degli insegnamenti cristiani sull'amicizia, sull'affettività

L'alunno è aperto alla ricerca della verità e sa porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale
L'alunno coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili.
L'alunno inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza ed impara a dare valore ai propri comportamenti per relazionarsi in modo armonico con se stesso, con gli altri e con il mondo che lo circonda



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IL CORPO E IL MOVIMENTO
Anni 3

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



Abilità



Competenze



- Giochi di movimento.
- Giochi di esplorazione e di contatto con se stessi e gli altri.
- Giochi di tensione e di rilassamento.
- Giochi allo specchio, drammatico-espressivi e con il proprio nome.
- Conversazione di gruppo e narrazione autobiografica.
- Costruzione della propria sagoma.
- Pittura e disegno con differenti materiali traccianti.

- Riconoscere le principali parti del corpo su se stesso e su gli altri.
- Rappresentare la figura umana (corpo, arti).
- Coordinare il movimento degli arti.
- Conoscere l'ambiente circostante attraverso i cinque sensi. Sperimentare le possibilità di movimento del corpo nello spazio.
- Conoscere ed apprendere attraverso il corpo e il movimento.
- Conoscere le norme igieniche e usarle correttamente.

- Il bambino vive pienamente la sua corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo.
- 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.



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IL CORPO E IL MOVIMENTO
Anni 4



Conoscenze



Abilità



Competenze



- Giochi guidati, gioco simbolico, giochi di ruolo.
- Giochi di esplorazione e di contatto con se stessi, gli altri, gli oggetti.
- Attività senso-motorie con l'utilizzo di materiali vari.
- Conversazione e condivisione di esperienze.
- Giochi di simulazione, di imitazione e drammatizzazione per interiorizzare i principi di una sana alimentazione in relazione alle proprie abitudini.

- Denominare le principali parti del corpo su se stesso e su gli altri. Rappresentare la figura umana in modo completo.
- Coordinare ed affinare il movimento degli arti e della mano.
- Conoscere l'ambiente con l'affinamento dei cinque sensi.
- Gestire correttamente i movimenti e le posture del proprio corpo.
- Orientarsi nello spazio fisico e grafico e saperlo utilizzare.
- Conoscere ed evitare situazioni di pericolo.
- Comprendere l'importanza di una sana alimentazione.

- Il bambino vive pienamente la sua corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.
- Valuta il rischio, controllando l'esecuzione del gesto.



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

**CAMPO D' ESPERIENZA:
IL CORPO E IL MOVIMENTO**
Anni 5



Conoscenze



- Giochi che promuovono lo sviluppo della motricità fin: strappare, infilare, tenere oggetti con due dita, allacciare, modellare.
- Giochi sugli schemi motori di base, anche con l'utilizzo di piccoli attrezzi.
- Giochi psicomotori per sperimentarsi in relazione allo spazio, ai materiali e alla disposizione di sé rispetto agli altri.
- Giochi socio-motori di gruppo con l'utilizzo di musiche per favorire l'interazione di tipo collaborativo con i compagni.

Abilità



- Denominare i segmenti corporei su se stesso e su gli altri. Rappresentare la figura umana con ricchezza di particolari.
- Coordinare ed affinare la motricità fine e globale.
- Curare in autonomia la propria persona. Prendere coscienza dell'unità del corpo e delle diverse posizioni dello stesso nello spazio.
- Comunicare con il corpo le proprie emozioni ed interpretare quelle altrui.
- Padroneggiare le varie possibilità di movimento alternando forza, velocità e resistenza in maniera contestuale e finalizzata.

Competenze



- Il bambino interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo e in movimento.



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IMMAGINI SUONI COLORI
Anni 3

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



Abilità



Competenze



- Giochi finalizzati alla conoscenza dei colori primari e delle forme.
- Realizzazione di decorazioni e di addobbi.
- Decorazioni di oggetti.
- Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere.
- Giochi liberi e guidati.
- Attività drammatico-teatrali.
- Uso dei suoni della voce e di quelli che si possono produrre con il corpo.
- Travestimenti.

- Avere fiducia nelle proprie capacità espressive e comunicative.
- Osservare quanto indicato dall'adulto. Rappresentare se stessi e alcuni aspetti della realtà, associando colori e forme in modo adeguato.
- Esplorare i materiali a disposizione.
- Saper denominare i colori primari.
- Utilizzare il colore per esprimere le proprie emozioni.
- Stimolare la manualità.
- Partecipare a giochi ritmici collettivi.

- Il bambino comunica, esprime emozioni attraverso diverse forme di rappresentazioni.
- Esplora materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività a livello individuale e nel lavoro di gruppo.
- Sviluppa interesse per l'ascolto di musica.



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IMMAGINI SUONI COLORI
Anni 4

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



Abilità



Competenze



- Trasformazione di materiale di recupero (scatoloni, stoffe, bottoni, bottiglie di plastica ecc.) in giocattoli e giochi da tavolo.
- Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere, sperimentazione di alcune tecniche espressive. Attività con i colori derivati.
- Travestimenti ed utilizzazione di burattini e marionette.
- Uso creativo del segno grafico. Creazione di piccoli doni e biglietti.
- Utilizzo di strumenti musicali. Canti e piccole rappresentazioni teatrali.

- Sviluppare la creatività.
- Intervenire nelle conversazioni con le insegnanti e con i coetanei in modo appropriato.
- Conoscere ed appropriarsi di nuovi linguaggi.
- Sperimentare e conoscere varie tecniche pittoriche.
- Scoprire i colori derivati. Esplorare con il colore alcuni aspetti percettivi dell'ambiente naturale.
- Rappresentare graficamente se stesso, la famiglia, l'ambiente in modo essenziale, utilizzando i colori adeguatamente.
- Partecipare alla drammatizzazione di una storia.

- Il bambino inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO:
Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

CAMPO D' ESPERIENZA:
IMMAGINI SUONI COLORI
 Anni 5



Conoscenze



Abilità



Competenze



- I colori primari e secondari
- Colori e sensazioni
- Conoscenza di diversi materiali plastici come das, pongo....
- Lettura di immagini, visione di diapositive, fotografie
- Esperienze senso-motoria
- Utilizzo di strumenti musicali adatti
- Concetti di suoni- rumore- silenzio

- Riprodurre in modo autonomo la realtà osservata utilizzando modalità diverse
- Osservare, leggere e interpretare un' opera d'arte ed esprimere sentimenti ed emozioni
- Riprodurre immagini d'arte ,osserva re e visitare beni artistici
- Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo- manuale
- Manipolare diversi tipi di materiali plastici
- Riconoscere e riprodurre i suoni percepiti, maturando la fiducia nelle proprie potenzialità

- Utilizza i colori in maniera creativa
- Sa manipolare diversi tipi di materiali
- Si muove seguendo ritmi e li sa riprodurre
- Il bambino è in grado di dimostrare interesse per l'arte
- Scopre il paesaggio sonoro, attraverso attività di percezione e di produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti
- Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare

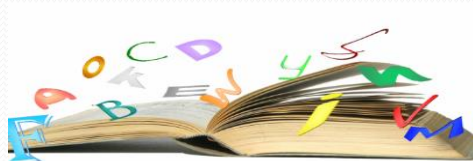


ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA: Classe I



Conoscenze



Abilità



Competenze



- Brani del repertorio vocale e strumentale sia registrati che eseguiti dal vivo
- Fenomeni sonori naturali ed artificiali
- Tutte le possibili associazioni gesto-suono
- Varie tipologie di espressione vocale: parlato, declamato, cantato, recitato, ecc.
- Differenze timbriche legate ai diversi oggetti sonori e alle varie modalità di produzione
- Esperienza senso-motoria
- Utilizzo di strumenti musicali adatti.
- Concetti di suoni, rumore, silenzio.

- Distinguere il suono dal silenzio
- Sperimentare, memorizzare e riprodurre semplici sequenze motorie
- Contare il numero dei suoni o degli eventi che formano una successione
- Inventare e comunicare ai compagni sequenze motorie originali
- Abbinare simboli ai suoni percepiti organizzandoli secondo il criterio della successione temporale
- Riconoscere, differenziare e verbalizzare la percezione uditiva dalle altre percezioni sensoriali
- Classificare i suoni in base alla fonte di produzione
- Collegare la propria espressività vocale a specifiche situazioni comunicative
- Cantare individualmente ed in gruppo e accompagnare l'esecuzione vocale con la gestualità del corpo e/o con oggetti sonori

- Sa collegare il proprio linguaggio motorio, gestuale e grafico agli eventi sonori
- Sa dare significato alla dimensione acustica della realtà
- Sa utilizzare le risorse espressive della voce, si muove seguendo ritmi e li sa riprodurre
- Sa valorizzare la realtà sonora degli oggetti




ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA: Classe II



Conoscenze



Parametri fonici del suono: intensità (piano/forte), altezza (acuto/grave), durata (lungo/corto), timbro (chiaro/scuro)
 Voci ad una voce tratti dal repertorio infantile
 Giochi polare
 Giochi motori
 Esperienza corporea
 Giochi motori
 Giochi musicali (senso-motori, simbolici, di gruppo)
 Strumentario didattico ed oggetti sonori
 Realizzati dagli alunni con materiale di recupero

Abilità



- Riconoscere descrivere ed analizzare i tratti percettivi fondamentali del suono
- Riprodurre una sequenza sonora mantenendone le caratteristiche specifiche
- Collegare al suono e alla musica la propria gestualità e i movimenti del corpo
- Eseguire un percorso adeguando il proprio comportamento motorio e consegne sonoro-musicale
- Confrontare gli oggetti sonori in base al materiale di costruzione ed al suono prodotto e dividerli in famiglie
- Riprodurre per imitazione una semplice melodia
- Sincronizzare la propria produzione vocale con la gestualità del corpo, con oggetti sonori o con lo strumentario didattico
- Eseguire brevi sequenze ritmiche e melodiche

Competenze



- Sa descrivere i fenomeni acustici
- Sa cogliere il valore espressivo dell'esperienza sonora e musicale
- Sa cantare individualmente ed in gruppo con proprietà di ritmo e intonazione
- Sa utilizzare lo strumento didattico per eseguire semplici brani musicali
- Sa valorizzare la realtà sonora degli oggetti di uso comune
- Successioni sonore varie per intensità



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA: Classe III



Conoscenze



- Successioni sonore varie per intensità, altezza, velocità ed aspetti timbrici
- Brani musicali di vari repertori e generi
- Danze e giochi collettivi
- Successioni sonore prodotte dalla voce, dal corpo, dall'ambiente, da oggetti sonori, da strumenti musicali
- Tutte le possibili associazioni gesto – strumento – suono
- Brani musicali tratti da differenti repertori propri ai vissuti degli alunni (canti, filastrocche, conte)
- Giochi vocali e motori legati alla tradizione infantile

Abilità



- Riconosce e classifica gli strumenti musicali utilizzati in un brano musicale
- Operare collegamenti tra i diversi linguaggi espressivi (sonoro, visivo, motori, verbale)
- Eseguire per imitazione, individualmente e/o in gruppo, canti ad una voce
- Cantare controllando l'intensità, l'intonazione, la velocità e l'espressione della propria emissione sonora
- Collegare al canto la gestualità ed il movimento di tutto il corpo
- Migliorare la gestione della propria respirazione in funzione dell'immissione sonora
- Accompagnare il canto con i diversi suoni che il corpo può produrre e/o con lo strumento didattico

Competenze



- Sa ascoltare con attenzione e comprende i fenomeni acustici
- Sa analizzare un brano musicale
- Sa leggere e scrivere una successione di suoni
- Sa valorizzare le risorse espressive della propria voce
- Sa comunicare mediante gli strumenti musicali



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA: Classe IV



Conoscenze



- Processi di controllo dell'ascolto
- Brani musicali di epoche, culture e generi diversi
- Canti e musiche legati ai vissuti degli alunni
- Schemi motori e posturali

Abilità



- Individuare le modalità di adattamento degli esseri viventi al cambiamento del tempo e delle stagioni
- Conoscere le principali funzioni individuali e sociali della musica (danza, religione, pubblicità, cinema, cerimonia, intrattenimento, ecc.)
- Distinguere i vari generi musicali
- Porre in relazione la musica e gli altri linguaggi (verbale, visivo, motorio)
- Realizzare performance in cui la musica sia unita al gesto, alla danza, alla drammatizzazione
- Esprimere verbalmente e fisicamente, le emozioni suscitate dalla musica
- Riprodurre individualmente e/o in coro brani

Competenze



- Sa individuare e descrivere con linguaggio appropriato i principi costruttivi dei brani musicali
- Sa riconoscere il rapporto tra musica e contesto culturale
- Apprezza il valore espressivo del linguaggio musicale



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA: Classe V



Conoscenze



- Brani musicali di epoche e generi diversi
- Brani di culture europee ed extraeuropee
- Canti in lingue diverse dall'italiano
- Sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali

Abilità



- Descrive i processi di formazione, trasmissione e ricezione del suono utilizzando un linguaggio scientificamente corretto
- Riprodurre con proprietà di ritmo ed intonazione canti
- Conoscere la simbologia musicale convenzionale

competenze



- Sa ascoltare attivamente un brano musicale
- Sa riconoscere il rapporto tra musica e contesto d'uso
- Sa cogliere la valenza comunicativa della musica
- Sa utilizzare le risorse espressive della voce



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE: Classe I



Conoscenze



- Colori e sensazioni
- I colori mescolati
- I colori nei diversi ambienti domestici e naturali
- Dipinti artistici
- Sequenze logiche d'immagini
- La linea di terra
- La linea del cielo
- La scultura
- Il dipinto

Abilità



- Osservare, riconoscere ed utilizzare i colori nella realtà e nella rappresentazione grafica di questa
- Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale
- Raccontare un'immagine e le sensazioni suscitate
- Rappresentare attraverso un'immagine una realtà vissuta
- Riconoscere i segni e le principali relazioni spaziali di cui è composta un'immagine
- Distinguere diverse modalità dell'espressione artistica
- Osservare, leggere ed interpretare un'opera d'arte ed esprimere sentimenti ed emozioni

Competenze



- Sa utilizzare e differenziare i colori
- Sa leggere un'immagine riconoscendone le tecniche e i materiali utilizzati



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE: Classe II



Conoscenze



- I colori
- Forma e colori
- I colori della fantasia
- I colori della realtà
- I colori primari
- I colori secondari
- Il materiale di recupero come strumento espressivi
- I diversi generi espressivi: il mosaico, la pittura, la scultura, la vetrata l', affresco...
- Il messaggio pubblicitario
- Il messaggio umoristico
- Il messaggio sociale
- Il fumetto

Abilità



- Il materiale di recupero come strumento espressivo
- Utilizzare consapevolmente il colore per migliorare la qualità dell'immagine
- Esprimere il proprio vissuto attraverso l'uso del colore
- Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche a fini espressivi
- Rappresentare fatti, personaggi e situazioni utilizzando diversi materiali plastici
- Osservare un'immagine e coglierne il contesto generico
- In un'immagine differenziare i soggetti principali e secondari
- Distinguere e riconoscere opere d'arte presenti nel territorio
- Sensibilizzare alla salvaguardia dei beni artistici presenti nel territorio

Competenze



ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Sa cogliere il valore comunicativo ed espressivo del colore
- Sa utilizzare con sempre maggior abilità tecniche e materiali diversi per realizzare un messaggio visivo

OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

- Sa cogliere il significato e il messaggio comunicativo di un'immagine

COMPNDERE E APPREZZARE OPERE D'ARTE

- Sa leggere, apprezzare e riconoscere diversi generi di espressione artistica



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE: Classe III



Conoscenze



- Gli stencils
- I ritmi
- La simmetria
- Le rotazioni
- La segnaletica stradale
- Il mare, il cielo, la montagna, la città, la campagna
- Il contorno
- Lo sfondo
- La plastilina, il gesso
- Lo spazio
- Il tempo
- I suoni e le immagini
- La fotografia
- Il collage
- L'acquarello
- La forma
- I colori
- Il ritratto
- Il primo piano

Abilità



- ✓ Conoscere ed applicare alcune tecniche di stampa decorativa
- ✓ Individuare il colore come elemento identificativo di alcuni codici comunicativi
- ✓ Rappresentare diversi ambienti attraverso l'uso di varie tecniche grafico pittoriche.
- ✓ Inventare una storia leggendo un'immagine o una sequenza d'immagini
- ✓ Smontare e rimontare un'immagine dando nuovi significati
- ✓ Associare una melodia ad un'immagine e viceversa
- ✓ Acquisire consapevolezza di diversi codici espressivi
- ✓ Analizzare l'ambiente, i personaggi e gli oggetti di un'opera.
- ✓ Differenziare i soggetti principali da quelli secondari.

Competenze



- ESPRIMERSI E COMUNICARE*
- Sa utilizzare segni, forme e colori in produzioni e rappresentazioni decorative.
 - Esprimersi creativamente mediante la scelta e l'impiego di tecniche manipolativo espressive
- OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI*
- Sa esprimere emozioni, sensazioni, ricordi utilizzando un'immagine.
- COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE*
- Sa identificare, analizzare ed apprezzare un'immagine artistica.



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE: Classe IV



Conoscenze



Abilità



Competenze



La prospettiva

- Le proporzioni
- I colori simbolici
- I motivi ornamentali
- L'acquarello
- La luce, le ombre
- Lo sfumato
- L'apparecchio fotografico, la distanza, la messa a fuoco
- Il bianco e nero e i colori
- Il collage di foto
- La stampa digitale
- L'immagine digitale, l'immagine televisiva
- L'immagine multimediale
- Il cartone animato
- Il ritratto
- La narrazione
- Il paesaggio
- La natura morta

- Rappresentare e riprodurre un'immagine con diverse tecniche grafico-pittoriche
- Sa utilizzare autonomamente gli elementi di base della comunicazione
- iconica
- Comunica i propri vissuti attraverso il linguaggio fotografico
- Giocare e divertirsi operando con foto stampate
- Rapportare diversi tipi d'immagini
- Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni, immagini per dare vita ad un testo visivo costituito anche da immagini in movimento

- Sa utilizzare il linguaggio dei segni e iconici
- Sa comunicare e decodificare messaggi del linguaggio fotografico
- Sa individuare gli elementi della comunicazione iconica

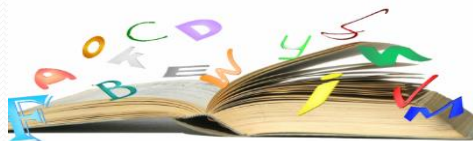


ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE: Classe V



Conoscenze



- La prospettiva
- Le proporzioni
- I colori simbolici
- L'acquarello
- Le luci
- Le ombre
- L'apparecchio fotografico
- La telecamera
- Le animazioni multimediali
- L'immagine digitale
- L'immagine televisiva
- L'immagine multimediale
- Il cartone animato
- Il ritratto
- La narrazione
- Il paesaggio
- I generi artistici
- Tecniche e stili dell'espressione pittorica
- Gli artisti e le loro opere: Picasso, Klimt

Abilità



- Superare stereotipi rappresentativi e sperimentare nuove tecniche che stimolino la fantasia
- Esprimersi con il maggior numero di tecniche costruendo messaggi visivi ed audiovisivi
- Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni e immagini, materiali d'uso, testi, suoni, per produrre immagini
- Comprendere il contenuto di una comunicazione visiva e rielaborarlo
- Differenziare stili e tecniche dell'espressione pittorica in base all'epoca e alle caratteristiche proprie dell'artista
- Differenziare stili e tecniche dell'espressione pittorica in base all'epoca e alle caratteristiche proprie dell'artista
- Analizzare, classificare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale presenti sul proprio territorio

Competenze



- Sa utilizzare strumenti, materiali, procedimenti per comunicare esperienze
- Utilizza tecniche artistiche tridimensionali e bidimensionali su supporti di vario tipo
- Sa individuare autonomamente gli elementi di base della comunicazione iconica per coglierne la natura e il senso estetico
- Sa individuare autonomamente i generi artistici colti lungo un percorso culturale



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA: Classe I



Conoscenze



- I cinque sensi
- Il corpo
- Le parti del corpo
- Le posizioni del corpo
- La costruzione dello schema corporeo
- La coordinazione dinamica
- Gli schemi motori
- La lateralizzazione
- La comunicazione non verbale
- Le regole

Abilità



- Sviluppare la percezione e la conoscenza del proprio corpo
- Conoscere e denominare le proprie parti del corpo
- Saper collocare il proprio corpo in rapporto allo spazio vissuto e rappresentato
- Sviluppare la coordinazione dinamica generale
- Sviluppare la funzione di dominanza e lateralizzazione
- Sviluppare comportamenti relazionali positivi
- Comprendere il valore delle regole e la necessità di rispettarle

Competenze



- Sa osservare e conoscere il proprio corpo
- Sa padroneggiare gli schemi motori di base
- Sa partecipare al gioco collettivo sviluppando corretti comportamenti relazionali
- Sa rispettare le regole nei giochi di gruppo e nelle attività ludiche organizzate



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA: Classe II



Conoscenze



Abilità



Competenze



- La forza
- La rapidità
- Il rilassamento
- La resistenza
- I percorsi i circuiti
- Il ritmo
- La lateralizzazione
- La coordinazione
- Giochi d'imitazione
- Giochi d'immaginazione
- Giochi popolari giochi e competizioni
- Le regole di comportamento
- Le regole di igiene

- Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé e sugli altri
- Percepire semplici strutture ritmiche
- Favorire il rilassamento globale e segmentario
- Sviluppare l'equilibrio statico e dinamico
- Sviluppare la lateralizzazione con e senza attrezzi
- Sviluppare comportamenti relazionali positivi
- Acquisire e sviluppare qualità individuali
- Favorire l'acquisizione di regole e comportamenti adeguati per la realizzazione di attività ludiche
- Ideare e proporre situazioni di gioco
- Acquisire regole di comportamento per non farsi male
- Acquisire semplici regole di igiene (prima e dopo lo sport)

- Sa controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche**
- Possiede capacità coordinative motorie**
- Sa adottare comportamenti relazionali positivi**
- Sa partecipare a giochi di gruppo**



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA: Classe III





ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA: Classe IV





ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA: Classe V



Conoscenze



Abilità



Competenze



- Composizioni motorie
- I giochi di squadra
- La funzione dei vari elementi di una squadra
- Comportamenti corretti in caso di infortuni

- Eseguire movimenti precisati e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse
- Eseguire attività proposte per sperimentare e migliorare le proprie capacità
- Rispettare le regole di giochi di squadra
- Giocare lealmente con i compagni
- Assumere comportamenti igienici e salutistici
- Rispettare regole funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita

- Sa utilizzare il proprio corpo per eseguire e sperimentare nuovi movimenti
- Sa assumere comportamenti sociali positivi
- Sa rispettare le regole di comportamento utili anche alla prevenzione degli infortuni



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA:
Classe I
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze



- Test qualità fisiche naturali e confronti di autovalutazione.
- Attività individuali con piccoli attrezzi in percorsi vari.
- Attività con i palloni di coordinazione oculo -manuale e oculo – podalica.
- Giochi di movimento.
- Lanci e prese a coppie; passaggi, palleggi e tiri negli sport di squadra.
- Regole principali con tecnica individuale e di squadra, partendo dai fondamentali.

Abilità



- Consolidare gli elementi dello schema corporeo e degli schemi motori di base.
- Migliorare le capacità coordinative e condizionali.
- Consolidare l'orientamento spaziale e la lateralità in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
- Conoscere e rispettare il valore della competizione, le regole nella pratica ludico – sportiva e il fair-play

Competenze



- Sa riconoscere e controllare il movimento degli arti in ogni situazione.
- Utilizza in modo corretto la coordinazione.
- Riconosce e valuta traiettorie, distanze e direzioni.
- Sa controllare le proprie emozioni e aggressività; collabora con i compagni.
- Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

**EDUCAZIONE FISICA:
Classe II
SCUOLA SECONDARIA I GRADO**





ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

EDUCAZIONE FISICA:
Classe III
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze



Abilità



Competenze



- ✓ Esercizi di controllo respiratorio e cardiocircolatorio.
- ✓ Corsa lenta a velocità costante per un tempo via via maggiore.
- ✓ Esercizi di coordinazione generale anche con l'utilizzo dei piccoli attrezzi.
- ✓ Esercizi a carico naturale di forza.
- ✓ Arbitrare una partita.
- ✓ Mettere in atto comportamenti operativi e organizzativi nei giochi sportivi – staffette circuiti.

- ✓ Essere in grado di rilevare i principali cambiamenti morfologici del corpo.
- ✓ Mantenere un impegno motorio prolungato nel tempo, manifestando autocontrollo nelle funzioni cardio – respiratorie e muscolari.
- ✓ Saper utilizzare le abilità coordinative raggiunte per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.
- ✓ Organizzare e partecipare a competizioni sportive rispettando compagni e avversari, accettando la sconfitta.
- ✓ Conoscere e utilizzare comportamenti sicuri durante la pratica ludico – sportiva.

- ✓ Costruisce la propria identità personale e la consapevolezza delle proprie competenze motorie e dei propri limiti.
- ✓ Utilizza gli aspetti comunicativo – relazionali del linguaggio corporeo – motorio – sportivo delle sue funzioni.
- ✓ Sa usare l'allenamento per migliorarsi e per mantenere un buon stato di salute.
- ✓ E' capace di assumersi responsabilità nei confronti delle proprie azioni e di impegnarsi per il bene comune.
- ✓ Sperimenta i corretti valori dello sport (fair-play)



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

**ARTE E IMMAGINE:
Classe I
SCUOLA SECONDARIA I GRADO**



Conoscenze



- ✓ Conoscere i principali elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il punto, il colore e il loro valore espressivo.
- ✓ Rielaborazione personale dei temi proposti: le forme elementari della natura (superamento degli stereotipi), gli animali.
- ✓ Applicare le regole della simmetria, realizzare disegni astratti utilizzando consapevolmente linee, forme, colori.
- ✓ Tecnica e applicazione di matita, pastelli, pennarelli e tempere.
- ✓ Applicare un metodo di lettura dell'opera d'arte secondo i più elementari criteri.
- ✓ Conoscere le principali caratteristiche

Abilità



- ✓ Essere in grado di vedere-osservare la realtà e di comprendere ed utilizzare i linguaggi visivi specifici.
- ✓ Essere in grado di utilizzare le diverse tecniche espressive.
- ✓ Essere in grado di produrre e rielaborare messaggi visivi anche con l'uso dei nuovi media.
- ✓ Essere in grado di leggere i documenti del patrimonio artistico e culturale

Competenze



- ✓ Osserva, descrive, legge le immagini:
 - presta attenzione
 - analizza
 - decodifica
 - riconosce
 - interpreta.
- ✓ Comprende, rielabora, produce attraverso il linguaggio visivo:
 - utilizza
 - crea
 - rappresenta.
- ✓ Sviluppa il senso civico dei beni culturali:
 - riconosce
 - apprezza
 - rispetta

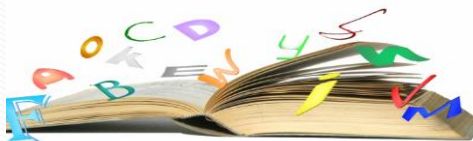


ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE E IMMAGINE:
Classe II
SCUOLA SECONDARIA I GRADO



Conoscenze



- ✓ Conoscere e sapere utilizzare gli elementi del linguaggio visivo: il colore, la superficie, lo spazio.
- ✓ Descrivere graficamente quanto osservato.
- ✓ Produrre elaborati applicando le tecniche proposte in modo espressivo.
- ✓ Rielaborazione personale dei temi proposti: la natura morta, il paesaggio naturale, i manufatti della storia dell'arte.
- ✓ Applicare un metodo di lettura dell'opera d'arte, riconoscendone generi, forme, funzioni.
- ✓ Conoscere le principali caratteristiche tecnicostilistiche dell'arte, da quella medievale al '600.
- ✓ Utilizzare il linguaggio specifico della

Abilità



- ✓ Essere in grado di vedere – osservare la realtà e di comprendere ed utilizzare i linguaggi visivi specifici.
- ✓ Essere in grado di utilizzare le diverse tecniche espressive.
- ✓ Essere in grado di produrre e rielaborare messaggi visivi anche con l'uso dei nuovi media.
- ✓ Essere in grado di leggere i documenti del patrimonio artistico e culturale, collocando le opere nei rispettivi contesti storici.

Competenze



- ✓ Osserva, descrive, legge le immagini:
 - presta attenzione
 - analizza
 - decodifica
 - riconosce
 - interpreta.
- ✓ Comprende, rielabora, produce attraverso il linguaggio visivo:
 - utilizza
 - crea
 - rappresenta.
- ✓ Sviluppa il senso civico dei beni culturali:
 - riconosce
 - apprezza
 - rispetta



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

ARTE E IMMAGINE:
Classe III
SCUOLA SECONDARIA I GRADO

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- ✓ Utilizzare con corretto metodo progettuale diverse tecniche apprese, scegliendo le più idonee per realizzare i propri elaborati artistici.
- ✓ Rielaborazione personale dei temi proposti: il paesaggio urbano e naturale, il ritratto, gli animali, la figura umana, i manufatti della storia dell'arte.
- ✓ Comprendere le caratteristiche tecnico-stilistiche delle opere d'arte analizzate, riconoscendone contenuti e temi espressivi.
- ✓ Conoscere e applicare relazioni storico-letterarie - geografiche tra opere d'arte, dall'800 a quella contemporanea.
- ✓ Utilizzare correttamente la

Abilità



- ✓ Essere in grado di vedere - osservare la realtà e di comprendere ed utilizzare i linguaggi visivi specifici.
- ✓ Essere in grado di utilizzare le diverse tecniche espressive.
- ✓ Essere in grado di produrre e rielaborare messaggi visivi anche con l'uso dei nuovi media.
- ✓ Essere in grado di leggere i documenti del patrimonio artistico e culturale, collocando le opere nei rispettivi contesti storici.

Competenze



- ✓ Osserva, descrive, legge le immagini:
 - presta attenzione
 - analizza
 - decodifica
 - riconosce
 - interpreta.
- ✓ Comprende, rielabora, produce attraverso il linguaggio visivo:
 - utilizza
 - crea
 - rappresenta.
- ✓ Sviluppa il senso civico dei beni culturali:
 - riconosce
 - apprezza
 - rispetta

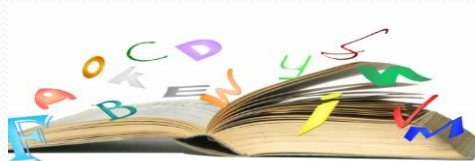


ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe I
SCUOLA SECONDARIA I GRADO

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- ✓ Esplorazione di eventi sonori e relative caratteristiche
- ✓ Notazione musicale tradizionale (primi elementi)
- ✓ Riconoscimento, all'ascolto, di strumenti musicali
- ✓ Tecnica dello strumento musicale didattico
- ✓ Le forme musicali dalla preistoria al Medioevo

Abilità



- ✓ Riconoscere e discriminare suoni e rumori
- ✓ Decodificare e utilizzare i primi elementi della notazione musicale tradizionale
- ✓ Utilizzare mezzi sonori diversi
- ✓ Distinguere elementi essenziali del linguaggio musicale

Competenze



- ✓ Utilizzare i primi elementi della notazione musicale
- ✓ Ascoltare e riconoscere i suoni e i rumori dell'ambiente e le caratteristiche
- ✓ Riconoscere gli strumenti, all'ascolto, di un brano musicale
- ✓ Saper eseguire semplici brani musicali per lettura o per imitazione
- ✓ Saper eseguire in coro semplici brani melodici
- ✓ Conoscere l'uso e la funzione della musica dalla Preistoria al Medioevo



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe II
SCUOLA SECONDARIA I GRADO

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- ✓ Regole della notazione musicale
- ✓ Discriminazione dei generi e degli stili musicali
- ✓ Caratteristiche degli strumenti musicali
- ✓ Segni espressivi e dinamici
- ✓ Abbinamento suoni-parole-sensazioni
- ✓ Approfondimento della tecnica strumentale
- ✓ Brani vocali e strumentali tratti da vari repertori
- ✓ Forme musicali dal Rinascimento al Classicismo

Abilità



- ✓ Sviluppare senso ritmico e melodico
- ✓ Distinguere le varie parti del linguaggio musicale
- ✓ Utilizzare la tecnica corale
- ✓ Utilizzare la tecnica strumentale didattica
- ✓ Utilizzare la terminologia appropriata

Competenze



- ✓ Ascoltare e riconoscere le caratteristiche di un brano musicale
- ✓ Utilizzare alcune regole della teoria musicale
- ✓ Saper eseguire un brano con lo strumento sia individualmente sia in gruppo
- ✓ Saper cantare in coro senza prevalere sugli altri
- ✓ Conoscere l'uso e la funzione della musica dal Rinascimento al Classicismo



ASSE ARTISTICO-ESPRESSIVO: Area artistico-espressiva-motoria: Arte; Ed. fisica; Musica.

MUSICA:
Classe III
SCUOLA SECONDARIA I GRADO

IMPARIAMO!
A STUDIARE

Conoscenze



- ✓ Regole della notazione musicale
- ✓ Analisi degli aspetti strutturali di un brano
- ✓ Potenziamento della tecnica strumentale
- ✓ Confronto critico con le tradizioni storiche e le diversità culturali
- ✓ Funzione delle opere musicali nei contesti storici che vanno dal romanticismo ai nostri giorni

Abilità



- ✓ Potenziare il senso ritmico e melodico in un brano musicale
- ✓ Eseguire in modo espressivo il senso ritmico e melodico in un brano musicale
- ✓ Valutare le proprie attitudini e le proprie capacità

Competenze



- ✓ Ascoltare e riconoscere lo stile dei brani Musicali
- ✓ Saper utilizzare la notazione e alcune regole della teoria musicale
- ✓ Progettare semplici eventi sonori
- ✓ Saper rielaborare semplici incisi ritmici o melodici su regole date
- ✓ Conoscere l'uso e la funzione della musica dal Romanticismo ai nostri giorni



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

LA CONOSCENZA DEL MONDO Anni 3



Conoscenze



- Esplorazione degli ambienti interni della scuola e del giardino.
- Esperienza di vendemmia.
- Il calendario delle presenze.
- Rappresentazione e costruzione di scansione temporale.
- Osserviamo la natura, le cose e i colori che cambiano con il trascorrere del tempo.
- Conversazione a tema scientifico (scoiattolo, letargo).

Abilita'



- Conoscere l'ambiente scolastico.
- Individuare nell'ambiente aspetti stagionali.
- Stabilire relazioni temporali prima-dopo.
- Riconoscere e nominare animali.
- Conoscere e riconoscere le forme geometriche principali (cerchio, quadrato, triangolo) negli oggetti di vita quotidiana.
- Discriminare forme e dimensioni grande/piccolo.
- Manipolare materiali diversi.

Competenze



- Il bambino colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone.
- Raggruppa e ordina secondo criteri diversi.
- Coglie le trasformazioni dell'ambiente.
- Si orienta nel tempo della vita quotidiana.
- Conosce le principali forme geometriche.
- Sa manipolare materiali vari.



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

LA CONOSCENZA DEL MONDO Anni 4



Conoscenze



Abilità



Competenze



- Raggruppamenti e costruzioni di un insieme.
- Classificazioni, ordinamenti e misurazioni.
- Concetti topologici.
- Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni.
- Costruzione di un calendario meteorologico.
- Conversazione a tema scientifico (ciclicità stagionale).
- Giochi spazio-temporali.

- Discriminare oggetti e strumenti di uso comune.
- Raggruppare oggetti secondo un criterio.
- Individuare e controllare la posizione di oggetti in uno spazio circoscritto in base agli indicatori: sopra-sotto in alto-in basso.
- Compiere associazioni, corrispondenze nella giornata (routine: mattino ,andare a scuola ,appello, colazione, giochi).
- Individuare quantità numeriche.
- Ricostruire sequenze temporali.
- Identificare le differenze tra il mondo animale e quello vegetale.
- Manipolare materiali diversi.

- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità.
- Conosce e riconosce le principali figure geometriche.
- Riconosce i concetti topologici fondamentali.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Percepisce informazioni attraverso i sensi.
- Coglie trasformazioni naturali.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

LA CONOSCENZA DEL MONDO Anni 5



Conoscenze



- Raggruppamenti, ordinamenti.
- Numeri e numerazione.
- Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica.
- Concetti spaziali e topologici.
- Simboli mappe e percorsi.
- Forme geometriche.
- Esercizi gioco di classificazione.
- Serie e ritmi.
- Giochi di corrispondenza biunivoca.
- Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre), di successione, contemporaneità, durata.
- Rappresentazione e costruzione di scansioni temporali.
- Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico).
- Il corpo umano, i cinque sensi.

Abilità



- Raggruppare, ordinare oggetti, forme, immagini.
- Riconoscere numeri e quantità.
- Contare in senso progressivo collegando ogni numero oralmente con il raggruppamento di elementi corrispondenti.
- Valutare e rappresentare le quantità.
- Collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone secondo gli indicatori di posizione.
- Muoversi nello spazio con consapevolezza.
- Eseguire percorsi.
- Scoprire, riconoscere, operare con semplici figure geometriche.
- Classificare oggetti, forme, immagini, in base a determinati criteri.
- Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale.
- Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.

Competenze



- Raggruppa, ordina oggetti, persone, immagini.
- Conosce e opera con la quantità entro il 10.
- Associa la quantità al simbolo numerico.
- Colloca se stesso, oggetti e persone nello spazio secondo gli indicatori di posizione.
- Esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Conosce, riconosce ed opera con le principali forme geometriche.
- Costruisce insieme in base a criteri dati.
- Formula una prima idea di tempo.
- Utilizza semplici forme di registrazione dei dati.
- Formula ipotesi e trova soluzione a semplici problemi.



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE I



Conoscenze



- Relazioni spaziali
- Percorsi guidati
- Figure geometriche
- Misure
- Classificazioni, relazioni e ordinamenti
- Costruzione di insiemi
- Previsioni, raccolta e interpretazione di dati
- I numeri naturali da 0 a 20
- Precedente e successivo
- Spostamenti sulla retta dei numeri
- Tanti quanti, maggiore, minore
- Composizione e scomposizione dei numeri
- Raggruppamenti
- La decina
- L'addizione e la sottrazione
- Il doppio e la metà
- Problemi desunti dalla vita quotidiana

Abilità



- Riconoscere e descrivere le principali relazioni spaziali
- Eseguire percorsi
- Sapere osservare oggetti nell'ambiente per rilevarne le forme
- Confrontare e ordinare grandezze
- Osservare e confrontare oggetti per rilevarne uguaglianze e differenze
- Classificare oggetti e figure secondo un criterio
- Stabilire relazioni tra gli elementi di due insiemi
- Contare collegando correttamente la sequenza numerica verbale con l'attività manipolativa e percettiva
- Contare sia in senso progressivo che regressivo
- Ordinare numeri sulla retta numerica
- Comporre e scomporre i numeri
- Comprendere il valore posizionale delle cifre
- Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20
- Risolvere semplici problemi con l'addizione e la sottrazione

Competenze



- Descrive e rappresenta lo spazio
- Descrive le principali figure geometriche
- Stima misure
- Individua relazioni fra elementi
- Classifica in base a determinate proprietà e relazioni
- Organizza un'indagine
- Utilizza dati usando metodi statistici
- Comprende il significato dei numeri e i modi per rappresentarli
- Comprende il significato dei numeri e i modi per rappresentarli
- Comprende il significato delle operazioni di addizione e sottrazione
- Calcola mentalmente e per iscritto
- Riconosce e rappresenta situazioni problematiche
- Si pone e risolve problemi



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE II



Conoscenze



Abilità



Competenze



Percorsi, mappe, labirinti
Il piano cartesiano
Alcune figure piane e solide
Misure
Classificazioni, relazioni e ordinamenti
Prime rappresentazioni
Raccolta, interpretazione e rappresentazione di dati
Lettura e scrittura di numeri, sia in cifre che a parole, fino al 100
Composizione e scomposizione di numeri
Raggruppamenti in base dieci
Addizioni e sottrazioni con e senza cambio
La moltiplicazione e la tavola pitagorica
Problemi di tipo aritmetico e logico

Localizzare oggetti nello spazio, prendendo come riferimento se stessi, persone, cose
Localizzare oggetti su un piano cartesiano
Effettuare spostamenti lungo percorsi
Riconoscere e denominare figure geometriche piane e solide
Individuare grandezze misurabili in oggetti e in fenomeni
Osservare e confrontare oggetti per rilevarne uguaglianze e differenze
Leggere, scrivere e confrontare i numeri naturali entro il 100
Operare raggruppamenti in base dieci
Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 100 con uno o più cambi
Eseguire moltiplicazioni in colonna con il moltiplicatore a una cifra
Analizzare, rappresentare e risolvere semplici situazioni problematiche

Individua e rappresenta figure geometriche piane
Misura grandezze usando unità di misura arbitrarie e non convenzionali
Confronta e ordina grandezze diverse
Individua relazioni fra elementi
Classifica in base a determinate proprietà e relazioni
Organizza un'indagine e utilizza dati

Comprende il valore posizionale delle cifre
Utilizza l'addizione, la sottrazione e la moltiplicazione in diversi contesti
Risolve situazioni problematiche



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE III



Conoscenze



Le principali figure piane
Classificazioni
Gli eventi probabili
L'indagine
I numeri naturali entro il 1000
Il valore posizionale delle cifre
Le quattro operazioni in riga e in colonna
Le frazioni
I numeri decimali
Individuazione e analisi di un testo problematico

Abilità



Costruire e disegnare semplici figure geometriche piane
Classificare oggetti, figure e numeri
Costruire e utilizzare i diagrammi di flusso
Effettuare semplici rilevamenti statistici
Calcolare la probabilità di un evento
Leggere, scrivere, confrontare, ordinare i numeri naturali
Comprendere il significato e l'uso dello zero, della virgola e del valore posizionale delle cifre
Eseguire le quattro operazioni in colonna
Comprendere i significati delle frazioni
Individuare una situazione problematica

Competenze



Riconosce e disegna figure geometriche
Classifica e ordina
Effettua semplici rilevamenti statistici
Leggere, scrivere, confrontare, ordinare i numeri naturali
Comprendere il significato e l'uso dello zero, della virgola e del valore posizionale delle cifre
Eseguire le quattro operazioni in colonna
Comprendere i significati delle frazioni
Risolve situazioni problematiche che richiedono moltiplicazioni e divisioni



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE IV



Conoscenze



I poligoni: perimetro e area
Unità di misura di lunghezze, massa, capacità
Spesa, guadagno, ricavo, perdita
Peso netto, peso lordo, tara
L' algoritmo
Moda, media e grafici
Valutazione di probabilità
I diagrammi
I numeri naturali e decimali
Le proprietà delle quattro operazioni
Le moltiplicazioni
Le divisioni
Frazioni
Sistemi monetari e cambi
L'euro
Analisi di testi di problemi

Abilità



Confrontare figure geometriche
Calcolare perimetro e area
Cambiare misure utilizzando multipli e sottomultipli
Calcolare spesa, ricavo
Riconoscere proposizioni logiche
Rappresentare dati
Interpretare grafici
Effettuare previsioni intuitive sulla probabilità di realizzazione di eventi
Sapere costruire un diagramma di flusso
Comprendere il valore posizionale delle cifre nei numeri naturali e decimali
Eseguire le quattro operazioni con i numeri decimali
Comprendere e operare con le frazioni
Applicare le proprietà delle operazioni
Individuare l'obiettivo da raggiungere in una situazione problematica
Individuare eventuali inesattezze di un procedimento risolutivo attuato

Competenze



Opera trasformazioni geometriche
Sa confrontare e operare con grandezze e unità di misura
Utilizza il linguaggio della logica, della probabilità e della statistica
Utilizza con sicurezza le quattro operazioni
Applica le proprietà delle operazioni
Individua il procedimento e la soluzione dei problemi
Utilizza varie strategie



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE V



Conoscenze



I poligoni regolari ed irregolari: perimetri e aree
 Il cerchio e la circonferenza
 Le figure solide: il volume
 Unità di misure
 Lo sconto e la percentuale
 I diagrammi ad albero, di Venn, di Carroll
 Evento certo, possibile, impossibile
 Moda, mediana e media aritmetica
 Operazioni con numeri interi, decimali, frazionari e relativi
 Potenze, multipli, divisori e numeri primi
 Le espressioni aritmetiche e l'uso delle parentesi
 Scomposizione di numeri interi in fattori primi secondo i criteri di divisibilità
 Frazioni
 I numeri interi e decimali
 Operazioni con numeri interi, decimali, frazionari e relativi
 Calcolo di un numero elevato a potenza
 Multipli, divisori e numeri primi
 Le espressioni aritmetiche e l'uso delle parentesi
 Scomposizione di numeri interi in fattori primi secondo i criteri di divisibilità
 Problemi di vario tipo

Abilità



Costruire e disegnare con strumenti vari le principali figure geometriche
 Calcolare la misura del perimetro e l'area dei poligoni e del cerchio
 Sviluppo di alcune principali figure solide
 Effettuare misure di grandezza
 Risolvere situazioni problematiche con le misure
 Calcolare spesa, ricavo, guadagno e perdita
 Calcolare le percentuali di sconto
 Classificare elementi in base a due o più proprietà
 Individuare moda, mediana e media aritmetica
 Effettuare e interpretare indagini statistiche
 Rappresentare procedure con diagrammi di flusso
 Riconoscere il valore posizionale delle cifre
 Individuare numeri primi, multipli e divisori di numeri naturali
 Comprendere l'elevamento a potenza
 Riconoscere i diversi tipi di frazione
 Scomporre un numero intero in fattori primi
 Analizzare il testo di un problema

Competenze



Opera trasformazioni geometriche
 Confrontare e operare con grandezze e unità di misura
 Risolve problemi di calcolo con le misure
 Utilizza il linguaggio della logica
 Utilizza il linguaggio della probabilità
 Utilizza il linguaggio della statistica
 Utilizza con sicurezza le quattro operazioni
 Applica le proprietà delle operazioni
 Analizza efficaci strategie di calcolo
 Individua il procedimento e la soluzione di problemi
 Utilizza varie strategie risolutive



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE CLASSE I



Conoscenze



Abilità



Competenze



Oggetti nell'ambiente
Semplici classificazioni
Osservazione ed esplorazione dell'ambiente
Somiglianze e differenze tra animali

I cinque sensi
Gli stati della materia: solido, liquido e gassoso
Il ciclo vitale
Il ciclo stagionale delle piante
La nutrizione nell'uomo

La germinazione dei semi
Esplorazione dell'ambiente

Ordinare oggetti secondo relazioni di grandezza, di forma, di colore
Confrontare oggetti e raggrupparli per somiglianze
Distinguere gli organismi viventi dagli oggetti inanimati
Identificare e descrivere le caratteristiche di oggetti, piante, animali
Ordinare corpi in base alle loro proprietà

Conoscere ed utilizzare i cinque sensi
Utilizzare semplici tecniche di osservazione
Distinguere gli aspetti caratteristici dei vari stati della materia
Scoprire le condizioni essenziali per la vita degli organismi
Individuare le caratteristiche di alcuni viventi e i loro cambiamenti cogliere relazioni tra un vivente e il suo habitat

Raccontare e riprodurre esperienze seguendo la metodologia scientifica
Raccogliere reperti e riferire su ciò che si è scoperto durante l'esplorazione di un ambiente

Sa osservare, descrivere e confrontare oggetti

Sa esplorare il mondo attraverso i cinque sensi
Sa individuare le trasformazioni nel ciclo vitale dei viventi

Sa manipolare in modo finalizzato materiali, oggetti e strumenti



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE CLASSE II



Conoscenze



Le funzioni vitali
La vita delle piante
Classificazioni dei viventi in base a caratteristiche comuni
Le caratteristiche degli animali
Gli stati di aggregazione della materia
Il ciclo dell'acqua
L'acqua e i suoi cambiamenti di stato
I cinque sensi e gli organi di senso
L'alimentazione quotidiana
Rispetto dell'ambiente

Abilità



Individuare le modalità di adattamento degli esseri viventi al cambiamento del tempo e delle stagioni
Individuare le condizioni fondamentali per la vita
Individuare la giusta alimentazione per il corpo umano
Riconoscere che l'acqua è l'elemento essenziale per la vita
Riconoscere fenomeni di trasformazione della materia

Competenze



Riconosce i viventi e le loro modalità di interazione con l'ambiente
Individua e sperimenta i possibili cambiamenti di stato della materia, con riferimento all'acqua
Trasforma oggetti e materiali allo stato solido e liquido



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE CLASSE III



Conoscenze



Abilità



Competenze



Temperatura: evaporazione dei liquidi; trasformazioni;
conducibilità termica
I materiali organici
I minerali
I materiali liquidi
I gas
Miscugli e soluzioni

Esseri viventi e non viventi
I cicli vitali
Le catene alimentari
Ambienti acquatici e terrestri

Misure di lunghezza; misura di peso; misura del tempo

Riconoscere le proprietà di materiali caratteristici
degli oggetti (legno, plastica, metalli, vetro...)
Scoprire le caratteristiche dei materiali solidi, liquidi e
gassosi

Riconoscere viventi e non viventi
Conoscere l'interazione tra ambiente ed esseri viventi

Acquisire la conoscenza delle grandezze fondamentali
Progettare e costruire strumenti di misurazione

Sa riconoscere le proprietà della materia

Sa riconoscere e descrivere un ambiente, mettendolo in
relazione con i viventi

Sa riconoscere e utilizzare le grandezze fondamentali
(lunghezza, peso, tempo) e le loro unità di misura



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE CLASSE IV



Conoscenze



Abilità



Competenze



Calore e temperatura
Solventi e soluzioni
I fenomeni atmosferici
Energia termica ed elettrica nella vita quotidiana

La luce: sorgenti, riflessione, rifrazione, diffusione
Il suono: intensità, altezza, timbro
Le onde sonore
Gli organi di senso
Le piante e la fotosintesi
Produttori, consumatori, decompositori
Le catene alimentari

Vertebrati ed invertebrati

Riconoscere le caratteristiche fisiche dell'aria, anche in rapporto ai fenomeni atmosferici

Conoscere alcune regole di sicurezza nell'uso dell'energia termica ed elettrica
Individuare alcune proprietà della luce e del suono
Riconoscere la funzione degli organi sensoriali nell'uomo

Riconoscere caratteristiche strutturali e funzionali degli organismi vegetali
Riconoscere caratteristiche strutturali e funzionali degli organismi animali

Sa comprendere il rapporto tra stimoli e risposte, con particolare riferimento ai fenomeni luminosi e acustici
Sa individuare e ricostruire i cicli ambientali, mettendoli in relazione con i viventi

Sa individuare la struttura e le principali funzioni degli organismi viventi



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

**SCIENZE
CLASSE V**

**IMPARIAMO!
A STUDIARE**

Conoscenze



Abilità



Competenze



Formazione di ecosistemi
Alterazione dell'ecosistema: inquinamento ambientale
Il riciclaggio dei materiali
Problemi ambientali mondiali

Diversi tipi di energia
I combustibili: usi e abusi
Il risparmio energetico
Elettricità e sicurezza

La cellula
Apparato scheletrico e locomotore; respiratorio;
circolatorio; riproduttivo; digerente
Sistema nervoso centrale e periferico
L'alimentazione

Riconoscere i fattori dell'equilibrio e dello squilibrio ambientale
Conoscere i macro-sistemi derivanti da squilibri mondiali (abbattimenti di foreste, mortalità infantile, sottosviluppo, ecc.)

Individuare le varie forme di energia (muscolare, solare, eolica, idrica, geotermica, nucleare) e l'uso che ne deriva
Individuare forme energetiche "pulite" e alternative
Conoscere alcune regole di sicurezza nell'uso dell'energia termica ed elettrica

Localizzare gli apparati del corpo umano e conoscerne le funzioni
Riconoscere la funzione dell'alimentazione ed i principi nutrizionali

Sa comprendere il rapporto tra l'ambiente e l'uomo

Sa analizzare le varie forme di energia che l'uomo ha imparato ad usare per i suoi bisogni

Sa riconoscere le funzioni degli apparati umani



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA CLASSE I



Conoscenze



Oggetti, strumenti e macchine che hanno la funzione di raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, trasformare, misurare, trasportare

I giochi didattici, i prodotti multimediali, i video giochi

Il mouse: tasti, gestione del cursore, scroll, velocità
La tastiera: le lettere, i numeri, alcuni tasti funzione
Il procedimento di accensione e di spegnimento del computer
Cpu e periferiche

Abilità



Osservare, analizzare, classificare gli oggetti, gli strumenti e le macchine di uso comune

Essere in grado di gestire autonomamente alcune funzioni di un computer (accensione, spegnimento)

Conosce le principali componenti di un computer

Competenze



Sa individuare i bisogni primari dell'uomo e i manufatti, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano

Conosce le principali componenti di un computer e individua la relativa funzione

Sa riconoscere lo strumento informatico nelle sue componenti essenziali



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA CLASSE II



Conoscenze



Materiali solidi e liquidi
Analisi delle caratteristiche e delle proprietà (galleggiabilità, conduzione, ecc.) dei materiali presi in esame

Rappresentazione grafica di algoritmi tramite il diagramma di flusso
Algoritmi relativi ad azioni quotidiane

Disegni liberi e disegni finalizzati all'illustrazione di storie attraverso l'uso di programmi di grafica per creare, modificare, manipolare le immagini

Abilità



Analizzare e classificare i materiali in base alle loro caratteristiche

Realizzare modelli, ricorrendo a schematizzazioni semplici ed essenziali
Comprendere gli algoritmi mediante esempi concreti

Usare multimedia per acquisire conoscenze e sviluppare abilità
Scrivere semplici brani utilizzando la video scrittura
Disegnare utilizzando semplici programmi di grafica

Competenze



Sa riconoscere e classificare i materiali di uso comune

Conosce le procedure per aprire o chiudere programmi

Sa usare semplici applicazioni informatiche



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA CLASSE III



Conoscenze



L'evoluzione attraverso i secoli dei materiali e delle tecniche impiegati nella realizzazione dei manufatti
Realizzazione di semplici manufatti con materiali diversi (ceramica, carta)

Browser e motori di ricerca
L'account e-mail: scrivere, inviare, leggere
messaggi di posta elettronica

Gli strumenti di formattazione testuale: stile, carattere, colore, dimensione, ecc.
Foglio di calcolo e multimedia: insiemi, tabelle, classificazioni, logica, problemi
File
Directory
I comandi: salva, salva con nome, apri, copia, incolla

Abilità



Saper realizzare modelli di manufatti d'uso comune e individuare i materiali più idonei alla loro realizzazione

Accedere ad Internet per cercare informazioni
Saper comunicare attraverso l'uso della posta elettronica

Usare programmi didattici per acquisire abilità di calcolo e capacità logiche
Conoscere informazioni di base sull'organizzazione e la gestione dei dati in un computer
Essere in grado di salvare e aprire file

Competenze



Sa riconoscere e classificare mezzi e strumenti

Sa gestire testi e immagini sul supporto informatico

Sa usare semplici applicazioni informatiche



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA CLASSE IV



Conoscenze



I mezzi di comunicazione: automobile, nave, aereo, treno, ecc.

Le fonti di energia

I mezzi di telecomunicazione: televisore, radio, computer, telefono, fax, telefono cellulare

L'ipertesto: struttura, funzioni, potenzialità

Abilità



Conoscere le principali vie di comunicazione utilizzate dall'uomo via terra, via acqua, via aria e i relativi mezzi di locomozione e il tipo di energia utilizzata

Saper individuare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti dei mezzi di telecomunicazione

Individuare, analizzare e riconoscere le macchine in grado di riprodurre testi, immagini e suoni
Comprendere le potenzialità della scrittura ipertestuale
Saper utilizzare alcune periferiche (stampante, scanner, ecc.) per creare e riprodurre semplici prodotti ipermediali

Competenze



Sa riconoscere e classificare mezzi e strumenti

Conosce i diversi sistemi di comunicazione del mondo contemporaneo

Sa usare semplici applicazioni informatiche



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA CLASSE V



Conoscenze



I mezzi di comunicazione: automobile, nave, aereo, treno, ecc.

Le fonti di energia

I mezzi di telecomunicazione: televisore, radio, computer, telefono, fax, telefono cellulare

L'ipertesto: struttura, funzioni, potenzialità

Abilità



Adoperare diversi linguaggi e codici di rappresentazione

Utilizzare semplici algoritmi per l'ordinamento e la ricerca

Consultare opere multimediali
Saper utilizzare il foglio elettronico per eseguire funzioni matematiche e costruire grafici
Creare semplici pagine personali o della classe da inserire sul sito della scuola

Competenze



Sa individuare le contemporanee forme di organizzazione e ricerca dei saperi

Conosce i diversi sistemi di comunicazione del mondo contemporaneo

Sa usare semplici applicazioni informatiche



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE I



Conoscenze



- Concetti fondamentali di insiemistica
- L'insieme N
- Operazioni con i numeri naturali e decimali finiti
- Potenza di numeri naturali
- Numeri primi
- Multipli e divisori di un numero
- Minimo comune multiplo, massimo comune divisore
- Rappresentazione grafica
- La frazione come numero razionale e come operatore su grandezze

Abilità



- Leggere e scrivere numeri naturali e decimali, usando anche la notazione polinomiale e quella scientifica
- Elevare a potenza i numeri naturali
- Ricercare multipli e divisori di un numero: individuare multipli e divisori comuni a due o più numeri
- Scomporre in fattori primi un numero naturale
- Risolvere i problemi e calcolare semplici espressioni con numeri interi mediante l'uso delle quattro operazioni
- Saper interpretare un grafico
- Saper operare con le frazioni su grandezze

Competenze



- Sa applicare le proprietà delle quattro operazioni
- Sa operare con le potenze
- Sa eseguire semplici espressioni aritmetiche
- Sa calcolare il MCD e il mcm
- Sa individuare ed operare con grandezze omogenee ed eterogenee



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE I



Conoscenze



- Concetti di punto, linea, superficie e solido
- Il sistema internazionale di misura
- Rette, semirette e segmenti
- Angoli
- Figure piane: proprietà, caratteristiche di triangoli, quadrilateri e poligoni regolari
- Somma degli angoli interni di un triangolo e di un poligono

Abilità



- Riconosce gli enti geometrici, le figure piane e li sa rappresentare
- Comprende il concetto di misura di una grandezza
- Esprime le misure in unità del sistema internazionale
- Effettua e stima misure in modo diretto ed indiretto
- Opera con rette, semirette, segmenti e angoli
- Descrive le proprietà delle figure piane e le classifica in base a criteri stabiliti
- Risolve problemi usando le proprietà geometriche delle figure

Competenze



- Sa operare con segmenti ed angoli
- Sa calcolare il perimetro di una figura piana
- Sa interpretare semplici rappresentazioni grafiche



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE II



Conoscenze



- I numeri razionali
-
- Operazioni con i numeri razionali
- La radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento al quadrato
- Rapporti e proporzioni
- Cenni di matematica finanziaria
- Problemi e tecniche risolutive

Abilità



- Confrontare numeri razionali e rappresentarli sulla retta numerica
- Riconoscere frazioni equivalenti
- Eseguire operazioni con i numeri razionali e risolvere espressioni
- Comprendere il testo di un problema con le frazioni e mettere in atto strategie risolutive
- Saper usare le tavole numeriche per il calcolo di radici quadrate e cubiche
- Riconoscere rapporti diretti e inversi tra numeri e grandezze omogenee ed eterogenee
- Saper calcolare il rapporto tra due numeri e il quarto proporzionale
-

Competenze



- Sa operare con le frazioni e i numeri decimali
- Sa estrarre la radice quadrata di un numero mediante l'uso delle tavole numeriche
- Sa operare con rapporti e proporzioni
- Sa operare con grandezze dirette e inverse
- Sa rappresentare graficamente semplici funzioni



ASSE MATEMATICO:

Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze;
Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE II



Conoscenze



- Figure piane: proprietà caratteristiche e calcolo di aree e perimetri
- Nozione di trasformazione geometrica: traslazione, rotazione e simmetria
- Equiscomponibilità di semplici figure poligonali
- Teorema di Pitagora e sue applicazioni

Abilità



- Calcolare l'area e il perimetro di una figura piana
- Riconosce figure congruenti e usa le isometrie necessarie per farle coincidere
- Utilizza le trasformazioni per osservare, classificare ed argomentare proprietà delle figure
- Calcola l'area e il perimetro delle figure piane
- Riconosce figure equivalenti
- Applica il teorema di Pitagora per la risoluzione dei problemi

Competenze



- Sa calcolare il perimetro e l'area delle principali figure piane
- Sa applicare il Teorema di Pitagora



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE III



Conoscenze



- I numeri relativi. I numeri reali
- Le operazioni fondamentali con i numeri relativi
- Calcolo letterale: monomi e polinomi
- Equazioni di primo grado ad una incognita
- Risoluzione algebrica di problemi
- Sistema di riferimento: il piano cartesiano
- Statistica e probabilità: raccolta dei dati e loro utilizzo; frequenze relative e percentuali; probabilità semplice.
- Funzioni empiriche e matematiche
- Grandezze direttamente e inversamente proporzionali e loro rappresentazione grafica

Abilità



- Saper operare con i numeri relativi
- Utilizzare le lettere per esprimere proprietà e regolarità (numeriche, geometriche, fisiche.)
- Risolvere equazioni di primo grado
- Usare coordinate cartesiane, diagrammi, tabelle per rappresentare relazioni e funzioni
- Saper classificare un evento
- Saper calcolare la probabilità semplice
- Saper calcolare percentuali utilizzandole anche nel trattamento dei dati di un fenomeno o di un evento
- Saper utilizzare il metodo delle coordinate per la costruzione di figure geometriche e funzioni empiriche e matematiche
- Rappresentazione di funzioni

Competenze



- Sa operare con i numeri relativi
- Sa eseguire espressioni letterali ed equazioni di 1° grado
- Sa operare sul piano cartesiano
- Individua semplici relazioni di probabilità e statistica



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

MATEMATICA CLASSE III



Conoscenze



- Lunghezza della circonferenza ed area del cerchio
- Poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza
- Dal piano allo spazio: calcolo dei volumi e delle aree di superficie dei principali solidi

Abilità



- Calcola lunghezze di circonferenze ed aree del cerchio
- Risolve problemi con poligoni e cerchi
- Riconosce figure piane simili e loro caratteristiche
- Rappresenta oggetti tridimensionali nel disegno geometrico
- Calcola i volumi e le aree di superficie delle principali figure solide
- Calcola il peso di un solido ed il peso specifico di una sostanza a partire dal volume del solido

Competenze



- Sa calcolare il valore della circonferenza e l'area del cerchio
- Sa calcolare superfici e volumi dei principali solidi geometrici



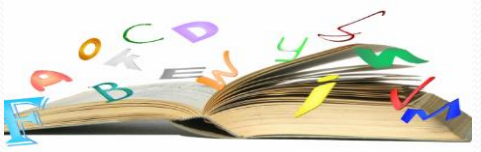
ASSE MATEMATICO:

Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE CLASSE I



Conoscenze



- Fenomeni naturali
- Metodo scientifico-sperimentale
- Proprietà e struttura della materia
- Atomi e molecole
- Elementi e composti chimici
- Stati di aggregazione e passaggi di stato
- Calore e temperatura
- Caratteristiche dell'aria, dell'acqua e del suolo
- Ed. Ambientale: inquinamento riciclaggio e concetto di catena alimentare
- I livelli di organizzazione della vita
- Cellule e organismi unicellulari e pluricellulari
- Le piante vascolari ed il loro ciclo vitale
- Animali vertebrati e invertebrati

Abilità



- Conosce la struttura della materia
- Conosce la tavola periodica degli elementi
- Riconosce simboli chimici di elementi e composti
- Individua le differenze fra i diversi stati di aggregazione della materia
- Fornisce esempi tratti dall'esperienza quotidiana in cui si riconosce la differenza tra temperatura e calore
- Riconosce le diverse modalità con cui si trasmette il calore individuandone gli effetti
- Classifica animali e piante
- Raccoglie informazioni sulle catene alimentari in ambienti noti
- Collega le caratteristiche degli organismi animali e vegetali con le condizioni e le caratteristiche ambientali
- Riconosce le condizioni di inquinamento, proponendo comportamenti responsabili per la tutela dell'ambiente

Competenze



- Sa riconoscere le caratteristiche e gli stati fisici della materia
- Sa usare strumenti per la misurazione delle grandezze
- Sa riconoscere le caratteristiche del corpo umano



ASSE MATEMATICO:

Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze;
Tecnologia.

SCIENZE CLASSE II



Conoscenze



- Struttura anatomica del corpo umano
- Elementi di educazione alla salute
- Come si muovono i corpi: velocità, traiettoria e accelerazione
- Le forze in situazioni statiche e come cause di variazione del moto
- Il principio di Archimede

Abilità



- Conosce la struttura del corpo umano e il suo funzionamento
- Conosce l'importanza della prevenzione
- Applica corretti stili di vita nell'ambito dell'educazione alla salute
- Comprende cos'è il moto, la velocità, la traiettoria e l'accelerazione in un corpo
- Rappresenta in diagrammi spazio/tempo diversi tipi di movimento; interpreta i diagrammi
- Misura forze. Osserva gli effetti del peso e trova situazioni di equilibrio
- Riconosce le condizioni di galleggiamento dei corpi

Competenze



- Sa individuare e ordinare dati di un fenomeno
- Sa descrivere gli apparati principali del corpo umano individuandone le funzioni
- Sa individuare le strette interazioni tra mondo fisico, biologico e comunità umana



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCIENZE CLASSE III



Conoscenze



- Sistema nervoso
- La riproduzione umana
- Principi di genetica
- Struttura della terra
- Vulcani e terremoti
- Universo e sistema solare
- Varie forme di Energia
- Elettricità e magnetismo

Abilità



- Conosce il sistema nervoso e i sistemi di regolazione interna del corpo umano
- Conosce i meccanismi riproduttivi degli esseri viventi con riferimento all'uomo
- Conosce le principali leggi della genetica
- Conosce le principali malattie di origine ereditaria e comprende l'importanza della prevenzione
- Conosce le ipotesi sull'origine dell'universo e la sua evoluzione
- Conosce le caratteristiche del sistema solare, descrive i principali moti della terra e le loro conseguenze
- Conosce la struttura della terra
- Riconosce forme e fonti di energia
- Rappresenta un circuito elettrico

Competenze



- Sa usare la corretta terminologia nella descrizione e analisi di un fenomeno
- Sa individuare, ordinare e mettere in relazione i dati di un fenomeno
- Sa effettuare misurazioni usando gli strumenti opportuni
- Sa analizzare un problema, formulare ipotesi, proporre soluzioni e verificarle

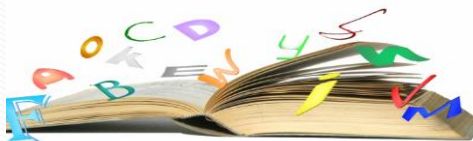


ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA CLASSE I



Conoscenze



- Uso degli strumenti da disegno, del goniometro e le convenzioni grafiche relative ai tipi di linee e ai caratteri di scrittura.
- Le scale di proporzione e la soluzione grafica dei principali problemi di tracciatura.
- La simmetria ed il disegno modulare. Le trasformazioni geometriche, segni e simboli.
- Le costruzioni geometriche.
- Informatica e tecnologia. Disegno con il CAD. Media e internet, strumenti e coding.
- Le principali caratteristiche fisiche, meccaniche chimiche e tecnologiche dei materiali.
- Tecnologie di produzione e utilizzazione dei materiali.
- L'importanza dei rifiuti come risorsa e loro diverse destinazioni.

Abilità



- Tracciare linee di diverso spessore, archi circonferenze, misurare angoli e riprodurre semplici disegni geometrici su fogli a quadretti e su fogli bianchi
- Effettuare l'ingrandimento o la riduzione in scala di figure e oggetti.
- Riconoscere gli assi di simmetria delle figure ed eseguire disegni utilizzando moduli geometrici elementari.
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo, quello informatico
- Riconoscere i materiali più comuni confrontandone le principali proprietà e caratteristiche.
- Collegare i principali impieghi dei materiali alle rispettive proprietà.

Competenze



- Sa leggere correttamente le rappresentazioni in scala
- Sa eseguire esercitazioni grafiche utilizzando le figure geometriche di base.
- Sa individuare le figure geometriche piane e solide alla base di un oggetto.
- Sa utilizzare correttamente i principali strumenti informatici e sa sfruttare adeguatamente risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti digitali
- Sa individuare di quale materiale sono fatti i principali oggetti di uso comune e le ragioni per le quali si è scelto un determinato materiale.
- Sa operare una scelta e un uso consapevole degli oggetti, in base alle modalità di smaltimento degli stessi e degli eventuali imballaggi.
- Comprendere l'importanza fondamentale di un corretto smaltimento dei rifiuti.



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA CLASSE II



Conoscenze



Abilità



Competenze



- Le costruzioni geometriche.
- Norme e convenzioni relative alle proiezioni ortogonali.
- Lettering; logo e marchio, infografica, sviluppo dei solidi.
- Disegno tecnico: disegno meccanico ed edile; disegno dal vero e rilievo.
- Progettazione: metodo progettuale e sicurezza.
- Informatica e tecnologia. Disegno con il CAD. Media e internet
- Le principali caratteristiche fisiche, meccaniche chimiche e tecnologiche dei materiali.
- La funzione degli alimenti, le caratteristiche dei principi alimentari e di un'alimentazione sana ed equilibrata. Piramide alimentare e l'alimentazione nell'adolescente.
- Le caratteristiche e le tecnologie di trasformazione delle diverse industrie alimentari
- I diversi metodi di conservazione degli alimenti.
- Le caratteristiche dei terreni e le loro principali lavorazioni.
- Il Sistema ambiente e il Sistema edilizio.

- Disegna i principali solidi geometrici e comprender un disegno in proiezioni ortogonali.
- Progetta e disegna pittogrammi, marchi e logotipi.
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo, quello informatico
- Descrive i processi di lavorazione dei principali alimenti e legge le etichette alimentari.
- Riconosce gli alimenti secondo le loro caratteristiche nutrizionali e sa calcolare il contenuto calorico di una dieta.
- Rappresentare dati utilizzando i grafici statistici.

- Sa individuare l'utilizzo o meno della tecnica della proiezione ortogonale di fronte ad una rappresentazione data di un oggetto o solido.
- Sa individuare l'opportunità dell'utilizzo della tecnica della proiezione ortogonale per rappresentare un oggetto.
- Sa utilizzare correttamente i principali strumenti informatici e sa sfruttare adeguatamente risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti digitali
- Sa analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
- Sa osservare le norme comportamentali da tenere nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e di internet
- Sa adottare comportamenti alimentari corretti e, nell'acquisto dei cibi, scelte rispettose dell'ambiente.
- Comprende le relazioni fra sviluppo della tecnologia agricola e indice di sviluppo.



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

TECNOLOGIA CLASSE III



Conoscenze



- Norme e convenzioni relative alle proiezioni assonometriche (assonometria cavaliere, isometrica, monometrica), alle proiezioni ortogonali e alla prospettiva.
- Progettazione: metodo progettuale e sicurezza.
- Informatica e tecnologia. Disegno con il CAD. Media e internet. Il Sistema di comunicazione
- Concetti di base delle diverse forme di energia e terminologia specifica.
- Caratteristiche, impieghi e tecnologie di sfruttamento delle fonti energetiche rinnovabili (solare, idrica, eolica.) e non combustibili (fossili, uranio)
- Principi di funzionamento delle diverse centrali elettriche (idroelectriche, solari, eoliche, termoelectriche, nucleari).
- Concetti di base della corrente elettrica, principali unità di misura e legge di ohm.
- Struttura dell'impianto elettrico domestico e funzionamento dei principali elettrodomestici.
- Caratteristiche del sistema dei trasporti.
- Il Sistema ambiente e il Sistema edilizio.

Abilità



- Riconosce le diverse assonometrie e disegna i principali solidi geometrici.
- Riconosce le diverse assonometrie e disegna i principali solidi geometrici.
- Classifica le diverse forme e risorse energetiche.
- Analizza i problemi ambientali legati all'utilizzo delle varie forme di energia rinnovabili e non.
- Analizza il rapporto tra le fonti energetiche, l'ambiente e lo sviluppo sostenibile.
- Utilizza con sicurezza l'elettricità in casa applicando i consigli per il risparmio energetico.
- Legge e interpreta le etichette energetiche.
- Analizza il rapporto tra i sistemi dei trasporti e l'ambiente.

Competenze



- Sa scegliere la tipologia di assonometria più opportuna per disegnare un solido o oggetto.
- Di fronte a una rappresentazione data di un oggetto o solido sa individuare l'utilizzo o meno della tecnica dell'assonometria e la particolare tipologia utilizzata.
- Sa analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
- Sa osservare le norme comportamentali da tenere nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e di internet
- Sa produrre prodotti digitali creativi
- Sa indicare le fonti di energia più idonee in relazione a un territorio specifico.
- Sa cogliere le relazioni fra disponibilità di risorse energetiche e indice di sviluppo.
- Sa adottare comportamenti adeguati dal punto di vista della sicurezza nell'uso dell'impianto elettrico domestico.
- È consapevole della necessità di risparmiare energia elettrica.



EDUCAZIONE CIVICA



Tre nuclei tematici

COSTITUZIONE

SVILUPPO
SOSTENIBILE

CITTADINANZA
DIGITALE



Istituto Comprensivo

S. Quasimodo



Agrigento

Allegato B delle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica

Integrazioni al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione (D.M. n. 254/2012) riferite all'insegnamento trasversale dell'educazione civica

L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

NUCLEO TEMATICO N. 1

La COSTITUZIONE



ASSE STORICO- SOCIALE: Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE SCUOLA INFANZIA



Conoscenze



Conoscenza di sé e degli altri
Regole di convivenza scolastica attraverso attività ludiche, racconti e letture di immagini
Comunicazione gestuale, verbale, iconica

Abilità



Il bambino osserva immagini che illustrano espressioni, sentimenti e stati d'animo.
Discute e riflette sulle regole che aiutano a vivere meglio in sezione, a scuola, per strada.
Verbalizza ipotesi che riguardano le conseguenze dell'inosservanza delle regole
Inventa una storia, la illustra, la drammatizza.
Ricostruisce verbalmente le fasi di un gioco e di un'esperienza realizzata, sperimentando rime e inventando nuove parole.
Ripercorre le azioni dei protagonisti di un racconto e ne individua i sentimenti.

Competenze



Il bambino acquisisce la consapevolezza dell'identità personale; la percezione di quella altrui; le affinità e le differenze che contraddistinguono tutte le persone; la maturazione del rispetto di sé e degli altri.
Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.
Ascolta e comprende narrazioni; racconta e inventa storie; chiede e offre spiegazioni inventando nuove parole.
Impara il rispetto delle regole di convivenza scolastica attraverso racconti, filastrocche e conversazioni guidate.
Ragiona sulla lingua e scopre la presenza di lingue diverse sperimentando la pluralità di linguaggi e misurandosi con la creatività e la fantasia



ASSE STORICO- SOCIALE: Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE I



Conoscenze



- Conoscenza di sé e degli altri;
- Regole di comportamento nel contesto scolastico, nei diversi momenti della giornata, (ingresso, uscita, ricreazione, etc.).

Abilità



- Conoscere se stessi e gli altri;
- conoscere e mettere in atto semplici regole di comportamento.

Competenze



- L'alunno:
 - comprende il proprio ruolo all'interno del contesto scolastico;
 - identifica i propri bisogni e quelli altrui;
 - riconosce incarichi e ruoli nella classe e nel gruppo;
 - assume comportamenti corretti nel rispetto delle regole condivise.



ASSE STORICO- SOCIALE: Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE II



Conoscenze



- Conoscenza di sé e degli altri;
- Emozioni e sensazioni;
- Il proprio ruolo nei diversi contesti: famiglia, scuola, etc...

Abilità



- Esprimere e controllare sentimenti e/o emozioni.
- Assumere comportamenti di autocontrollo e sviluppare fiducia in sé.
- Interiorizzare la funzione delle regole nei diversi contesti.

Competenze



- **L'alunno:**
 - discrimina le proprie ed altrui emozioni;
 - riconosce il proprio ruolo nei diversi contesti, famiglia e scuola;
 - rispetta le regole nei diversi contesti.



ASSE STORICO- SOCIALE: Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE III



Conoscenze



- Regole e loro funzioni;
- Regole di convivenza civile;
- Diritti e doveri.
- La Convenzione dei diritti del Fanciullo.

Abilità



- Essere disponibile all'ascolto e al dialogo;
- Conoscere le principali regole di convivenza civile;
- Conoscere i concetti di diritto e dovere.

Competenze



- **L'alunno:**
 - mette in atto atteggiamenti sempre più consapevoli e responsabili nel rispetto di sé e degli altri.
 - comprende le regole di convivenza sociale e di aggregazione nei gruppi;
 - partecipa a momenti educativi formali e informali (mostre, progetti, uscite didattiche, azioni di solidarietà, etc.).



ASSE STORICO- SOCIALE: Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE IV



Conoscenze



- Identità e appartenenza
- Principi di solidarietà, uguaglianza e libertà;
- I simboli dell'identità territoriale: la bandiera e l'inno nazionale;
- Principali forme di governo;
- Le principali ricorrenze civili.

Abilità



- Conoscere elementi della storia personale, delle tradizioni familiari e della comunità per sviluppare il senso di appartenenza;
- Maturare la consapevolezza che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.

Competenze



- **L'alunno:**
 - è consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti;
 - assume responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppa comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria;
 - ha consapevolezza dei propri diritti e dei propri doveri connessi ai ruoli ricoperti (figlio, alunno, compagno di classe, di



ASSE STORICO- SOCIALE:

Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE V



Conoscenze



- Istituzione dello Stato italiano, dell'Unione Europea e degli Organismi internazionali.
- La Costituzione italiana;
- Principali forme di governo e di organizzazione sociale: la Comunità europea, lo Stato, la Regione, la Provincia, il Comune.

Abilità



- Conoscere le finalità delle principali organizzazioni nazionali e internazionali;
- Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire i concetti di democrazia, uguaglianza e libertà;
- Conoscere il Comune di appartenenza: le competenze, i servizi offerti ai cittadini, la struttura organizzativa, i ruoli, le funzioni;
- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle

Competenze



- L'alunno:
 - mette in relazione le regole della comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione italiana;
 - riconosce e rispetta i valori sanciti nella Carta Costituzionale;
 - Riconosce nella diversità un valore e una risorsa, attuando forme di solidarietà e di cooperazione;
 - assume comportamenti corretti e segue le regole di



ASSE STORICO- SOCIALE: Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE I



Conoscenze



- **Le Regole:** rispetto e condivisione dei principi e dei valori;
- **La Costituzione italiana:** - origini, struttura, principi; - i primi 12 articoli; - il diritto allo studio (articoli 33/34);
- **Organizzazione della Repubblica:** - i poteri e gli organi dello Stato; - Il Presidente della Repubblica; - Gli Enti locali: Comune, Provincia, Regione
- **I simboli della Repubblica:** l'emblema, la bandiera, l'inno.

Abilità



- **Assumere** comportamenti corretti e responsabili nelle varie situazioni di vita;
- **Esaminare e rielaborare** i contenuti appresi sulla Costituzione italiana e sulla Repubblica;
- **Analizzare**, anche attraverso gli organi di informazione, la funzione delle varie Istituzioni della Repubblica;
- **Sviluppare** il senso di identità e appartenenza alla Nazione

Competenze



- **L'alunno comprende:**
- i fondamenti della Costituzione italiana e delle istituzioni della vita sociale, civile e politica dello Stato, Regioni ed Enti locali;
- **e' consapevole** che la convivenza civile si fonda su un sistema di diritti e doveri;
- **Attua** comportamenti corretti, responsabili e condivisi nelle concrete situazioni di vita;
- **Partecipa** in modo attivo e consapevole alle diverse dinamiche della vita sociale
- **Applica** i principi valoriali nell'ambito della vita quotidiana



ASSE STORICO- SOCIALE: Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE II



Conoscenze



- **La Costituzione italiana:** diritti e doveri dei cittadini ;
- **L'Unione Europea:** a.) origini e sviluppo storico ; b) le istituzioni ;
- **Gli Organismi di cooperazione internazionali:** l'ONU, l'UNESCO, la NATO, le Organizzazioni Non Governative;
- **I simboli dell'Unione Europea:** a) inno; b) bandiera; c) il motto "Uniti nella diversità"; d) la moneta: l'Euro

Abilità



- **Esaminare e rielaborare** i contenuti appresi sui diritti e doveri dei cittadini enunciati nella Costituzione ;
- **Analizzare** le origini, il ruolo e le principali Istituzioni dell'Unione Europea;
- **Comprendere** le funzioni dei principali organismi di cooperazione internazionali;
- **Sviluppare** il senso di identità ed appartenenza all'Unione Europea,
- **Adottare** comportamenti corretti, responsabili e condivisi nelle concrete situazioni di vita

Competenze



- L' alunno
- **comprende** gli elementi costitutivi della carta costituzionale italiana ed europea .
 - **Assume** responsabilità partecipativa alla vita democratica e alla risoluzione dei problemi;
 - **Acquisisce** come valori normativi i principi di libertà, giustizia, solidarietà, accettazione.
 - **Riconosce** come necessarie



EDUCAZIONE CIVICA

ASSE STORICO- SOCIALE: Area storico-geografica: Storia; Geografia; Religione.

La COSTITUZIONE CLASSE III



Conoscenze



- **La Costituzione italiana:** gli organi dello Stato ;
- **La Comunità internazionale:** diritto internazionale; l'ONU
- **I Diritti umani**
- **Legalità e Solidarietà:** origine e sviluppo del fenomeno mafioso; rispetto della legalità nella vita degli uomini, con particolare riferimento agli adolescenti; le figure importanti che hanno lottato contro le mafie

Abilità



- **Analizzare e rielaborare** i contenuti appresi sugli Organi dello Stato italiano e sulle loro funzioni;
- **Comprendere** i processi che hanno dato vita agli organismi di cooperazione internazionali;
- **Sviluppare** il senso della legalità e della solidarietà in ogni contesto di vita;
- **Comprendere** le principali problematiche relative alla tutela dei diritti umani e alla promozione delle pari

Competenze

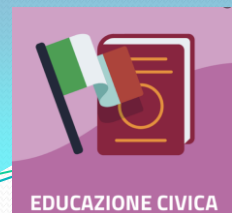


- L'alunno
- **comprende i fondamenti della vita sociale, civile e politica** riconoscendone l'interdipendenza;
- **comprende il ruolo dei principali organismi** di cooperazione internazionali;
- **adotta** nella vita quotidiana comportamenti responsabili, corretti e condivisi;
- **acquisisce** il senso della legalità e solidarietà e ne **persegue** i principi in ogni contesto e con ogni mezzo; , **promuove** valori e azioni di contrasto alle mafie e alla criminalità organizzata
- **applica** i principi valoriali nell'ambito della vita quotidiana:



NUCLEO TEMATICO N. 2

SVILUPPO SOSTENIBILE



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO SOSTENIBILE SCUOLA INFANZIA





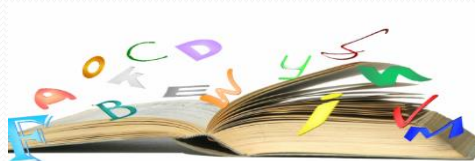
EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO SOSTENIBILE CLASSE I



Conoscenze



- La giornata mondiale della pulizia delle mani.
- La raccolta differenziata
- Sicurezza a scuola

Abilità



Individuare le azioni per la cura e l'igiene personale.
Applicare le procedure per il lavaggio delle mani.
Comprendere che vivere in un ambiente pulito costituisce la prima difesa contro gli agenti infettivi.

Riconoscere e discriminare i materiali.
Riconoscere e discriminare i contenitori della raccolta differenziata.
Sperimentare la raccolta differenziata.

Riconoscere situazioni di pericolo negli ambienti della scuola.
Valutare le conseguenze delle proprie azioni.

Competenze



Cura l'igiene personale comprendendone l'importanza per la propria salute, per quella degli altri e per i rapporti sociali.

Sa riconoscere la tipologia dei rifiuti e depositarli negli appositi contenitori.

Adotta comportamenti corretti per prevenire rischi per la propria ed altrui incolumità.



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO SOSTENIBILE CLASSE II



Conoscenze



Abilità



Competenze



- La giornata dell'acqua
- Mobilità in bicicletta
- Il rispetto della natura.

Comprendere il valore dell'acqua.
Definire condotte quotidiane di consumo misurato dell'acqua.

Identificare comportamenti per l'uso della bicicletta in sicurezza.
Individuare i vantaggi dell'uso della bicicletta per le persone e per l'ambiente.

Discriminare comportamenti corretti per la salvaguardia della natura.

Individua buone pratiche quotidiane per risparmiare acqua.

Assume comportamenti responsabili e accorti negli spazi urbani e sulle strade.
Prende gradualmente consapevolezza che preferire l'uso della bicicletta per gli spostamenti ha effetti positivi sull'ambiente..

Manifesta sensibilità ed apprezzamento verso la natura quale presupposto per un rispetto consapevole.



EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO SOSTENIBILE CLASSE III



Conoscenze



- Alimentazione e benessere
- La festa degli alberi
- Il rispetto degli animali.

Abilità



Conoscere e discriminare gli alimenti della piramide alimentare.
Conoscere le principali caratteristiche nutritive degli alimenti.
Avere cura e controllo della propria salute attraverso una corretta e bilanciata alimentazione.

Comprendere che le funzioni svolte dagli alberi sono fondamentali per la vita del Pianeta.
Conoscere le cause e le conseguenze della deforestazione.
Riflettere su ciò che si può fare per limitare i danni della deforestazione.

Individuare azioni per il rispetto degli animali, a cominciare da quelli domestici.

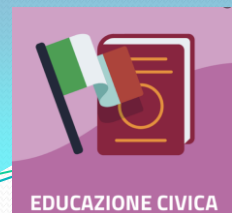
Competenze



Riconosce, ricerca, applica comportamenti di promozione dello « star bene » in ordine ad un sano stile di vita e alla prevenzione, sensibilizzando gli altri.

Matura gradualmente la consapevolezza che i singoli e le istituzioni devono mettere in campo azioni per la salute e il benessere di tutti e dell'ambiente, contenendo il cambiamento climatico.

Sviluppa atteggiamenti di rispetto verso gli animali. Manifesta disapprovazione per le situazioni in cui gli animali vengono maltrattati.

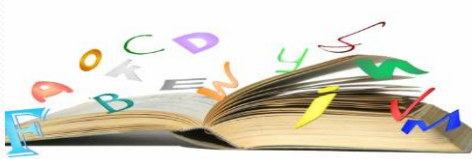


ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO SOSTENIBILE CLASSE IV



Conoscenze



Abilità



Competenze



- Aria, acqua e suolo: risorse da proteggere.
- Sport: salute e divertimento.
- Biodiversità: ecosistemi in equilibrio.

Conoscere la funzione e l'importanza dell'aria, dell'acqua e del suolo per la vita nel nostro pianeta.
Conoscere le cause, gli effetti e le conseguenze dell'inquinamento ambientale.
Comprendere e riconoscere l'importanza del risparmio idrico a tutti i livelli; evitare lo spreco di acqua.

Conoscere gli effetti benefici dello sport per la nostra salute psico-fisica.
Discriminare i fattori che favoriscono una sana attività fisica.

Conoscere i principali fattori di minaccia alla biodiversità.
Conoscere le principali specie di animali in via d'estinzione.
Conoscere le più importanti associazioni di

Adotta comportamenti finalizzati a ridurre l'inquinamento ambientale.
Adotta comportamenti corretti nell'ottica di una gestione sostenibile dell'acqua.

Ha cura della propria salute dal punto di vista motorio.

Sviluppa comportamenti adeguati finalizzati al rispetto ed alla salvaguardia del patrimonio naturale (flora, fauna ed habitat).



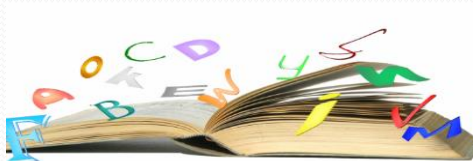
EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO SOSTENIBILE CLASSE V



Conoscenze



- Risparmio energetico e fonti di energia pulita
- Obiettivo 11 dell'Agenda 2030.
- Il territorio come bene culturale diffuso.

Abilità



Comprendere l'importanza del risparmio energetico per la tutela dell'ambiente.
Conoscere le fonti di energia rinnovabile e comprendere quali sono i vantaggi del loro utilizzo.
Conoscere l'impatto ambientale che le centrali hanno nei confronti del territorio.

Riconoscere iniziative atte a migliorare la qualità della vita nelle città.

Individuare i benefici per l'ambiente di alcune eco-pratiche.

Conoscere, valorizzare e partecipare alla salvaguardia del patrimonio naturale-paesaggistico e storico-artistico-culturale.

Competenze



Sviluppa comportamenti quotidiani che permettono di risparmiare energia e tutelare l'ambiente.

E' consapevole che le risorse del pianeta Terra sono preziose e vanno utilizzate con responsabilità riducendone il consumo.
Adotta comportamenti corretti che favoriscono la tutela dell'ambiente.

Sviluppa atteggiamenti di rispetto e tutela nei confronti del patrimonio ambientale.



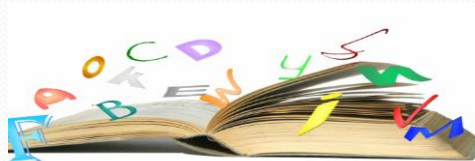
EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO SOSTENIBILE CLASSE I



Conoscenze



- Garantire a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile dell'acqua e delle strutture igienico-sanitarie
- Adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e le sue conseguenze

Abilità



- Conoscere le proprietà dell'acqua e la sua importanza per la vita dell'ecosistema
- Comprendere l'esauribilità della risorsa dell'acqua
 - Conoscere l'importanza dell'acqua ai fini igienico-sanitari
 - Conoscere il clima le cause e gli effetti dei cambiamenti climatici

Competenze



- Sa gestire responsabilmente le risorse idriche, evitandone gli sprechi e saperla utilizzare correttamente ai fini igienico sanitari.
- Assumere comportamenti responsabili per la difesa del pianeta



EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO SOSTENIBILE CLASSE II



Conoscenze



- Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione, promuovere un'agricoltura sostenibile
- Assicurare la salute e il benessere per tutti a tutte le età

Abilità



- Conoscere il problema della fame nel mondo
- Comprendere l'importanza di un'alimentazione corretta e sicura
 - Conoscere la necessità di un'agricoltura sostenibile
 - Conoscere l'importanza dell'acqua per la salute dell'igiene e del benessere in tutte le fasce evolutive

Competenze



- Dare il giusto valore alla quantità e alla qualità degli alimenti impegnandosi per un'agricoltura sostenibile
- Saper leggere le etichette alimentari
- Adottare strategie di prevenzione per favorire la salute e il benessere fisico e mentale



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SVILUPPO SOSTENIBILE CLASSE III



Conoscenze



- Assicurare a tutti l'accesso a sistemi di energia economici, affidabili, sostenibili e moderni
- Assicurare la salute e il benessere per tutti e tutte le età

Abilità



- Conoscere le diverse risorse energetiche rinnovabili e non rinnovabili con i rispettivi vantaggi e svantaggi
- Conoscere l'importanza della salute dell'igiene e del benessere in tutte le fasce evolutive

Competenze



- Orientarsi verso sistemi energetici sostenibili, di nuova generazione che coniughino l'affidabilità a costi contenuti
- Adottare strategie di prevenzione per favorire la salute e il benessere fisico e mentale inclusa la salute sessuale e riproduttiva

NUCLEO TEMATICO N. 3

CITTADINANZA DIGITALE



EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

SCUOLA INFANZIA CITTADINANZA DIGITALE



Conoscenze



- Norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie
- La comunicazione digitale non ostile ed il coding

Abilità



- Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie;
- Padroneggiare prime abilità di tipo logico,
- iniziare ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

Competenze



- Formula ipotesi e trova soluzione a semplici problemi.
- Sperimenta le tecnologie digitali a scopo ludico e/o di apprendimento indiretto



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE CLASSE I



Conoscenze



- Problemi desunti dalla vita quotidiana
- Semplici applicazioni tecnologiche e relative modalità di funzionamento

Abilità



- Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base

Competenze



- Riconosce e rappresenta situazioni problematiche
- Si pone e risolve problemi
- Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione



ASSE MATEMATICO:

Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze;
Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE CLASSE II



Conoscenze



- I principali dispositivi informatici di input e output

Abilità



- Analizzare, rappresentare e risolvere semplici situazioni problematiche
- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento

Competenze



- Sa risolvere situazioni problematiche
- Utilizza con dimestichezza le comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE CLASSE III



Conoscenze



- Analisi di un testo problematico
- Semplici procedure di utilizzo di internet per fare ricerche e comunicare

Abilità



- Avviare alla conoscenza della Rete per scopo di informazione, comunicazione, ricerche e svago

Competenze



- Sa essere consapevole della potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, dell'informazione e della comunicazione



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE CLASSE IV



Conoscenze



- I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e a giochi didattici

Abilità



- Utilizzare il pc, alcune periferiche e programmi applicativi.

Competenze



- Conosce le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE CLASSE V



Conoscenze



- Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici e rischi nell'utilizzo della rete

Abilità

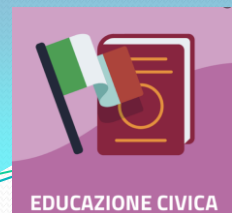


- Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e nell'utilizzo della Rete Internet, conoscendo alcuni comportamenti preventivi e correttivi

Competenze



- Conosce le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie
- E' consapevole della potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, dell'informazione e della comunicazione.
- Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.



ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE CLASSE I



Conoscenze



- I media tradizionali e I new media
- L'informatica e computer; strumenti e coding
- Dispositivi mobili
- Internet: Opportunità e rischi della Rete; cyberbullismo; social media

Abilità



- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo, quello informatico
- Utilizzare strumenti tecnologici e tecniche digitali per esprimere se stessi in modo creativo e responsabile
- Conoscere strumenti concreti per poter intervenire nelle storie di cyberbullismo
- Conoscere la netiquette nell'utilizzo di internet e dei social media
- Analizzare il ruolo degli spettatori in un dibattito pubblico digitale e capire come prendersi del tempo prima di parlare e postare

Competenze



- Conosce la storia dei sistemi di comunicazione e riconosce limiti e punti di forza dei media tradizionali e quelli di ultima generazione
- Sa utilizzare correttamente i principali strumenti informatici e sa sfruttare adeguatamente risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti digitali
- Sa analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
- Sa individuare i più indicati mezzi e forme di comunicazione digitale in base allo specifico contesto
- Sa osservare le norme comportamentali da tenere nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e di internet
- Sa proteggere la propria identità digitale e quella degli altri



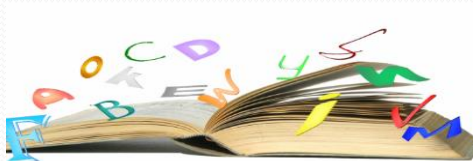
EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE CLASSE II



Conoscenze



- Le forme di comunicazione e informatica
- Fake news e hate speech
- Identità digitale (web reputation)

Abilità



- Utilizzare le applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo, quello informatico
- Utilizzare strumenti tecnologici e tecniche digitali per esprimere se stessi in modo responsabile
- Conoscere la netiquette nell'utilizzo di internet e dei social media

Competenze



- Riconosce limiti e punti di forza dei media tradizionali e quelli di ultima generazione
- Sa gestire ed è consapevole dell'importanza dell'identità online (web reputation)
- Sa utilizzare correttamente i principali strumenti informatici, individuando fake news della rete e prevenendo l'analfabetismo funzionale
- Sa analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
- Sa osservare le norme comportamentali da tenere nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e di internet
- Sa proteggere la propria identità digitale e quella degli altri
- Sa prevenire il linguaggio dell'odio e utilizzare un linguaggio inclusivo



EDUCAZIONE CIVICA

ASSE MATEMATICO: Area logico-scientifico-tecnologico: Matematica; Scienze; Tecnologia.

CITTADINANZA DIGITALE CLASSE III



Conoscenze



- Le forme di comunicazione e informatica
- COMPUTER: ELETTRONICA +
INFORMATICA
- I software e le reti
- Internet e browser. Diritti e doveri on line.
- Fake news e hate speech
- Identità digitale (web reputation)

Abilità



- Utilizzare le applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo, quello informatico
- Utilizzare strumenti tecnologici e tecniche digitali per esprimere se stessi in modo responsabile
- Conoscere la netiquette nell'utilizzo di internet e dei social media

Competenze



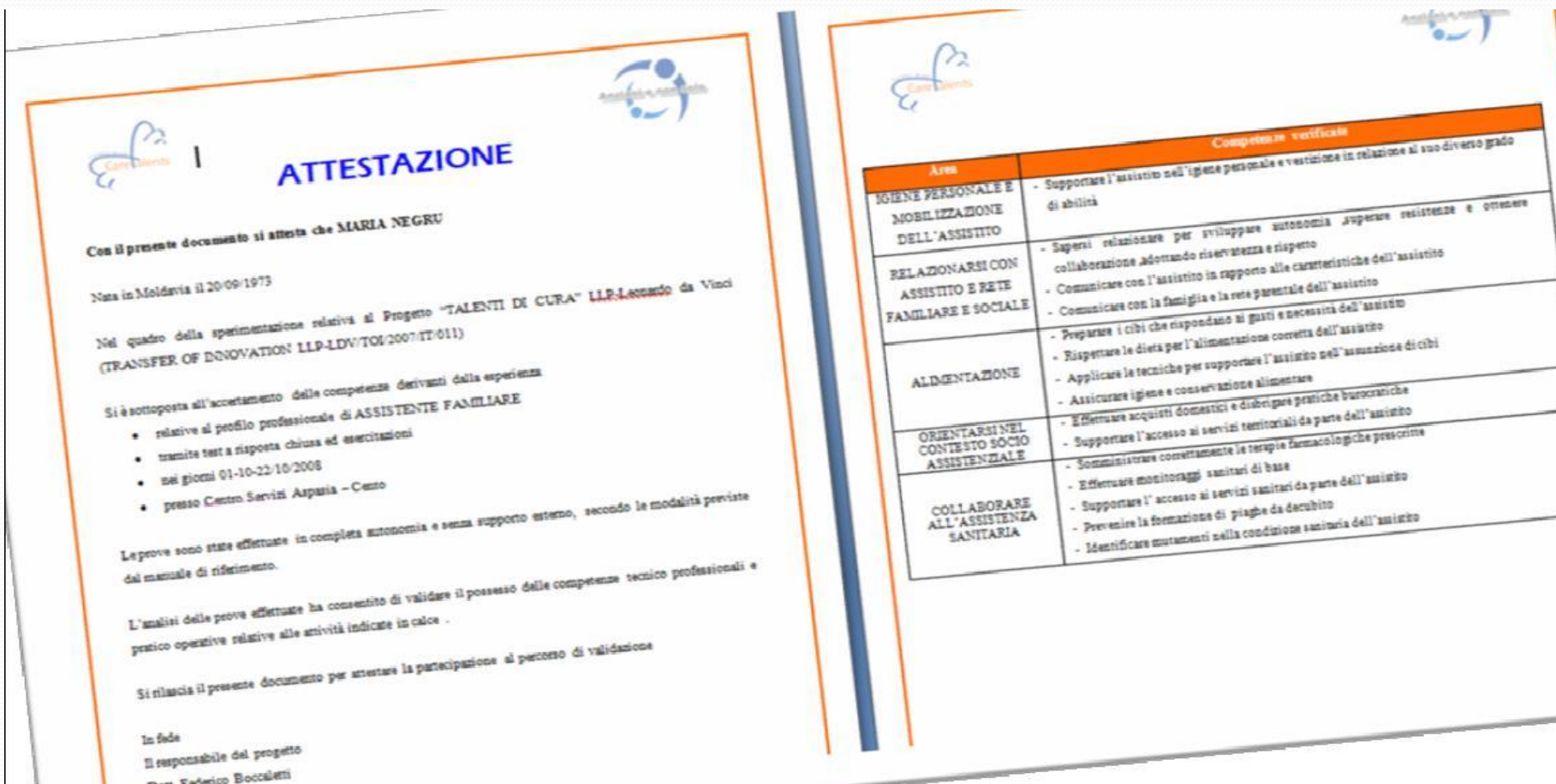
- Riconosce limiti e punti di forza dei media tradizionali e quelli di ultima generazione
- Sa gestire ed è consapevole dell'importanza dell'identità online (web reputation)
- Sa utilizzare correttamente i principali strumenti informatici, individuando fake news della rete e prevenendo l'analfabetismo funzionale
- Sa produrre prodotti digitali creativi
- Sa analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
- Sa osservare le norme comportamentali da tenere nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e di internet
- Sa proteggere la propria identità digitale e quella degli altri
- Sa attuare i principi del Manifesto della Comunicazione

SEZIONE IV

Valutazione Certificazione delle competenze



CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE



L'Istituto Comprensivo partecipa, fin dallo scorso anno scolastico, all'adozione sperimentale dei nuovi modelli di certificazione delle competenze nelle scuole del primo ciclo d'Istruzione.



Istituto Comprensivo

S. Quasimodo



Agrigento