

Repubblica Italiana
Regione Siciliana



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“SAN GIORGIO”

Plesso "Giovanni Falcone" Stradale San Giorgio, 29

Plesso "Paolo Borsellino" Viale Grimaldi

9 95121 - Catania

email: ctic899007@istruzione.it

PEC: ctic899007@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

Infanzia – Primaria

Anno scolastico 2020/2021

PREMESSA

Il Curricolo Verticale rappresenta lo strumento metodologico e disciplinare che affianca il progetto educativo delineato dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di Primo Grado, attraverso un iter formativo unitario, graduale e coerente, continuo e progressivo delle tappe e delle scansioni di apprendimento dell'alunno, con riferimento alle competenze da acquisire e ai traguardi in termini di risultati attesi. *“Il curricolo di Istituto è espressione della libertà di insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte dell'intera comunità e l'identità di istituto”* (Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012). Costituisce il punto di riferimento di ogni docente per la progettazione didattica, per la valutazione degli apprendimenti e per l'organizzazione della ricerca e dell'innovazione progettuale dell'Istituto. Le finalità del Curricolo verticale mirano a favorire una comunicazione efficace tra i diversi ordini di scuola, evitando qualsiasi forma di frammentazione, per assicurare un percorso graduale e globale di crescita che orienti nella continuità e favorisca la realizzazione del “Progetto di vita” di ogni studente.

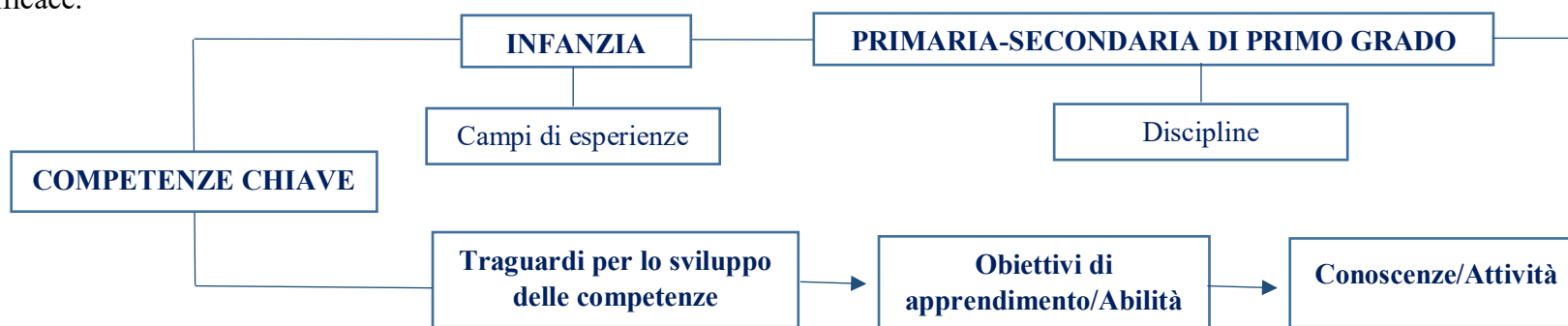
Alla luce delle Indicazioni nazionali del 2012, dell'integrazione delle “Indicazioni nazionali e nuovi scenari” del 2018 e delle Competenze Chiave Europee, definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio Europeo il 22 maggio 2018, l'Istituto Comprensivo San Giorgio ha rielaborato il Curricolo verticale centrato sulle competenze, intese come capacità di utilizzare opportunamente le conoscenze e le abilità disciplinari in contesti diversi, mobilitando tutte le risorse personali, per affrontare in maniera efficace le situazioni di contesto, attraverso l'utilizzo di azioni adeguate che mettano in campo il sapere, il saper fare e il saper essere. Nella sua dimensione verticale, il Curricolo organizza i “saperi” essenziali dei campi di esperienza e delle discipline coniugandoli alle competenze Chiave Europee e alle Competenze di Cittadinanza, finalizzando l'azione educativa della Scuola, alla formazione integrale del cittadino europeo. Il curricolo verticale rappresenta il cuore del PTOF in un ambiente di apprendimento in cui la didattica verticalizzata diventa un ponte tra riflessione e sperimentazione, tra sapere teorico e pratico in merito alle sue ricadute nella vita quotidiana. La scuola diventa luogo di umanizzazione, cittadinanza e impegno nei confronti del territorio, dove la conoscenza rispetta l'unitarietà, la gradualità e la coerenza del sapere. Si

realizza, così, il compito autentico della scuola: garantire lo sviluppo armonico e integrale della persona, all'interno dei principi della Costituzione italiana e della tradizione culturale europea affinché ciascuno eserciti consapevolmente la propria cittadinanza. In questo contesto si determina un implemento, sia della comunicazione tra i diversi ordini di Scuola, sia del lavoro in team, al fine di dare maggiore incisività agli interventi didattico-educativi.

STRUTTURA DEL CURRICOLO

Il seguente Curricolo è stato strutturato con riferimento alle *Competenze Chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018* e ai *traguardi per lo sviluppo delle competenze* fissati al termine della Scuola dell'Infanzia, della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di Primo Grado relativi ai campi di esperienza ed alle discipline, i quali rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicando le piste culturali e didattiche da percorrere, al fine di finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo. *“Nella scuola del primo ciclo i traguardi costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando così le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio”* (Indicazioni Nazionali).

Gli obiettivi di apprendimento sono stati individuati considerando le *conoscenze* e le *abilità* ritenute indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Tenendo conto anche delle condizioni di contesto, didattiche e organizzative al fine di garantire un insegnamento ricco ed efficace.



ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO PER COMETENZE CHIAVE EUROPEE							
Campi di Esperienze e Discipline di riferimento							
I discorsi e le parole.	I discorsi e le parole. Lingua straniera.	La conoscenza del mondo	Il sé e l'altro. Immagini, suoni e colori. Il corpo in movimento. Religione	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti, in particolare: EDUCAZIONE CIVICA
SCUOLA DELL' INFANZIA							
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	COMPETENZE IN MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA INGEGNARIA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	COMPETENZE DIGITALI	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO							
Italiano	Inglese, Spagnolo Francese	Matematica, Scienze, Tecnologia	Storia, Arte e immagine Musica, Geografia Educazione Fisica, Religione	Tutte	Tutte	Tutte	Tutte, in particolare: EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZE EUROPEE	DESCRIZIONE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Comprende la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Si riferisce al pensiero critico e alla capacità di valutare le diverse informazioni.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Questa competenza richiede la conoscenza del vocabolario e della grammatica funzionale di lingue diverse e la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici. È importante la conoscenza delle convenzioni sociali, dell'aspetto culturale e della variabilità dei linguaggi
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>LA COMPETENZA MATEMATICA è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli <i>aspetti del processo e dell'attività</i> oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p> <p>LA COMPETENZA IN SCIENZE si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per <i>identificare le problematiche e trarre conclusioni</i> che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.</p> <p>LE COMPETENZE IN TECNOLOGIE e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.</p> <p>La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la <i>comprensione dei cambiamenti</i> determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.</p>
COMPETENZA DIGITALE	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la

	programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla ciber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di <i>mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera</i> . Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di <i>agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale</i> , in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. (...) Per la competenza in materia di cittadinanza è indispensabile la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	La competenza imprenditoriale presuppone la consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. (...)Le capacità imprenditoriali si fondano sulla <i>creatività</i> , che comprende <i>immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi</i> , nonché <i>riflessione critica e costruttiva</i> in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Questa competenza richiede la conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali, oltre alla comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui.

CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

Il sé e l'altro – Immagini, suoni, colori, I discorsi e le parole

IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI

IL SÉ E L'ALTRO

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI

IL SÉ E L'ALTRO

	<p>TRE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare i propri bisogni ed esprimere emozioni • Prendere consapevolezza della propria identità • Riconoscere e rispettare le prime regole di convivenza sociali stabilite nel gruppo • Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità • Conquistare una progressiva autonomia rispetto ai bisogni personali, materiali e dell'ambiente • Stabilire relazioni positive con adulti di riferimento e i compagni <p>QUATTRO ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a gestire le proprie emozioni • Rafforzare l'autonomia e la stima di sé • Riconoscere la propria identità personale e culturale • Stabilire relazioni positive con adulti e compagni ed accogliere la diversità come valore positivo • Collaborare con i compagni per il raggiungimento di un fine comune condividendo gli apprendimenti • Interagire con gli altri e rispettare le regole del vivere comune <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manifestare e controllare le proprie emozioni (rabbia, gioia, paura, tristezza), condividendole con gli altri e decodificandole nei segnali attraverso cui si manifestano • Promuovere l'autonomia, l'autostima e il senso di autoefficacia • Sviluppare il senso dell'identità personale e culturale • Collaborare e cooperare attivamente nelle attività di routine • Riconoscere la propria storia personale e familiare con le loro tradizioni e quelle della propria comunità, mettendola a confronto con le altre • Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulla diversità culturale su ciò che è bene o male • Relazionale nel gruppo di appartenenza ascoltando le opinioni altrui e discutendo su quelle diverse dalle proprie.
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI	
IL SÉ E L'ALTRO	<p>Saluti di benvenuto. Giochi di movimento. Giochi di squadra. Le emozioni. Gli spazi della scuola. La socializzazione e collaborazione nel gruppo dei pari. Le relazioni e la socializzazione con gli adulti. La condivisione. L'identità personale. Il rispetto reciproco. L'autonomia personale. La condivisione delle regole delle routine. Storie. Racconti. Filastrocche. Canti. La cultura di appartenenza propria e altrui. Drammatizzazione. Argomenti riguardanti temi esistenziali. Interviste. Raccolte di immagini.</p>

IMMAGINI, SUONI E COLORI**COMPETENZA CHIAVE****COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI****TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE****DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI****IMMAGINI, SUONI E COLORI**

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI****IMMAGINI, SUONI E COLORI****TRE ANNI**

- Associare il proprio nome ad un simbolo cromatico
- Colorare ampi spazi rispettando i confini e utilizzando vari materiali saper nominare i colori primari e riconosce la gamma dei colori nella realtà e associarli agli oggetti reali associare il proprio nome ad un simbolo cromatico sperimentare mescolanze di colori esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico gestuale
- Saper nominare i colori primari
- Riconoscere la gamma dei colori nella realtà e associabili agli oggetti reali
- Sperimentare mescolanze di colore
- Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico- gestuale
- Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente

	<p>QUATTRO ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colorare su spazi ridotti e piccole superfici rispettando i confini • Leggere ed interpretare le proprie produzioni • Discriminare i rumori, suoni dell'ambiente e del corpo. • Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico • Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale • Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale • Sperimentare e conoscere diverse tecniche pittoriche • Scoprire i colori derivati • Rappresentare graficamente sè stesso, la famiglia, l'ambiente utilizzando i colori adeguatamente • Accostarsi con interesse e curiosità a spettacoli di vario tipo. <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre in modo autonomo la realtà osservata utilizzando modalità diverse • Disegnare spontaneamente e su consegna aggiungendo particolari • Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale • Leggere ed interpretare le proprie produzioni, quelle dei compagni e degli artisti • Accostarsi con interesse e curiosità a spettacoli di vario tipo • Partecipare attivamente ad attività di gioco-simbolico • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo • Sperimentare e combinare elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati • Cantare
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI	
IMMAGINI, SUONI E COLORI	I colori primari. Le forme. La coloritura. Il dipinto. Decorazioni e addobbi. Tecniche espressive. Drammatizzazione. Il paesaggio sonoro circostante. I suoni. I rumori. Le fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.). Oggetti sonori. I giocattoli. Grafici della realtà circostante e di storie ascoltate. Libri da sfogliare (tattili-sensoriali e pop-up) e da ascoltare (e-book). Collage. Spettacoli teatrali e musicali. Il canto. Le sequenze mimico-gestuali. Le immagini. Le fotografie.

I DISCORSI E LE PAROLE**COMPETENZA CHIAVE****COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**

Trasversale a tutte le competenze

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI****I DISCORSI E LE PAROLE**

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI****I DISCORSI E LE PAROLE****TRE ANNI**

- Pronunciare correttamente il proprio nome, quello dei compagni e quello degli adulti che vivono intorno a lui.
- Denominare correttamente spazi e oggetti della scuola
- Utilizzare frasi semplici ma strutturate
- Raccontare una storia attraverso le immagini
- Comprendere una breve storia narrata
- Ascoltare narrazioni e rispondere alle domande stimolo poste dall'insegnante
- Memorizzare semplici poesie e filastrocche.

QUATTRO ANNI

- Comunicare il proprio vissuto attraverso il codice verbale
- Introdurre termini nuovi nel proprio lessico per avvertire il vocabolario personale
- Prendere a parte alla conversazione con il gruppo dei pari e con gli adulti
- seguire la narrazione di un testo e orientarsi nella successione temporale della sequenza

	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare narrazioni e rispondere alle domande stimolo fosse dall'insegnante • Esprimere emozioni e sentimenti vissute da sé stessi o dai personaggi delle storie • Sperimentare rime e filastrocche • Distinguere il disegno e i numeri dalla scrittura <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere messaggi verbali: conversazioni, istruzioni, narrazioni ed argomentazioni • Utilizzare un repertorio linguistico appropriato con l'utilizzo di nomi, verbi, aggettivi e avverbi • Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni rispettando l'ordine temporale • Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto • Esprimere sentimenti e stati d'animo • Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazione • Familiarizzare con la lingua scritta, attraverso l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti • Porre domande pertinenti e rispondere in modo logico • Recitare poesie e filastrocche
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI	
I DISCORSI E LE PAROLE	Regole della comunicazione. Gli atteggiamenti che favoriscono l'ascolto. L'ordine cronologico e logico. Giochi combinatori di grafemi e sillabe. Narrazioni, fiabe e racconti. Lettura di immagini. Giochi sonori e di associazione. Abbinamento parola e movimento. Lettura di immagini. Racconti di eventi personali e familiari. Indicatori temporali. Storie in rima. Le emozioni. Poesie. Lessico di base. Gestualità. Giochi linguistici. Composizione sillabica. Disegno. Risposte pertinenti.

I DISCORSI E LE PAROLE**COMPETENZA CHIAVE**

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI	
--	--

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	Il bambino comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza. Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana. Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua inglese dall'insegnante. Recita brevi filastrocche e canti semplici canzoncine
---	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI	
--	--

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	<p>TRE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere semplici parole (Ricezione orale) • Comprendere semplici istruzioni (Ricezione orale) • Memorizzare e riprodurre parole (Produzione orale) <p>QUATTRO ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate lentamente e chiaramente (Ricezione orale) • Comprendere istruzioni (Ricezione orale) • Memorizzare e riprodurre di semplici frasi (Produzione orale) <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi dialoghi di uso familiare (Ricezione orale) • Comprendere istruzioni (Ricezione orale) • Memorizzare e riprodurre filastrocche e canzoncine (Produzione orale)
---	---

CONOSCENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI	
--	--

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	Parole in lingua inglese, espressioni e frasi quotidiane in lingua inglese. Filmati. Cartelloni. Filastrocche. Canzoncine. Flash cards. Total Physical Response.
---	--

CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA

Il corpo e il movimento-La conoscenza del mondo

IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA

IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRE ANNI

- Provvedere alla cura della propria persona con l'aiuto dell'adulto
- Conoscere le corrette abitudini igieniche

	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali parti del corpo su sé stessi e sugli altri • Coordinare i movimenti in relazione allo spazio • Assumere diverse posizioni del corpo nello spazio • Acquisire fiducia nelle proprie capacità motorie di base • Sviluppare la coordinazione oculo-manuale <p>QUATTRO ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione • Percepire, riconoscere e denominare le parti del corpo • Rappresentare la figura umana in modo completo • Coordinare e affinare il movimento degli arti e della mano in particolare • Gestire correttamente i movimenti e le posture del proprio corpo • Orientarsi nello spazio fisico e grafico e saperlo utilizzare • Variare il movimento in relazione ai limiti spaziali • Controllare le proprie emozioni a livello corporeo <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Provvedere autonomamente alla cura della propria persona • Individuare e denominare su di sé e sugli altri i principali segmenti corporei • Rappresentare la figura umana in modo completo con ricchezza di particolari • Coordinare e affinare la motricità fine e globale • Prendere coscienza dell'unità del corpo e delle diverse posizioni dello stesso nello spazio, muoversi con fantasia e originalità anche attraverso materiale non strutturato • Padroneggiare le varie possibilità di movimento alternando forza, velocità e resistenza in maniera contestuale e finalizzata • Variare, organizzare e controllare gli spostamenti in relazione ai cambi di direzione • Comunicare una situazione e un'espressione mediante l'espressività corporea • Sviluppare un corretto spirito competitivo nel rispetto delle regole del gioco
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA	
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<p>Le norme igieniche. Cura di sé nelle routine scolastiche. Autonomia nell'igiene quotidiana. Il proprio corpo. Sana alimentazione. Corretta postura. Controllo emotivo. Giochi motori di gruppo. Cambi di direzione. Esplorazione e orientamento spaziale. Schemi motori di base. Coordinazione senso-percettiva, visuo-percettive, visuo-motorie e oculo-manuali (ritaglio, strappo, manipolazione, tratteggi). Pregrafismo. Diverse andature. Relazioni spaziali dentro/fuori. Mimo. Giochi ritmici con musiche diverse. Giochi individuali di coordinazione. Percorsi, giochi a squadra, gare.</p>

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRE ANNI

- Conoscere l'ambiente scolastico
- Riconoscere, raggruppare e confrontare oggetti in base a criteri diversi: i 3 colori primari o le dimensioni piccolo-grande
- Distinguere e riconoscere spazi e direzioni
- Descrivere l'ambiente circostante utilizzando i sensi
- Individuare nell'ambiente aspetti stagionali
- Simbolizzare il tempo meteorologico
- Riconoscere le caratteristiche più importanti degli animali
- Riconoscere, raggruppare e confrontare oggetti in base a criteri diversi: i 3 colori primari o le dimensioni piccolo grande
- Percepire e riconoscere quantità *pochi, tanti, uno.*

QUATTRO ANNI

- Raggruppare, seriare e classificare in base a diverse caratteristiche: colore, forma e grandezze
- Sviluppare capacità di osservazione

	<ul style="list-style-type: none"> • Operare confronti e classificare elementi • Utilizzare simboli e tabelle • Avvicinarsi in modo naturale al numero • Prendere visione di numeri e realizzazione numerica utilizzando il computer • Elaborare previsioni e ipotesi su trasformazioni naturali • Riprodurre una semplice sequenza ritmica • Utilizzare dati per creare grafici • Cogliere la ciclicità temporale • Osservare e cogliere le trasformazioni dell'ambiente circostante • Assumere atteggiamenti rispettosi nei confronti dell'ambiente <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificarne alcune proprietà, confrontare e valutare quantità, utilizzare simboli per registrarle • Eseguire giochi di tipo logico, matematico, topologico al computer • Conoscere le principali forme geometriche • Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana • Riferire correttamente eventi del passato recente • Fare previsioni e ipotesi su trasformazioni naturali • Osservare con atteggiamento scientifico gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti • Costruire insieme equipotenti, uguali, maggiori, minori e decodificarne la simbologia • Classificare e seriare oggetti • Utilizzare correttamente i quantificatori (uno, molti, pochi, nessuno) • Numerare le cifre e riconoscere i simboli
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA	
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<p>Giochi motori. Percorsi dell'ambiente scolastico. Classificazione, raggruppamenti, seriazione. Cartelloni (settimana, stagioni, attività giornaliera di routine). Stagioni. Tempo meteorologico. Registrazione dei dati. Ciclicità del tempo. Quantità. Confronti e osservazioni di elementi. Tabelle e grafici. Comportamenti rispettosi. Materiali vari. Identificazione di proprietà dei materiali. Giochi logici, matematici. Giochi topologici. Routine quotidiane e settimanali. Previsioni e trasformazioni naturali. Osservazione del contesto circostante. Simboli. Quantificatori. Misurazione. Relazione topologiche. Filastrocche. Conte.</p>

DIMENSIONE ANTROPOLOGICA

Religione-Educazione Civica

RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE ANTROPOLOGICA

RELIGIONE

Il bambino costruisce un'idea positiva di Sé come persona e come creatura di Dio.
 Sa organizzare l'esplorazione dell'ambiente naturale.
 Intuisce il mondo come donato da Dio e perciò da amare e custodire.
 Acquisisce la consapevolezza che le bellezze del mondo appartengono a tutti gli uomini e vanno usate bene, condivise, difese.
 Scopre che tante persone vivono momenti di festa diversi legati alla propria religione.
 Coglie nei segni della festa i momenti di amicizia, d'incontro, di condivisione.
 Distingue i segni cristiani del Natale e della Pasqua.
 Comprende che Gesù è nato come ogni Bambino ed ha avuto una famiglia e degli amici.
 Percepisce nell'insegnamento evangelico l'importanza degli altri.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

RELIGIONE

TRE ANNI

- Comprendere che la natura è un dono di Dio
- Comprendere che Gesù parla di amicizia e di pace
- Scoprire nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù
- Scoprire che a Natale si fa festa perché nasce Gesù
- Scoprire che la Pasqua è festa di vita e di pace
- Sperimentare le prime forme della preghiera comunitaria
- Usare il corpo per esprimere le emozioni interiori e religiose: gioia, gratitudine, stupore, amore, compassione

	<p>QUATTRO ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza che tutto ciò che vede in natura gli è stato donato da Dio • Riconoscere gesti di pace e di aiuto • Riconoscere Sè stessi e gli altri come dono di Dio • Riconosce Gesù, Figlio di Dio • Scoprire che la Bibbia è il racconto della storia di Dio • Scoprire nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù • Sperimentare le prime forme della preghiera comunitaria • Scoprire che a Natale si fa festa perché nasce Gesù • Scoprire che la Pasqua è festa di vita e di pace • Usare il corpo per esprimere le emozioni interiori e religiose: gioia, gratitudine, stupore, amore, compassione • Drammatizzare racconti biblici sulla vita di Gesù <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza che tutto ciò che vede in natura gli è stato donato da Dio • Scoprire nell'ambiente circostante i segni esteriori delle principali feste cristiane • Comprendere che Bibbia è il racconto della storia di Dio • Ascoltare con attenzione i racconti della vita di Gesù • Scoprire il significato delle feste cristiane, attraverso i simboli che le caratterizzano • Cogliere nel Natale il valore del dono • Intuire nella Pasqua la festa della Pace e del perdono • Esprimere emozioni sentimenti legati alle proprie esperienze di fiducia nei confronti di Dio • Apprezzare il grande valore umano dell'amicizia • Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano attraverso l'ascolto di semplici racconti biblici • Drammatizzare racconti biblici sulla vita di Gesù usando il corpo per esprimere le emozioni interiori: gioia, gratitudine, stupore, amore, compassione
CONOSCENZE	
RELIGIONE	<p>Semplici storie bibliche. Le festività. Le preghiere. Le emozioni. I libri sacri (Vangelo, Bibbia). Creazione divina e natura. Storie di Gesù. Poesie religiose. Canti e filastrocche riguardanti la vita di Gesù Bambino. Ambiente circostante e festività religiosa. Il valore dell'amicizia. Fratellanza. Condivisione e solidarietà. Termini del linguaggio religioso. Feste cristiane. Giochi di socializzazione. Video. Foto. Cartelloni. Drammatizzazione.</p>

EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
DIMENSIONE ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p><i>COSTITUZIONE</i> L'alunno comprende i concetti di prendersi cura di sé, della comunità e dell'ambiente. Sperimenta regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza</p> <p><i>SVILUPPO SOSTENIBILE</i> L'alunno promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura</p> <p><i>CITTADINANZA DIGITALE</i> L'alunno inizia a prendere consapevolezza degli strumenti digitali</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
EDUCAZIONE CIVICA	<p style="text-align: right;"><i>COSTITUZIONE</i></p> <p>TRE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti autonomi e di fiducia in Sé • Riconoscere la figura dell'adulto come punto di riferimento • Sviluppare il senso di solidarietà • Interiorizzare la funzione delle regole a casa e a scuola e rispettarle • Sperimentare le prime azioni inerenti la routine scolastica (igiene delle mani, merenda condivisa, giochi...) • Memorizzare semplici filastrocche con le regole • Riferire le principali routine scolastiche • Partecipare a semplici giochi che richiedono il rispetto delle regole • Cantare l'Inno Nazionale • Colorare la Bandiera Italiana • Comprendere come attraversare la strada con prudenza • Conoscere il vigile urbano e il semaforo <p>QUATTRO ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper mettere in pratica le azioni di igienizzazione personale richieste dalla routine scolastica, in forma autonoma

- Riconoscere il proprio ruolo in contesti diversi
- Sviluppare il senso di solidarietà
- Interiorizzare e rispettare le regole scolastiche
- Riconoscere i principali simboli della Nazione Italiana (Bandiera e Inno)
- Collaborare a semplici attività inerenti agli articoli della Costituzione

CINQUE ANNI

- Rispettare le regole scolastiche
- Saper mettere in pratica le azioni di igienizzazione personale richieste dalla routine scolastica, in forma autonoma
- Distinguere tra comportamenti corretti e non corretti a scuola
- Descrivere la famiglia e le regole da rispettare
- Eseguire giochi rispettando le regole
- Saper rispondere a domande sulle regole della strada
- Sviluppare il senso di solidarietà e accoglienza
- Saper riconoscere simboli in relazione a feste nazionali, la bandiera italiana, e ascoltare l'inno degli italiani
- Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi e tradizioni) e quelle di altri bambini
- Memorizzare e rielaborare creativamente alcuni articoli della costituzione
- Conoscere alcune regole del buon cittadino e alcune figure istituzionali

SVILUPPO SOSTENIBILE

TRE ANNI

- Sperimentare l'utilizzo e riciclaggio dei materiali in maniera creativa
- Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi
- Applicare nelle condotte quotidiane le buone pratiche di salute e benessere
- Riconoscere e colorare i vari alimenti
- Comprendere l'importanza dell'acqua e di non inquinare il mare e i fiumi
- Partecipare ad attività che hanno come protagonisti gli animali e la loro cura

QUATTRO ANNI

- Sperimentare l'utilizzo e riciclaggio dei materiali
- Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi
- Applicare nelle condotte quotidiane le buone pratiche di salute e benessere
- Riconoscere e rappresentare i vari alimenti
- Utilizzare semplici tecniche per la realizzazione di cartelloni inerenti l'ambiente naturale (la terra, l'acqua...)
- Comprendere l'importanza dell'acqua e di non inquinare il mare e i fiumi
- Distinguere i rifiuti in base ai materiali ed eseguire la raccolta differenziata
- Conoscere alcune specie di animali e i loro habitat

	<p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare l'utilizzo e riciclaggio dei materiali • Saper consumare, nell'ambiente comune, il cibo senza spreco e rispettando le regole dello stare a tavola • Utilizzare semplici tecniche per la realizzazione di cartelloni inerenti la natura (la terra, l'acqua, il fuoco, l'aria) • Sperimentare le regole e i comportamenti che tutelano l'ambiente • Comprendere gli effetti negativi della dispersione della plastica nell'ambiente • Eseguire la raccolta differenziata e comprendere il concetto di riciclo • Riconoscere i diversi tipi di piante e comprendere l'importanza della loro salvaguardia • Comprendere l'importanza di evitare gli sprechi di energia • Conoscere che ci sono tanti ambienti, tanti esseri viventi che necessitano di rispetto e tutela <p style="text-align: center;">CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>TRE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le moderne tecnologie a scopo ludico • Comprendere l'importanza degli strumenti digitali (LIM, Tablet...) utili a visionare immagini, guardare filmati, documentari didattici... <p>QUATTRO ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le moderne tecnologie a scopo ludico • Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni • Ricomporre un'immagine virtuale per trascinalamento digitale <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le moderne tecnologie a scopo ludico • Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni • Saper riconoscere le regole e rispettare i tempi di utilizzo dei device di vario genere (cellulare, tablet, visione video, ascolto musica, playstation etc.)
CONOSCENZE	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>Le regole nel gioco. Autonomia personale. Solidarietà personale nel gruppo dei pari. Elementi del codice della strada. Filastrocche, canzoni, storie e racconti sul rispetto delle regole a scuola. Comportamenti corretti. Regole del buon cittadino. la Costituzione. La bandiera tricolore. L'inno Nazionale. La realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storia, tradizioni) personale e altrui.</p> <p>Educazione ambientale. Riciclo Creativo. Filastrocche ecologiche. I rifiuti e la raccolta differenziata. Documentari. Conoscenza del proprio territorio. Gli esseri viventi e il loro habitat. Diversi ambienti (marino, terrestre). Canzoni, racconti sugli animali. I cibi. Lo spreco alimentare. I pasti della giornata. Filastrocche delle buone maniere a tavola. Drammatizzazioni su frutta e verdura. Comportamenti igienicamente corretti. Buone pratiche di benessere.</p> <p>Computer, LIM e Tablet , immagini, filmati.</p>

COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA DIGITALE	Il bambino utilizza le nuove tecnologie per eseguire giochi linguistici, matematici e logici con la supervisione dell'insegnante. Esplora la realtà attraverso le nuove tecnologie informatiche.
----------------------------	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

COMPETENZA DIGITALE	<p>TRE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assistere a rappresentazioni multimediali • Assistere in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte dei compagni più grandi <p>QUATTRO ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti (frece direzionali, spazio e invio) • Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, eseguire semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo • Visionare immagini presentate dall'insegnante. <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti (frece direzionali, spazio e invio) • Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. • Sotto la stretta supervisione eseguire giochi ed esercizi di tipo logico- linguistico, matematico e topologico al computer • Prendere visione di forme di scrittura e numerazione utilizzando il computer • Visionare immagini, opere artistiche, documentari.
----------------------------	--

CONOSCENZE

COMPETENZA DIGITALE	Schermo, mouse, tasti, frecce direzionali, tastiera. Regole e tempi di utilizzo dei device. Rappresentazioni multimediali. Giochi linguistici, logico-matematici e topologici. Immagini, filmati, documentari.
----------------------------	--

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	<p>Il bambino individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità, segue regole di comportamento e si assume responsabilità.</p> <p>Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>Riflette sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri.</p> <p>Discute e si confronta tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista rispettandoli.</p> <p>Acquisisce, interpreta informazioni e li trasferisce in altri contesti.</p>
---	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	<p>TRE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato • Scambiare giochi, materiali • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune <p>QUATTRO ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana legati al vissuto diretto • Su domande-stimolo dell'insegnante, individuare relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche) e ne dà semplici spiegazioni; Porre domande quando non sa darsi la spiegazione.
---	---

CONOSCENZE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	<p>Regole di comportamento corretto nell'ambiente scolastico e familiare. Ascolto. Rispetto reciproco. Routine e incarichi. Collaborazione con gli altri. Contributo per il completamento di un lavoro. Opinione. Giochi di ruoli (Role-playing). Risoluzione di problematiche quotidiane.</p>
---	--

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Il bambino effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. Valuta alternative, prende decisioni, assume e porta a termine compiti ed iniziative. Pianifica, organizza il proprio lavoro realizzando semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza. Adotta strategie di problem- solving.
-----------------------------------	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

COMPETENZA IMPRENDITORIALE	<p>TRE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire le consegne impartite dall'adulto • Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro • Chiedere aiuto se non ha capito <p>QUATTRO ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza • Giustificare le scelte con semplici spiegazioni • Confrontare la propria idea con quella altrui <p>CINQUE ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risolvere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza • Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito o di un'azione • Formulare ipotesi di soluzioni e sostenere la propria opinione motivandola
-----------------------------------	--

CONOSCENZE

COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Fasi d'azione. Cooperazione, richieste. Attività ludica. Domande, osservazioni e discussioni.
-----------------------------------	---

SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA PRIMARIA

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

Italiano-Inglese-Arte e immagine-Musica

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Trasversale a tutte le competenze

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Comprende la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Si riferisce al pensiero critico e alla capacità di valutare le diverse informazioni.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ITALIANO	<p><u>L'ALUNNO:</u></p> <p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e 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; <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi; • 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; • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali; <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio; <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • È 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 frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ITALIANO	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere consegne, richieste, indicazioni e istruzioni • Ascoltare conversazioni e testi mostrando di saper cogliere il senso globale e le informazioni principali • Interagire in una conversazione formulando domande e fornendo risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta

	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare oralmente una storia personale o episodi di vita familiare o scolastica vissuti nella quotidianità rispettando l'ordine cronologico e logico • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe • Seguire la narrazione di testi ascoltati mostrando di saperne cogliere il senso globale <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le prime strategie della lettura • Comprendere parole bisillabe e trisillabe • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini • Leggere semplici e brevi testi mostrando di saperne cogliere il senso globale, con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante • Comprendere semplici e brevi testi di tipo diverso, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago <p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per • l'apprendimento della scrittura e l'ordine dello spazio grafico • Scrivere sotto dettatura parole bisillabe e trisillabe • Produrre in maniera autonoma semplici frasi • Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi legati all'esperienza quotidiana (scolastica o familiare) <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole di uso quotidiano) • Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali riferite ad eventi di vita quotidiane e a esperienze concrete • Comprendere l'uso e il significato figurato delle parole attraverso immagini appropriate al contesto di riferimento <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la frase come un insieme ordinato di parole • Riconoscere le principali convenzioni ortografiche • Identificare la struttura della frase • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	

<p>ITALIANO</p>	<p>ASCOLTO E PARLATO Consegne, richieste, indicazioni e istruzioni. Le emozioni. Gli atteggiamenti che favoriscono l'ascolto. Le modalità di interazione comunicativa. La lingua come strumento di espressione per raccontare. Forme di espressione di stati d'animo. Testi narrativi. Filastrocche e poesie: rime e ritmo. Il senso globale e le informazioni principali di un testo. Argomenti di esperienza diretta. La storia personale, episodi di vita familiare o scolastica vissuti nella quotidianità. L'ordine cronologico e logico.</p> <p>LETTURA Vocali. Consonanti. Sillabe. Parole. Frasi. Le strategie della lettura. Le parole bisillabe e trisillabe. Il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. Semplici e brevi testi di tipo diverso, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. Tema stagionale: l'autunno, inverno, primavera, estate.</p> <p>SCRITTURA Capacità manuali, percettive e cognitive per l'apprendimento della scrittura. Il pregrafismo. L'ordine dello spazio grafico. Vocali. Consonanti. Sillabe. Parole. Frasi. Dettatura parole bisillabe e trisillabe. Produzione di semplici frasi. Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi legati all'esperienza quotidiana (scolastica o familiare). Brevi testi narrativi, descrittivi guidati. Completamento di filastrocche, testi poetici. Segni di interpunzione: il punto fermo Tema stagionale: l'autunno, inverno, primavera, estate.</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Famiglie di parole. Aggettivi desunti dall'esperienza sensoriale. Termini relativi ai concetti spazio-temporali. Lessico di base e ampliamento dello stesso (parole di uso quotidiano ed esperienze concrete). Significato figurato delle parole attraverso immagini appropriate al contesto di riferimento.</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Le principali convenzioni di scrittura. Le vocali. Le consonanti: L'alfabeto nei tre caratteri. Suoni simili (F/V, D/T, S/Z, B/P). I digrammi (GN, GL, SC). - Il trigramma CQU - I suoni particolari (C/G dolce /duro; QU/CU/CQ; MP/MB). I gruppi consonantici. Consonanti speciali: H, CHI, CHE, GHI, GHE, QU, CQU, J, Y, W, K, X. Le doppie. I suoni affini. La divisione in sillabe delle parole. Le principali convenzioni ortografiche. L'accento. Il nome: comune e proprio. Gli articoli, l'apostrofo. La punteggiatura. Uso di "è" ed "e". Uso di "ho, hai, ha, hanno". Uso di C'E', CI SONO, C'ERA, C'ERANO. La frase. Le azioni. Le qualità. L'enunciato minimo. La struttura della frase. Ampliamento del patrimonio lessicale.</p>
------------------------	---

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Trasversale a tutte le competenze

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Comprende la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Si riferisce al pensiero critico e alla capacità di valutare le diverse informazioni.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ITALIANO

L'ALUNNO:

Ascolto e parlato

- Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione;

	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende testi orali “diretti” o “trasmessi” dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo; <p>Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi; • 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; • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l’infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali; <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capisce e utilizza nell’uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio; <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • È 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 frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ITALIANO	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi mostrando di saper cogliere il senso globale e le informazioni principali • Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi altrui • Comprendere l’argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un’attività conosciuta • Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riferire informazioni pertinenti in modo sufficientemente coerente e coeso • Raccontare oralmente storie personali o fantastiche rispettando l’ordine cronologico, esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile per chi ascolta, con l’aiuto di domande stimolo dell’insegnante <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la tecnica di lettura strumentale (di decifrazione) nella modalità ad alta voce con sufficiente correttezza e scorrevolezza

	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini con l'aiuto di domande guida dell'insegnante • Comprendere testi di tipo diverso legati ad esperienze pratiche, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago • Comprendere il significato di parole non note in base al testo • Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi, poetici) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni con l'aiuto di domande guida dell'insegnante • Leggere semplici e brevi testi mostrando di saperne cogliere il senso globale. <p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine della scrittura nello spazio grafico • Scrivere sotto dettatura • Comunicare per iscritto con frasi semplici che rispettino le convenzioni ortografiche • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sul contesto e con domande stimolo dell'insegnante • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le conoscenze ortografiche finora apprese nella propria produzione scritta • Riconoscere se una frase è completa o no
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ITALIANO	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Le vacanze estive e il ritorno a scuola. Racconti di esperienze personali. Forme di espressione personale di stati d'animo, emozioni. Le modalità di ascolto e d'intervento: le regole della comunicazione. Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. Comunicazione orale (dialogo, conversazione, discussione). Semplici istruzioni e consegne. Forme e modalità di comunicazione: i tratti prosodici (intensità, timbro, velocità, ritmo). Storie lette dall'insegnante. Il senso globale e le informazioni dei testi. Racconti di storie personali o fantastiche. L'ordine cronologico. Ordinatori temporali e nessi causa ed effetto. Domande e risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. Testi narrativi: realistici, fantastici, descrittivi (dati sensoriali), informativi, espositivi, regolativi. Testi poetici: rime, espressioni linguistiche.</p>

Filastrocche. Elementi caratterizzanti della fiaba

LETTURA

Letture strumentale (di decifrazione). Modalità di lettura (intonazione, pause) Le diverse tipologie di lettura (ad alta voce, drammatizzata, silenziosa) Correttezza e scorrevolezza nella lettura. Il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. Semplici e brevi testi di tipo diverso, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. Tema stagionale: l'autunno, inverno, primavera, estate. Parole non note in base al testo. Le tipologie testuali: testo narrativo, descrittivo, informativo, regolativo, filastrocche e poesie, fumetti. Gli elementi principali di un testo: personaggi, luoghi e tempi. Individuazione delle parti di un testo: inizio, parte centrale, parte finale

SCRITTURA

Capacità manuali, percettive e cognitive per l'apprendimento della scrittura. L'ordine dello spazio grafico. Dettato. Produzione di semplici frasi. Le convenzioni ortografiche. I segni di punteggiatura: punto fermo, esclamativo, interrogativo, virgola, due punti. Tema stagionale: l'autunno, inverno, primavera, estate. Testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). Fumetti Poesie e filastrocche. Disegno del contenuto della storia ascoltata. Prime strategie di autocorrezione. Costruzione di un testo: inizio, parte centrale, parte finale. Descrizione di oggetti, persone, animali in base a semplici schemi.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Famiglie di parole. Campi semantici. L'ordine alfabetico. Relazioni di significato tra le parole. Significato di parole non note. Ampliamento del patrimonio lessicale. Interazione orale. Letture.

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Le convenzioni ortografiche e le loro principali eccezioni. L'alfabeto. Le doppie. La punteggiatura La divisione in sillabe. L'apostrofo. L'accento. Nomi: genere, numero, proprio, comune, cosa, animale, persona. Verbi/azioni. Il tempo dell'azione: ieri, oggi, domani, prima, ora, poi. Il verbo essere. Il verbo avere (uso dell'h). Gli articoli: genere e numero. Aggettivi qualificativi/qualità dei nomi. La frase e le sue funzioni affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa. Distinzione frasi non frasi. Costruzione della frase: soggetto e predicato. Concordanza di parole e analisi di parole. Lessico.

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Trasversale a tutte le competenze

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Comprende la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Si riferisce al pensiero critico e alla capacità di valutare le diverse informazioni.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ITALIANO

L'ALUNNO:

Ascolto e parlato

- Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e 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;

Lettura

	<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi; • 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; • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali; <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio; <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • È 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 frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ITALIANO	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe • Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi ascolta • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta • Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo • Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago • Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale • Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti <p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura • Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.) • Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari)
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ITALIANO	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Le vacanze estive e il ritorno a scuola. Racconti di esperienze personali. Domande e risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. Forme di espressione personale di stati d'animo, emozioni. Le modalità di ascolto e d'intervento: le regole della comunicazione. Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. Comunicazione orale (dialogo, conversazione, discussione). Semplici istruzioni e consegne. Forme e modalità di comunicazione. Storie lette dall'insegnante. Il senso globale e le informazioni dei testi. Racconti di storie personali o fantastiche. Tipologie di argomento in base ai criteri: logico, temporale, spaziale. Testi narrativi: realistici, fantastici, descrittivi, informativi, espositivi, regolativi. La descrizione: schemi e domande guida. Testi poetici: rime, espressioni linguistiche. Filastrocche. La fiaba. Il mito. La leggenda. La lingua come strumento di espressione corretta Mediatori espressivi per esposizione orale: immagini, scalette o schemi similari.</p>

LETTURA

Letture strumentale (di decifrazione). Modalità di lettura (intonazione, pause) Le diverse tipologie di lettura (ad alta voce, drammatizzata, silenziosa). Correttezza e scorrevolezza nella lettura. Il contenuto di un testo in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. Tema stagionale: l'autunno, inverno, primavera, estate. Le tipologie testuali: testo narrativo, descrittivo, informativo, espositivo, regolativo, filastrocche e poesie, fumetti. Gli elementi principali di un testo: personaggi, luoghi e tempi. Individuazione delle parti di un testo: inizio, parte centrale, parte finale. La punteggiatura come elemento essenziale per la lettura espressiva. Il Linguaggio per esprimere sentimenti, emozioni. Struttura del testo ed elementi costitutivi.

SCRITTURA

Testi guidati. Testi autonomi. Dettato. Le convenzioni ortografiche. I segni di punteggiatura: punto fermo, esclamativo, interrogativo, virgola, due punti. Tema stagionale: l'autunno, inverno, primavera, estate. Testi funzionali, narrativi, descrittivi informativi, espositivi, regolativi, filastrocche e poesie, fumetti. Disegno del contenuto della storia ascoltata. Prime strategie di autocorrezione.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Famiglie di parole. Campi semantici. L'ordine alfabetico. Relazioni di significato tra le parole. Significato di parole non note. Ampliamento del patrimonio lessicale. Interazione orale. Letture. Voci di Vocabolario. Relazioni di significato tra le parole: omonimi, sinonimi, contrari. Principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, prefissi, suffissi.

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Gli elementi della comunicazione. I principali codici comunicativi verbali e non verbali Gli scopi della comunicazione. Le caratteristiche della frase (ordine delle parole, concordanze, senso logico). La frase minima e le espansioni. Il nome, l'articolo, il verbo, l'aggettivo qualificativo. Le convenzioni ortografiche: digrammi, accento, apostrofo, divisione in sillabe, segni di punteggiatura, uso dell'h. Il modo indicativo del verbo avere e del verbo essere. L'alfabeto. Concordanza di parole e analisi di parole. Lessico.

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Trasversale a tutte le competenze

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Comprende la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Si riferisce al pensiero critico e alla capacità di valutare le diverse informazioni.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ITALIANO

L'ALUNNO:

Ascolto e parlato

- Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e 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;

Lettura

- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando

	<p>strategie di lettura adeguate agli scopi;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali; <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio; <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • È 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 frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ITALIANO	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione • Ascoltare e comprendere testi di varia tipologia • Esprimersi in modo coerente e corretto, adeguando il registro linguistico alla situazione • Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi • Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto • Comprendere l'uso di differenti codici verbali in relazione ai diversi contesti • Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione in modo chiaro e pertinente • Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico • Organizzare un semplice discorso su un argomento di studio utilizzando una scaletta. <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce • Leggere testi di vario genere, cogliendone l'intenzione comunicativa dell'autore, usando opportune strategie per analizzare e

	<p>comprendere il contenuto e lo scopo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi ricercando informazioni per comprendere l'argomento • Ricercare informazioni in testi di diversa natura (mappe, grafici, schemi, tabelle...) per scopi pratici e conoscitivi • Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, svolgere un'attività, realizzare un procedimento <p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale, rispettando la punteggiatura • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo • Raccogliere e organizzare le idee organizzarle per pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza personale che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni • Scrivere lettere, articoli di giornale adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni • Scrivere semplici testi regolativi per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). • Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie) <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici relativi a vari tipi di testi e situazioni • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico • Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base • Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura per conoscere le relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze...) • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio • Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsene anche per rivedere la produzione scritta e correggere eventuali errori • Riconoscere e utilizzare le principali categorie morfo-sintattiche. • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). • Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice (predicato, soggetto e complementi obbligatori).
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ITALIANO	ASCOLTO E PARLATO

Racconti di esperienze personali. Forme di espressione personale di stati d'animo, emozioni. Gli atteggiamenti che favoriscono l'ascolto. Le modalità di interazione comunicativa. Il contesto, lo scopo e il destinatario di un messaggio. Lingua come strumento di espressione regolata da strutture grammaticali e lessicali. I nessi temporali, causali e spaziali. I principi essenziali di organizzazione del discorso narrativo, descrittivo, espositivo, informativo. Testi poetici: rime, espressioni linguistiche. Filastrocche. La fiaba. Il mito. La leggenda. Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. Comunicazione orale (dialogo, conversazione, discussione). Istruzioni e consegne. La lingua come strumento di espressione corretta. Mediatori espressivi per esposizione orale: immagini, scalette o schemi simili.

LETTURA

Le diverse tipologie di lettura (ad alta voce, drammatizzata, silenziosa). Correttezza e scorrevolezza nella lettura. Le strutture essenziali e gli elementi costitutivi dei testi narrativi, regolativi, descrittivi, informativi, espositivi e poetici. Le principali figure retoriche. L'aspetto semantico. Lo scopo del testo. La coerenza. La relazione tra i fatti: causa ed effetto. Strategie di lettura. Tecniche di supporto alla comprensione e alla verbalizzazione (sottolineare, annotare, costruire mappe e schemi). Temi stagionali. La punteggiatura come elemento essenziale per la lettura espressiva.

SCRITTURA

Le convenzioni ortografiche. I segni di interpunzione. I nessi logici e temporali. Strategie di pianificazione, stesura e revisione di un testo. Testi come strumenti di lavoro: passaggio dalla prima alla terza persona, cambio dei tempi nei verbi, uso di sinonimi e analisi delle parti del racconto con domande. Testi guidati. Testi autonomi. Dettato. Temi stagionali. Testi funzionali, narrativi, descrittivi informativi, espositivi, regolativi, filastrocche e poesie, fumetti, caratteristiche e scopi. Strategie di autocorrezione.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Termini di contesto e lessico specifico. Famiglie di parole. Campi semantici. L'ordine alfabetico. Relazioni di significato tra le parole. Significato di parole non note. Ampliamento del patrimonio lessicale. Interazione orale. Letture. Voci di Vocabolario. Relazioni di significato tra le parole: omonimi, sinonimi, contrari. Principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, prefissi, suffissi.

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Gli elementi della comunicazione. I principali codici comunicativi verbali e non verbali. Gli scopi della comunicazione. Le caratteristiche della frase (ordine delle parole, concordanze, senso logico). La frase minima. Il nome, l'articolo, il verbo, l'aggettivo qualificativo. Le convenzioni ortografiche: digrammi, accento, apostrofo, divisione in sillabe, segni di punteggiatura, uso dell'h. Il modo indicativo del verbo avere e del verbo essere. L'alfabeto. Concordanza di parole e analisi di parole. Lessico. Le parti grammaticali del discorso: nomi, aggettivi qualificativi, verbi (modo indicativo e congiuntivo), preposizioni. Le principali parti del discorso: soggetto, predicato, complemento oggetto, espansioni.

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Trasversale a tutte le competenze

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Comprende la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Si riferisce al pensiero critico e alla capacità di valutare le diverse informazioni.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ITALIANO

L'ALUNNO:

Ascolto e parlato

- Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e 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;

Lettura

	<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi; • 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; • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali; <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio; <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • È 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 frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ITALIANO	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi • Comprendere il tema, le informazioni e lo scopo essenziali di un'esposizione diretta o trasmessa attraverso i media (bollettini, annunci...) • Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto • Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche • Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente • Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi • Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.

LETTURA

- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce
- Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione
- Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere
- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere
- Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.)
- Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento
- Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà
- Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale

SCRITTURA

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza
- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni
- Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.
- Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi
- Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.)
- Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio
- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie)
- Sperimentare liberamente diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali
- Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

- Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base
- Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo • Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio • Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori • Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali • Riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte) • Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ITALIANO	<p>ASCOLTO E PARLATO Forme di espressione personale di stati d'animo, emozioni. Gli atteggiamenti che favoriscono l'ascolto. Strategie essenziali dell'ascolto, con particolare riguardo alla differenza tra sentire e ascoltare. Le modalità di interazione comunicativa. Processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto (rendersi conto di non aver capito, riconoscere una difficoltà.). Lessico di uso quotidiano e linguaggio specifico, relativi ad argomenti di studio trattati in classe. Regole di conversazione e di discussione. Comunicazione orale (dialogo, conversazione, discussione). Informazioni principali e secondarie di un testo orale. Il contesto, lo scopo e il destinatario di un messaggio. Lingua come strumento di espressione per raccontare: criteri di successione logico temporale. Lingua come strumento di espressione regolata da strutture grammaticali e lessicali. I nessi temporali, causali e spaziali. I principi essenziali di organizzazione del discorso narrativo, descrittivo, espositivo, informativo. Testi poetici: rime, espressioni linguistiche. Filastrocche.</p> <p>LETTURA Correttezza e scorrevolezza nella lettura. Caratteristiche delle diverse tipologie letterarie affrontate: narrativa, descrittiva, regolativa, informativa, espositiva, argomentativa, lettera, diario, articolo, poesia, racconto giallo/horror, storico. Modalità di lettura: silenziosa, ad alta voce, espressiva, veloce, esplorativa. Modalità di lettura funzionale allo studio di testi affrontati nelle diverse discipline. Principali funzioni linguistiche e scopi comunicativi. Criteri logico, temporale, spaziale. Informazioni principali e secondarie. Testi poetici. Figure di suono e significato: rima, allitterazione, similitudine, metafora, personificazione, assonanza, onomatopea. La parafrasi della poesia. Le principali figure retoriche L' aspetto semantico. Lo scopo del testo. La coerenza. La relazione tra i fatti. Tecniche di supporto alla comprensione e alla verbalizzazione (sottolineare, annotare, costruire mappe e schemi). Temi stagionali. La punteggiatura come elemento essenziale per la lettura espressiva.</p>

SCRITTURA

Strategie per la generazione delle idee. Padronanza delle convenzioni della scrittura. Struttura di base di un testo: introduzione, sviluppo, conclusione. Principali segni di punteggiatura. Schema a completamento (scaletta) per la produzione di un testo. Fondamentali strutture morfosintattiche della lingua italiana: concordanza soggetto-verbo, legami funzionali, principali congiunzioni. Tipologie letterarie diverse: narrativa, descrittiva, regolativa, informativa, espositiva, argomentativa, lettera, diario, articolo, cronaca, poesia, racconto giallo/horror, storico. Caratteristiche distintive, anche grafico testuali, dei seguenti testi: racconto realistico, racconto fantastico, descrittivo, testo regolativo, espositivo, informativo, argomentativo, poetico, giallo, horror, storico, la lettera, il diario, l'articolo e la cronaca. Tecniche e stili di scrittura (feedback anticipazioni, intreccio...) Descrizione oggettiva e soggettiva, denotazione e connotazione. Differenze essenziali fra comunicazione orale e scritta. Opinioni e stati d'animo, giudizi e valutazioni personali, in forme adeguate allo scopo e al destinatario. Discorso diretto e indiretto. Strategie operative per rielaborare autonomamente un testo. Elementi per la sintesi di un testo: informazioni principali e secondarie, parole-chiave, sequenze. Testi da completare e assemblare in modo creativo. Tecniche di revisione del testo seguendo i criteri relativi a contenuto, ortografia, coesione morfologica e temporale, lessico, punteggiatura. Processi di controllo/autocorrezione da mettere in atto nella fase finale della produzione di un testo. Giochi grafici/fonici/semantici. Schemi e processi per l'autovalutazione, atti a monitorare i propri miglioramenti.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Contenuti e struttura di dizionari e testi di consultazione adatti all'età. Termini di contesto e lessico specifico. Significato contestuale delle parole, uso figurato del lessico. Giochi grafici, fonici, semantici in funzione dell'arricchimento lessicale. Terminologia specifica delle discipline di studio. Vocaboli, entrati nell'uso comune, provenienti da lingue straniere. Famiglie di parole. Campi semantici. L'ordine alfabetico. Ampliamento del patrimonio lessicale. Interazione orale. Letture. Voci di Vocabolario. Relazioni di significato tra le parole: omonimi, sinonimi, contrari.

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Gli elementi della comunicazione. I principali codici comunicativi verbali e non verbali. Gli scopi della comunicazione. Le caratteristiche della frase (ordine delle parole, concordanze, senso logico). Analisi grammaticale. Categorie linguistiche e riflessioni sul loro uso: articoli, nomi, aggettivi qualificativi e determinativi, pronomi personali e determinativi, avverbi, preposizioni, congiunzioni, interiezioni, verbi. Verbi: modi finiti e indefiniti con i rispettivi tempi; coniugazione attiva e passiva e impersonale. Prefissi, suffissi, parole semplici, derivate, alterate, composte. Analisi logica. Predicato verbale e nominale con le informazioni / espansioni necessarie al completamento del significato della frase. Il soggetto nei suoi diversi aspetti. Il complemento oggetto e i complementi indiretti.

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

INGLESE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

INGLESE: (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa) 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

INGLESE

L'ALUNNO:

riconosce se ha o meno capito messaggi verbali orali e semplici testi scritti, chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, stabilisce relazioni tra elementi linguistico comunicativi e culturali appartenenti alla lingua materna e alla lingua straniera.

Collabora attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. Individua differenze culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera senza avere atteggiamenti di rifiuto.

Comprende frasi ed espressioni di uso frequente, relative ad ambiti familiari (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. Descrive in termini semplici, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

INGLESE

LISTENING

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende semplici comandi e istruzioni con il supporto della gestualità. • Comprende espressioni e frasi di tipo quotidiano. • Comprende il senso generale di filastrocche e canzoni. <p><i>SPEAKING</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riproduce parole e semplici frasi curando pronuncia, ritmo e intonazione. • Riproduce filastrocche e canzoni. • Interagisce in maniera essenziale per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.
CONOSCENZE e ATTIVITÀ	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
INGLESE	<p>Greetings:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Presentazione delle formule di saluto e di congedo -Presentazione di alcuni personaggi di fumetti -Riutilizzo delle funzioni comunicative relative alle presentazioni. <p>Classroom commands:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esecuzione di giochi con individuazione dei comandi dati in LS - Elaborazioni grafiche su consegna dettata in LS - Esecuzione di lavori di coloritura, ritaglio, incollatura sotto istruzioni in LS. <p>Colours and objects:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduzione all'argomento in LS - Presentazione del lessico relativo ai colori - Presentazione del lessico relativo a oggetti di cancelleria utilizzati in classe - Riutilizzo del lessico in situazioni di gioco <p>Numbers:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentazione del lessico attraverso una "counting rhyme" - Presentazione dei numeri fino a 10 - Riutilizzo del lessico in situazioni di gioco - Riutilizzo del lessico nei primi accenni di quantificazione. <p>On the farm:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentazione del lessico - Presentazione dei versi degli animali in LS - L'ambiente della fattoria (lessico) - Riutilizzo delle strutture per individuare e nominare gli animali <p>Festivities: Christmas; Easter</p>

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

INGLESE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO: (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa) 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

INGLESE

L'ALUNNO:

riconosce se ha o meno capito messaggi verbali orali e semplici testi scritti, chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, stabilisce relazioni tra elementi linguistico comunicativi e culturali appartenenti alla lingua materna e alla lingua straniera.

Collabora attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. Individua differenze culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera senza avere atteggiamenti di rifiuto.

Comprende frasi ed espressioni di uso frequente, relative ad ambiti familiari (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. Descrive in termini semplici, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
INGLESE	<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende semplici comandi e istruzioni con il supporto della gestualità. • Comprende domande, espressioni e frasi di tipo quotidiano. • Comprende il senso generale di filastrocche e canzoni. <p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi testi scritti accompagnati da supporti visivi, individuando parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riproduce parole e semplici frasi curando pronuncia, ritmo e intonazione. • Riproduce filastrocche e canzoni. • Interagisce per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se incomplete. <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Copia e scrive parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe. <p>INTERCULTURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. Scopre le differenze culturali
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
INGLESE	Classroom commands.Colours. School objects. Numbers (1- 20). Farm animals. Birthday party vocabulary. To Be. Have got. Festivities: Halloween; Christmas; Easter.

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

INGLESE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO: (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa) 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

INGLESE

L'ALUNNO:

riconosce se ha o meno capito messaggi verbali orali e semplici testi scritti, chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, stabilisce relazioni tra elementi linguistico comunicativi e culturali appartenenti alla lingua materna e alla lingua straniera.

Collabora attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. Individua differenze culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera senza avere atteggiamenti di rifiuto.

Comprende frasi ed espressioni di uso frequente, relative ad ambiti familiari (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. Descrive in termini semplici, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
INGLESE	<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende vocaboli, espressioni, frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente e relativi a se stesso, ai compagni e alla famiglia. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce frasi significative riferite a oggetti, luoghi, persone e situazioni note. • Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando parole e frasi memorizzate adatte alla situazione. <p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende biglietti, cartoline, e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrive parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e a interessi personali e del gruppo.
CONOSCENZE e ATTIVITÀ	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
INGLESE	<p>Greetings: Conoscenza dei saluti formali e informali nei diversi momenti della giornata.</p> <p>Socializzazione: sapersi presentare a qualcuno, chiedere il nome altrui. Dire la propria età e chiedere l'età altrui.</p> <p>Classroom commands: Riconoscimento dei principali "classroom commands"; esecuzione, sotto istruzione, di compiti e lavori manuali</p> <p>Comprensione e uso del lessico.</p> <p>La casa, la famiglia, i numeri fino a 50, forme e dimensioni di oggetti, localizzazione di oggetti o persone in ambienti familiari</p> <p>Festivities: Halloween; Christmas; Easter</p>

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

INGLESE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO: (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa) 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

INGLESE

L'ALUNNO:

riconosce se ha o meno capito messaggi verbali orali e semplici testi scritti, chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, stabilisce relazioni tra elementi linguistico comunicativi e culturali appartenenti alla lingua materna e alla lingua straniera.

Collabora attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. Individua differenze culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera senza avere atteggiamenti di rifiuto.

Comprende frasi ed espressioni di uso frequente, relative ad ambiti familiari (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. Descrive in termini semplici, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

INGLESE

LISTENING

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende comandi e istruzioni via via più complessi. • Comprende espressioni e frasi relative ad argomenti noti. • Identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. • Comprende il testo di canzoni. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre frasi curando pronuncia, ritmo e intonazione. • Riproduce poesie e canzoni. • Descrive verbalmente immagini anche con l'aiuto degli altri linguaggi non verbali. • Si esprime per interagire in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore. • Scambia semplici informazioni afferenti allo sfera personale sostenendo ciò che si dice o si chiede con mimica e gesti. <p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi brevi e semplici anche senza supporti visivi, individuando nomi familiari, parole e frasi <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrive brevi messaggi, liste, biglietti, lettere, anche se formalmente non corretti, purché siano comprensibili. <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e analizza similarità e differenze linguistiche fra la lingua materna e la lingua straniera. <p>INTERCULTURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opera confronti interculturali analizzando le specificità della cultura anglosassone.
CONOSCENZE e ATTIVITÀ	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
INGLESE	<p>Greetings: Conoscenza dei saluti formali e informali nei diversi momenti della giornata. Socializzazione: sapersi presentare a qualcuno, chiedere il nome altrui. Dire la propria età e chiedere l'età altrui. Classroom commands: Riconoscimento dei principali "classroom commands"; esecuzione, sotto istruzione, di compiti e lavori manuali Comprensione e uso del lessico. La casa, la famiglia, i numeri fino a 50, forme e dimensioni di oggetti, localizzazione di oggetti o persone in ambienti familiari Festivities: - Halloween; Christmas; Easter</p>

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

INGLESE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO: (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa) 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

INGLESE

L'ALUNNO:

riconosce se ha o meno capito messaggi verbali orali e semplici testi scritti, chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, stabilisce relazioni tra elementi linguistico comunicativi e culturali appartenenti alla lingua materna e alla lingua straniera.

Collabora attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. Individua differenze culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera senza avere atteggiamenti di rifiuto.

Comprende frasi ed espressioni di uso frequente, relative ad ambiti familiari (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. Descrive in termini semplici, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
INGLESE	<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende comandi e istruzioni anche senza il supporto della gestualità. • Comprende espressioni e frasi di uso quotidiano o relative ad altre discipline. • Identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. • Comprende il testo di canzoni. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre frasi curando pronuncia, ritmo e intonazione. • Riproduce poesie e canzoni. • Descrive verbalmente immagini e situazioni note. • Si esprime per interagire in modo comprensibile e via via più completo utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore. • Scambia informazioni afferenti alla sfera personale o ad altre discipline, sostenendo ciò che si dice o si chiede anche con linguaggi non verbali. <p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi via via più articolati anche senza supporti visivi, individuando nomi familiari, parole e frasi di argomento conosciuto <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrive messaggi semplici, liste, biglietti, lettere personali anche se formalmente non corretti, purché siano comprensibili. <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e analizza similarità e differenze linguistiche fra la lingua materna e la lingua straniera. <p>INTERCULTURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opera confronti interculturali analizzando le specificità della cultura anglosassone.
CONOSCENZE e ATTIVITÀ	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
INGLESE	<p>Greetings: Conoscenza dei saluti formali e informali nei diversi momenti della giornata. Socializzazione: sapersi presentare a qualcuno, chiedere il nome altrui. Dire la propria età e chiedere l'età altrui. Classroom commands: Riconoscimento dei principali "classroom commands"; esecuzione, sotto istruzione, di compiti e lavori manuali. Comprensione e uso del lessico. La casa, la famiglia, i numeri, forme e dimensioni di oggetti, localizzazione di oggetti o persone in ambienti familiari</p> <p>Festivities: Halloween; Christmas; Easter</p>

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

comprende il valore culturale del patrimonio artistico locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ARTE E IMMAGINE

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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ARTE E IMMAGINE

ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Esprimere attraverso la raffigurazione grafica le proprie emozioni utilizzando tecniche e materiali diversi per rappresentare e comunicare la realtà percepita
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...)

	<p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche • Riconoscere attraverso un approccio operativo <i>linee, colori, forme, e la struttura compositiva</i> presente nel linguaggio delle immagini <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere elementi di tipo artistico presenti nel proprio territorio
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ARTE E IMMAGINE	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Raffigurazione grafica delle proprie emozioni. Tecniche e materiali diversi per rappresentare e comunicare la realtà percepita. Potenzialità espressive dei materiali plastici (pasta di sale, argilla, carta pesta..). Strumenti e materiali (carta, colori, tempere, pastelli...)</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente. La realtà attraverso I cinque sensi. Linee, colori, forme. Struttura compositiva nel linguaggio delle immagini. Colori.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Elementi di tipo artistico presenti nel proprio territorio</p>

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

comprende il valore culturale del patrimonio artistico locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ARTE E IMMAGINE

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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ARTE E IMMAGINE

ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni, emozioni, pensieri per rappresentare e comunicare la realtà percepita
- Trasformare immagini e materiali di vario tipo ricercando soluzioni figurative originali

	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) • Introdurre nelle proprie produzioni creative il linguaggio dell'arte <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed apprezzare con interesse e curiosità elementi di tipo artistico presenti nel proprio territorio
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ARTE E IMMAGINE	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Raffigurazione grafica delle proprie emozioni. Strumenti e tecniche di espressione grafico-pittorica per rappresentare e comunicare la realtà percepita. Orientamento nello spazio grafico-pittorico. I colori primari, i colori secondari. Tecniche manipolative: ritaglio di forme e sagome, collage, origami, stampe. Forme geometriche. Elementi della natura. Uso di tecniche espressive miste grafiche e plastiche.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente. La realtà attraverso I cinque sensi. Struttura compositiva nel linguaggio delle immagini. I diversi linguaggi visivi. Gli elementi del linguaggio visivo: linee, colori e forme. Orientamento nello spazio grafico indicando la posizione delle immagini (destra/sinistra, sopra/sotto, davanti/dietro, in alto/in basso, vicino/lontano, rapporto orizzontale/verticale/...)</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Elementi di tipo artistico presenti nel proprio territorio. Alcuni quadri d'autore. Distinzione fra edifici di uso abitativo o pubblico da musei, monumenti.</p>

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

comprende il valore culturale del patrimonio artistico locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ARTE E IMMAGINE

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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ARTE E IMMAGINE

ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Elaborare creativamente produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita
- Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali

	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardare, osservare e descrivere un'immagine e gli oggetti presenti nell' ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio • Riconoscere in un testo iconico-visivo alcuni elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). • Individuare nel linguaggio del fumetto le tipologie di codice, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e ipotizzarne la funzione e il significato • Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture • Riconoscere nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ARTE E IMMAGINE	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Tecniche e materiali diversi per rappresentare e comunicare la realtà percepita. Colori primari, secondari e complementari. Trasformazione di immagini ricercando soluzioni figurative originali. Stati d'animo ed emozioni attraverso le immagini. Tecniche di rappresentazione grafica e pittorica.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente. linee, colori, forme. Struttura compositiva nel linguaggio delle immagini. Conoscenza di opere caratteristiche dei periodi storici analizzati. Elementi della comunicazione per immagini. Gli elementi del linguaggio visivo. Il linguaggio del fumetto.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Alcuni quadri d'autore. Principali forme di espressione artistica. Opere artistico-culturali del proprio territorio. Opere artistico-culturali appartenenti ad altre culture.</p>

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

comprende il valore culturale del patrimonio artistico locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ARTE E IMMAGINE

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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ARTE E IMMAGINE

ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Elaborare creativamente produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita
- Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali

	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardare, osservare e descrivere un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio • Riconoscere in un testo iconico-visivo alcuni elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). • Individuare nel linguaggio del fumetto le tipologie di codice, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e ipotizzarne la funzione e il significato • Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture • Riconoscere nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ARTE E IMMAGINE	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Trasformazione di immagini ricercando soluzioni figurative originali. Stati d'animo ed emozioni attraverso le immagini. Tecniche di rappresentazione grafica e pittorica. I colori primari, secondari, complementari e le gradazioni di colore. Differenza tra segno e linea. La linea come elemento del linguaggio visivo. Le varie tipologie di linea. Le diverse forme geometriche e non. Trasformazione di immagini ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Gli elementi del linguaggio visivo: linee, colori, forme. Struttura compositiva nel linguaggio delle immagini. Conoscenza di opere caratteristiche dei periodi storici analizzati. Elementi della comunicazione per immagini. Elementi del linguaggio fumettistico. Linee cinetiche. Vignette.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Alcuni quadri d'autore. Principali forme di espressione artistica. Opere artistico-culturali del proprio territorio. Opere artistico-culturali appartenenti ad altre culture.</p>

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

comprende il valore culturale del patrimonio artistico locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ARTE E IMMAGINE

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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

ARTE E IMMAGINE

ESPRIMERSI E COMUNICARE

	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo • Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione • Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
ARTE E IMMAGINE	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Elementi di base della comunicazione iconica (rapporti tra immagini, gesti e movimenti, proporzioni, forme, colori simbolici, espressioni del viso, contesti). Produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. Le principali tecniche espressive. Immagini e soluzioni figurative originali. Tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Produzioni creative. Linguaggio stilistico.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>Rapporto figura/ sfondo. Elementi di base della comunicazione iconica. Gli elementi formali di un'immagine. Le regole della percezione visiva. L'orientamento nello spazio grafico. Testo iconico-visivo. le diverse tipologie di codici. Le sequenze narrative. La decodifica dei diversi significati delle immagini. Elementi del linguaggio fumettistico.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Principali aspetti formali ed espressivi dell'opera d'arte. Principali caratteristiche stilistiche. Gli elementi essenziali del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista. Il messaggio e la funzione dell'opera d'arte. Forme di arte appartenenti alla propria e ad altre culture. Il patrimonio ambientale e urbanistico. I principali monumenti storico-artistici.</p>

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

MUSICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione lettura). -Riconosce e classifica i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Ascolta e conosce varie opere d'arte musicali di varie epoche. Costruisce la propria identità musicale valorizzando le proprie esperienze. Usa mezzi digitali per l'elaborazione sonora

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

MUSICA

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 Sè 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, suoni e silenzi.
 Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
 Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.

	Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
MUSICA	ASCOLTO E PRODUZIONE <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere sonorità differenti (suoni, rumori, silenzi...) individuandone durata e intensità relativi a differenti contesti di vita quotidiana (sonorizzazione di ambienti) • Riprodurre semplici sequenze ritmiche in situazioni di gioco con la voce, con il corpo e con gli oggetti associando la mimica con il proprio corpo • Eseguire in gruppo semplici canti
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
MUSICA	ASCOLTO E PRODUZIONE <p>Le sonorità di ambienti e oggetti naturali ed artificiali (Suoni, rumori e silenzi). Suoni e rumori prodotti da diverse modalità di manipolazione di materiali e oggetti comuni. Durata e intensità. Sequenze ritmiche. Schemi motori con finalità espressive. Tipologie dell'espressione vocale (giochi vocali, filastrocche). Canti di vario genere individuali e corali. Movimento e suono (girotondi tradizionali, giochi cantati...). Effetti sonori con la voce, anche usando timbri diversi.</p>

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

MUSICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione lettura). -Riconosce e classifica i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Ascolta e conosce varie opere d'arte musicali di varie epoche. Costruisce la propria identità musicale valorizzando le proprie esperienze. Usa mezzi digitali per l'elaborazione sonora

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

MUSICA

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 Sè 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, suoni e silenzi.
 Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
 Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
 Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
MUSICA	ASCOLTO E PRODUZIONE <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi essenziali del suono in relazione alla durata, all'altezza, all'intensità e al timbro • Ascoltare e produrre eventi musicali relativi a differenti contesti di vita quotidiana riconoscendo lento-veloce, forte-piano • Riprodurre semplici sequenze ritmiche con la voce o con oggetti, associando la mimica con il proprio corpo, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione • Eseguire individualmente ed in gruppo semplici canti imitando i modelli ascoltati
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
MUSICA	ASCOLTO E PRODUZIONE <p>Funzione comunicativa dei suoni e dei linguaggi sonori. Le sonorità di ambienti e oggetti naturali ed artificiali. Fonti sonore, ambienti sonori. Parametri del suono: durata, altezza, intensità e timbro. Le sequenze ritmiche e il linguaggio ritmico: sequenze, filastrocche poesie. Schemi motori con finalità espressive. Tipologie dell'espressione vocale. Canti e brani di generi diversi. Canto corale. Simboli non convenzionali per comporre e leggere semplici partiture. Oggetti sonori con materiale vario.</p>

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

MUSICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione lettura). -Riconosce e classifica i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Ascolta e conosce varie opere d'arte musicali di varie epoche. Costruisce la propria identità musicale valorizzando le proprie esperienze. Usa mezzi digitali per l'elaborazione sonora

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

MUSICA

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 Sè 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, suoni e silenzi.
 Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
 Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
 Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
MUSICA	ASCOLTO E PRODUZIONE <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi essenziali del suono in relazione alla durata, all'altezza, all'intensità e al timbro • Cogliere i valori espressivi di musiche ascoltate, traducendole a livello grafo-pittorico e motorio, esprimendo pareri e apprezzamenti sul genere e sullo stile • Riprodurre semplici sequenze ritmiche o suoni con la voce o con oggetti, associando la mimica con il proprio corpo, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione • Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali • Eseguire individualmente ed in gruppo semplici canti, imitando i modelli ascoltati, in maniera sincrona con il ritmo e la musicalità del brano e dei compagni • Suonare semplici strumenti a percussione rispettando ritmo e intensità
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
MUSICA	ASCOLTO E PRODUZIONE Parametri del suono: durata, altezza, intensità e timbro. Sequenze ritmiche. Schemi motori con finalità espressive. Canti e brani di generi diversi. Funzione comunicativa dei suoni e dei linguaggi sonori. Gli elementi di base del codice musicale. La posizione e il valore delle note sul pentagramma. La struttura ritmica dei brani musicali. Alcuni strumenti musicali e i loro suoni.

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

MUSICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione lettura). -Riconosce e classifica i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Ascolta e conosce varie opere d'arte musicali di varie epoche. Costruisce la propria identità musicale valorizzando le proprie esperienze. Usa mezzi digitali per l'elaborazione sonora

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

MUSICA

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 Sè 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, suoni e silenzi.
 Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
 Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
 Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
MUSICA	<p>ASCOLTO E PRODUZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza • Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione • Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi • Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali • Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
MUSICA	<p>ASCOLTO E PRODUZIONE</p> <p>Il linguaggio musicale e la sua funzione. Il linguaggio ritmico. Le caratteristiche del suono: timbro, intensità, altezza e durata. La notazione musicale. Le famiglie degli strumenti musicali. I principali generi musicali. La musica nelle diverse civiltà studiate. Brani vocali, strumentali e polifonici. La chiave di violino, la battuta e le pause sul pentagramma. Tempi binario, ternario e quaternario. Canto individuale e corale. Espressività e intonazione. La musica come espressione corporea. La danza come espressione corporea della musica. Aspetti funzionali ed estetici nei brani musicali. Sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).</p>

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

MUSICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione lettura). -Riconosce e classifica i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Ascolta e conosce varie opere d'arte musicali di varie epoche. Costruisce la propria identità musicale valorizzando le proprie esperienze. Usa mezzi digitali per l'elaborazione sonora

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI

MUSICA

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 Sè 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, suoni e silenzi.
 Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
 Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
 Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
MUSICA	<p>ASCOLTO E PRODUZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione • Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi • Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza • Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. • Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
CONOSCENZE	
DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE E DEI LINGUAGGI	
MUSICA	<p>ASCOLTO E PRODUZIONE</p> <p>Il linguaggio musicale e la sua funzione. Le caratteristiche del suono: timbro, intensità, altezza e durata. Le famiglie degli strumenti musicali. I principali generi musicali. Musica, cultura e storia. Contestualizzare canti e musiche. Brani vocali, strumentali e polifonici. La chiave di violino, la battuta e le pause sul pentagramma. La notazione musicale. Tempi binario, ternario e quaternario. Canto individuale e corale. . Espressività e intonazione. La musica come espressione corporea. La danza come espressione corporea della musica. Aspetti funzionali ed estetici nei brani musicali. Sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). Funzioni sociali della musica (canti, folk, di preghiera, etnica).</p>

CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA PRIMARIA

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

Matematica-Scienze-Tecnologia-Motoria

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

sviluppa e applica il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Possiede una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. Ha la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>L'ALUNNO:</p> <p>Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).</p> <p>Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo fino a 20 • Leggere, scrivere (sia in cifra che in parola) e ordinare i numeri naturali entro il 20, in senso progressivo e regressivo, riconoscendo il valore posizionale delle cifre; confrontarli, ordinarli, e rappresentarli sulla linea dei numeri • Eseguire mentalmente semplici addizioni e sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 20 e verbalizzare le procedure di calcolo a livello iconico • Eseguire le addizioni e le sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 20 con gli algoritmi scritti usuali <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione nello spazio a partire dal proprio corpo • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini

	<p>adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere il percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno affinché compia il percorso desiderato • Riconoscere e denominare le principali figure geometriche piane <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune indicate dall'insegnante, a seconda dei contesti e dei fini legati alla concreta esperienza • Indicare i criteri che sono stati usati per realizzare semplici classificazioni e ordinamenti assegnati • Leggere e rappresentare relazioni e dati relativi a esperienze concrete condotte a scuola (es. la tabella meteorologica) con diagrammi, schemi e tabelle, dietro indicazioni dell'insegnante • Leggere o ascoltare e comprendere il significato di semplici testi che contengono problemi logici o matematici e rappresentarne graficamente le situazioni relative a situazioni di vita quotidiana • Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità di misura arbitrarie (es. i quadretti).
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>NUMERI Numeri naturali entro il 20: nome e simbolo. L'ordinamento dei numeri. Senso progressivo e regressivo fino a 20. Rappresentazione dei numeri naturali in base dieci. Linea dei numeri. Abaco. Regoli. Numeri ordinali. Valore posizionale delle cifre. Confronto dei numeri maggiore, minore, uguale. Precedente e successivo. Addizione e sottrazione tra numeri naturali entro il 20. Algoritmi scritti usuali. Procedure di calcolo iconico.</p> <p>SPAZIO E FIGURE Posizione nello spazio del proprio corpo. Relazioni spaziali: sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori. Orientamento e concetti topologici. Percorsi. Istruzioni di percorsi. Mappe e piantine. Forme degli oggetti. Le principali figure piane.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Situazione problematica. Sequenza risolutiva. Relazioni tra elementi. Rappresentazione delle relazioni tra elementi. Previsione di eventi. Semplici rappresentazioni grafiche. Rappresentazioni verbali, iconiche, simboliche di situazioni che richiedono l'uso di addizioni e sottrazioni. Rappresentazioni di insiemi. Relazioni tra oggetti, simboli e numeri. Regolarità e ritmi. Evento vero, falso. Evento certo, possibile, impossibile. Formulazione di semplici ipotesi.</p>

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

sviluppa e applica il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Possiede una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. Ha la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

MATEMATICA

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.

	<p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. 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.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, e di tre fino a 100 • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale fino a 100, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali entro il 100 verbalizzando le procedure di calcolo • Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri naturali con e senza cambio fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali • Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 • Eseguire moltiplicazioni con i numeri naturali fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali con fattori di una cifra • Eseguire divisioni con i numeri naturali senza resto fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali con il divisore di una cifra • Leggere o ascoltare e comprendere il significato di semplici testi che contengono problemi logici o matematici e rappresentarne graficamente le situazioni note <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori) • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche piane • Disegnare figure geometriche piane <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini • Indicare e spiegare i criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle, relativamente a situazioni ed esperienze concrete condotte

	<p>in classe (situazioni note)</p> <ul style="list-style-type: none"> Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia strumenti convenzionali (orologio, ecc.).
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>NUMERI Numeri naturali entro il 100: nome e simbolo. Rappresentazione dei numeri naturali in base dieci e scrittura posizionale entro il 100. Il valore posizionale delle cifre. Linea dei numeri. Sequenze verbali numeriche in senso progressivo e regressivo entro il 100, con e senza linea dei numeri. Successioni numeriche con i regoli e con la linea dei numeri. Lettura e scrittura di numeri in cifre e in parole. Rappresentazioni grafiche e manipolative di quantità numeriche. Confronti e ordinamenti di quantità, in senso crescente e decrescente. Precedente e successivo di un numero. Simboli e concetti di maggiore, minore, uguale. Confronti e ordinamenti di numeri consecutivi, in senso crescente e decrescente. Numeri pari e numeri dispari. Raggruppamenti. Raggruppamenti e registrazione di quantità. Rappresentazioni di quantità numeriche. Composizione e scomposizione di numeri. Numeri ordinali. Calcolo mentale. Addizioni e sottrazioni in riga. Addizioni e sottrazioni con regoli, abachi e tabelle. Addizioni e sottrazioni in colonna con e senza cambio. Proprietà commutativa dell'addizione. Tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Moltiplicazioni, schieramenti, in riga e in colonna con fattori di una cifra. Proprietà commutativa della moltiplicazione. Termini di doppio, triplo, metà, paio, coppia, decina, dozzina. Divisioni eseguite come ripartizione. Divisioni in colonna con il divisore di una cifra senza resto. Situazioni problematiche.</p> <p>SPAZIO E FIGURE Posizione nello spazio del proprio corpo. Relazioni spaziali. Orientamento e concetti topologici. Istruzioni di percorsi. Mappe e piantine. Piano cartesiano. Reticoli e vettori. Percorsi su reticolo. Classificazione e costruzione di linee. Confini e regioni. Classificazioni di figure e loro descrizione. Le figure del piano e dello spazio. Grafica di figure piane. Simmetrie. Rimpicciolimenti, ingrandimenti e deformazioni di figure. Ordinamenti di grandezze.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Situazioni problematiche e sequenza risolutiva. Schemi e diagrammi. Semplici rappresentazioni grafiche. Rappresentazioni di relazioni. Relazioni tra numeri naturali. Evento vero, falso. Probabilità. Evento certo, possibile, impossibile. Semplici ipotesi. Diagrammi di Venn, di Carroll e ad albero. Connettivi e quantificatori logici. Insiemi unione. Sottoinsiemi. Insiemi complementari. Intersezioni di insiemi. Istogrammi e tabelle a doppia entrata. Diagrammi di flusso. Misure.</p>

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

sviluppa e applica il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Possiede una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. Ha la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

MATEMATICA

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.

	<p>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...).</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... Entro il 1000 • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo • Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 • Eseguire le operazioni (addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni) con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/ sinistra, dentro/fuori) • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche • Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle • Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio).

CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>NUMERI</p> <p>I numeri naturali da 0 a 1000 (aspetto ordinale e cardinale). Rappresentazione dei numeri naturali in base dieci e scrittura posizionale entro il 1000. Valore posizionale delle cifre. Confronto di numeri. Conta di oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre. La frazione: suddivisione in parti uguali di figure geometriche e oggetti. Unità frazionaria e complementare. Confronto di frazioni. La frazione decimale. Trasformazione dalla frazione decimale al numero decimale e viceversa. Lettura e scrittura di numeri decimali (fino ai decimi). Addizioni e sottrazioni. Proprietà dell'addizione e della sottrazione. Tabelline. Moltiplicazioni. Divisioni. Valore operativo dello "0" e dell' "1" nell'addizione e nella moltiplicazione. Le proprietà della moltiplicazione. Calcolo orale. Moltiplicazioni e divisioni per 10,100,1000.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Posizione nello spazio del proprio corpo. Relazioni spaziali. Orientamento e concetti topologici. Percorsi. Le linee: rette, semirette, segmenti. Rette incidenti, parallele perpendicolari. Angoli: prime classificazioni. Piano Cartesiano: riduzione, ingrandimento, traslazione, ribaltamento, deformazione. Principali figure geometriche. Classificazioni. Simmetria di una figura. Sistema di misurazione: il lessico delle unità di misura convenzionali. Sistema metrico decimale. Il metro come unità di misura delle lunghezze.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Situazioni problematiche e sequenza risolutiva. Problemi a due domande e due operazioni. Problemi con una domanda e due operazioni. Problemi con le misure di lunghezza. Problemi di logica. Schemi e diagrammi. Dati utili, nascosti, mancanti e sovrabbondanti. Rappresentazioni verbali, iconiche, simboliche di situazioni che richiedono l'uso delle quattro operazioni. Tecniche di calcolo. Rappresentazioni di relazioni. Rilevazioni statistiche. Semplici tabelle di frequenze. Confronti di frequenze. Caratteri qualitativi e caratteri quantitativi. Rappresentazioni grafiche: diagrammi di vario tipo. Diagramma di flusso. Evento vero, falso. Evento certo, possibile, impossibile Semplici ipotesi. Misure e sistema monetario.</p>

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

sviluppa e applica il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Possiede una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. Ha la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

MATEMATICA

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.

	<p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere e confrontare i numeri naturali entro le centinaia di migliaia, i numeri decimali e le frazioni • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto applicando le diverse proprietà e verificando il risultato ottenuto • Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero • Stimare il risultato di una operazione • Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane • Applicare le conoscenze matematiche per risolvere situazioni problematiche elaborando azioni adeguate sul processo risolutivo <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie • Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (quadretti, riga...) • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti • Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse • Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti • Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità • Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti) • Determinare il perimetro e l'area delle principali figure geometriche per scomposizione o utilizzando le più comuni formule • Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.) <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati in situazioni significative, note e non, e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni e formulare giudizi • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura • Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare

	misure e stime <ul style="list-style-type: none"> • Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario • Intuire ed argomentare, in situazioni concrete su una coppia di eventi, sulle valutazioni di probabilità dando una prima quantificazione nei casi più semplici (probabile/non probabile)
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>NUMERI Numeri naturali nell'ordine delle migliaia. Numeri decimali. Rappresentazione dei numeri naturali, delle frazioni e dei numeri decimali e scrittura posizionale. Valore posizionale delle cifre. Ordinamento, confronto, composizione, scomposizione, dei numeri. Equivalenze di valori. Frazioni: proprie, improprie, apparenti, complementari, equivalenti. Confronto di frazioni. La frazione di un numero. Frazioni decimali e numeri decimali. Numeri decimali: ordinamento, confronto, composizione, scomposizione, riconoscimento del valore posizionale. Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni: termini e proprietà. Operazioni in colonna con numeri naturali e decimali. Addizioni e sottrazioni con più cambi. Moltiplicazioni con più cifre al moltiplicatore. Divisioni con due cifre al divisore. Strategie di calcolo mentale. Semplici espressioni aritmetiche. Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 con i numeri naturali e decimali.</p> <p>SPAZIO E FIGURE Rette incidenti, parallele e perpendicolari. Gli angoli: acuto, ottuso, retto, piatto, giro, concavo, convesso. Il Goniometro. Principali figure piane: triangolo, quadrato, rettangolo, parallelogramma, trapezio, rombo. Caratteristiche, proprietà e avvio alla costruzione delle figure geometriche con gli strumenti del disegno tecnico (righe, squadre da 30° e da 45°). Figure geometriche piane: lati, vertici, angoli, diagonali, altezze e assi di simmetria. Piano cartesiano. Perimetro e di area. Formule per il calcolo del perimetro di figure geometriche conosciute. Formule per il calcolo dell'area di figure geometriche conosciute. Trasformazioni geometriche: simmetrie, traslazioni e rotazioni. Semplici ingrandimenti e riduzioni in scala.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Situazioni problematiche e sequenza risolutiva: dati, domande, operazioni, diagramma, risposta al quesito risolutivo. Problemi aritmetici con una o due domande, con una o due operazioni. Dati utili, nascosti, mancanti e sovrabbondanti. Unità di misura convenzionali delle lunghezze, capacità, pesi, superfici. Conversione tra un'unità di misura e l'altra. Problemi con le misure di lunghezza. Connettivi logici: <i>e</i>, <i>o</i>, <i>non</i>. Dati, tabelle e grafici. Evento vero, falso. Ipotesi semplici e complesse. Evento certo, possibile, impossibile. Semplici grafici di tipo statistico: diagramma cartesiano, istogramma, aerogramma, Diagrammi di flusso. Insiemi e relazioni con diagrammi di vario tipo. Equivalenze e ordinamenti. Caratteri qualitativi e caratteri quantitativi: moda, mediana e media aritmetica. Unità di misura convenzionali. Misure e sistema monetario.</p>

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

sviluppa e applica il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Possiede una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. Ha la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

MATEMATICA

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.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni • Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero • Stimare il risultato di una operazione • Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane • Applicare le conoscenze matematiche per risolvere situazioni problematiche elaborando azioni adeguate sul processo risolutivo • Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica • Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri • Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria) • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti • Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione • Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse • Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti • Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità • Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti) • Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti • Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. • Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.)

	<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni • Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura • Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime • Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario • In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili • Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
MATEMATICA	<p>NUMERI</p> <p>Numeri naturali nell'ordine dei milioni. Numeri interi e decimali: rappresentazioni, ordinamento, confronto, composizione, scomposizione, riconoscimento del valore posizionale. Sistemi di numerazione. Numeri Romani. Numeri interi positivi e negativi. Numeri relativi: individuazione in contesti pratici (ad es. uso del termometro, registrazione delle temperature e rappresentazione sulla linea). Le quattro operazioni. Il calcolo mentale. Proprietà delle quattro operazioni. Divisioni con resto fra numeri naturali. Le espressioni aritmetiche. Multipli e divisori. Criteri di divisibilità. Numeri primi. Potenze. Frazioni decimali (dal numero alla frazione e viceversa). Frazioni equivalenti. La percentuale, l'algoritmo per il calcolo e le rappresentazioni con diagrammi.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Angoli. Perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Riconoscimento e descrizione delle principali figure piane e solide. Strumenti del disegno tecnico: costruzione di poligoni e cerchio con squadra, riga e compasso Il cerchio e la circonferenza. Piano e coordinate cartesiani. Trasformazioni geometriche elementari (traslazione, simmetria e rotazione). Ingrandimenti e riduzioni su carta quadrettata/millimetrata. Formule per il calcolo di perimetro e area di figure geometriche conosciute. Solidi: esperienze manipolative per l'intuizione del concetto di volume e la sua misurazione. Quadrilateri. Equivalenza di figure. Perimetro e area di semplici poligoni. Misure di superficie.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Situazioni problematiche e sequenza risolutiva: dati utili, nascosti, mancanti e sovrabbondanti, operazioni, diagramma, risposta al quesito. Problemi aritmetici. Problemi di misura, geometrici, logici, con le frazioni, di peso netto/lordo/tara, di compravendita, di sconti, di percentuali e di interesse. Perimetro e area di semplici poligoni.</p>

	<p>Indagini statistiche. Dati statistici e indici di posizione: moda, mediana, media aritmetica. Relazioni e rappresentazioni (tabelle, frecce, piano cartesiano). Aerogrammi.</p> <p>Diagrammi e grafici: rappresentazioni di situazioni probabilistiche (tabella a doppia entrata, schema ad albero, diagramma di Eulero Venn). Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio. Ipotesi anche complesse.</p> <p>Sistemi di misura: unità di misura (multipli e sottomultipli). Equivalenze e conversioni fra unità di misura lineari e di superficie, di tempo e di valore.</p>
--	--

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Spiega il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

SCIENZE

L'ALUNNO

Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
 Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
 Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
 Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
 Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
 Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
 Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
SCIENZE	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso l'osservazione diretta dei fatti, oggetti e materiali di uso quotidiano in base alle loro caratteristiche • Seriare e classificare oggetti, riferire le caratteristiche in base ai dati sensoriali • Osservare e descrivere con un linguaggio appropriato semplici fenomeni della vita quotidiana, formulando domande realizzando semplici esperimenti <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando in classe semine in terrari • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali • Osservare la variabilità dei fenomeni atmosferici e quella relativa alle stagioni. <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente attraverso l'uso dei cinque sensi • Osservare e riconoscere le varie parti del corpo umano
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
SCIENZE	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI La realtà circostante. Oggetti e materiali di uso quotidiano. Le caratteristiche degli oggetti. I cinque sensi. Dati sensoriali. Linguaggio appropriato per semplici fenomeni della vita quotidiana. Semplici esperimenti.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Osservazione diretta. La vita di piante e animali. Esseri viventi e non viventi. La semina. Somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. Il ciclo vitale: nascita, crescita e morte. La variabilità dei fenomeni atmosferici e quella relativa alle stagioni.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE Caratteristiche del proprio ambiente attraverso l'uso dei cinque sensi. Le varie parti del corpo umano. Il confronto tra organismi animali. Il mio corpo: l'igiene personale e la corretta alimentazione.</p>

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Spiega il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

SCIENZE

L'ALUNNO

Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
 Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
 Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
 Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
 Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
 Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
 Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
SCIENZE	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le funzioni e le strutture degli oggetti osservati • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà • Individuare strumenti di misura, utilizzando la matematica conosciuta per trattare i dati. • Descrivere, con un linguaggio appropriato, fenomeni di vita quotidiana legate ai cambiamenti fisici <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare momenti significativi nella vita di piante (semine in terrari) e animali • Osservare attraverso l'esperienza diretta, con uscite esterne, le caratteristiche dei terreni e delle acque • Osservare le trasformazioni dell'ambiente naturale (agenti atmosferici...) e quelle prodotte dall'azione modificatrice dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione...) • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia...) e con la periodicità dei fenomeni celesti (giorno, notte, stagioni...) <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente • Attivare comportamenti improntati al rispetto dell'ambiente
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
SCIENZE	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>La realtà circostante. Oggetti e materiali di uso quotidiano. Le caratteristiche degli oggetti. I cinque sensi. Linguaggio appropriato per semplici fenomeni della vita quotidiana. Semplici esperimenti. La materia. Gli stati della materia (solido, liquido, aeriforme). Classificazioni. Semplici esperimenti di rilevazione di proprietà e caratteristiche della materia. I materiali. I miscugli. Le soluzioni.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Osservazione diretta. La vita di piante e animali. Esseri viventi e non viventi. La semina. Somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. Il ciclo vitale: nascita, crescita e morte. La variabilità dei fenomeni atmosferici e quella relativa alle stagioni. L'acqua. Gli stati dell'acqua. I passaggi di stato dell'acqua. Il ciclo dell'acqua.</p>

L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE

Caratteristiche dell'ambiente naturale. LE PIANTE-La struttura delle piante. Classificazioni di: radici, fusti, foglie. La riproduzione delle piante. L'alimentazione delle piante. GLI ANIMALI-Le caratteristiche degli animali. Il confronto tra organismi animali. Classificazioni: animali domestici e non, animali terrestri e acquatici. Alimentazione degli animali (carnivori, insettivori, onnivori, erbivori, granivori). La riproduzione degli animali. Movimento. Ripari naturali e non. Rivestimento del corpo. Habitat (prateria, savana, foresta, montagna, deserto, regione polare, fiume, lago, palude, oceano).

Le parti del corpo umano. L'igiene personale e la corretta alimentazione.

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Spiega il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

SCIENZE

L'ALUNNO

Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
 Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
 Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
 Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
 Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
 Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
 Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
SCIENZE	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà • Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per fare i dati. • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legata ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali • Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del Sole, di agenti atmosferici, dell'acqua) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione) • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole e pioggia) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di notte, percorsi del Sole, stagioni) <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente • Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
SCIENZE	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>Il metodo scientifico. Le proprietà degli oggetti e dei materiali. Scomposizione e ricomposizione di oggetti semplici per riconoscerne le funzioni e i modi d'uso. Interazione diretta. Qualità e proprietà dei materiali. Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà. Strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame. Fenomeni della vita quotidiana legata ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore.</p>

OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

Semplici esperimenti di laboratorio. Semplici fenomeni fisici e chimici. Le principali caratteristiche del suolo, dell'aria e dell'acqua. La vita di piante e animali. Allevamenti di piccoli animali. Semine in terrari. Somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. Caratteristiche dei terreni e delle acque. Le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del Sole, di agenti atmosferici, dell'acqua) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione). La variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole e pioggia). La periodicità dei fenomeni celesti (di/ notte, percorsi del Sole, stagioni).

L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE

Le principali caratteristiche degli esseri viventi (vegetali e animali, adattamento all'ambiente, ecosistemi e catene alimentari). Il funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo) per riconoscerlo come organismo complesso. Modelli elementari del funzionamento del corpo umano.

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Spiega il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

SCIENZE

L'ALUNNO

Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
 Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
 Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
 Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
 Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.

	<p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
SCIENZE	<p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare attraverso l'osservazione e l'esperienza concreta semplici concetti scientifici • Riflettere sulla regolarità dei fenomeni utilizzando semplici strumenti di misura e servendosi delle unità convenzionali • Individuare le proprietà di alcuni materiali (durezza, peso, trasparenza) • Osservare e descrivere mediante strumenti scientifici alcuni passaggi di stato e rappresentare graficamente i dati <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere i momenti fondamentali del ciclo vitale attraverso osservazioni dirette in una porzione di ambiente vicino, individuando le trasformazioni e i cambiamenti nel tempo • Sperimentare e riflettere sulla struttura del suolo (attraverso l'osservazione di rocce, sassi, terricci...) e dell'acqua • Distinguere i termini specifici e utilizzarli in modo pertinente per elaborare semplici modelli di spiegazioni della realtà <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere il funzionamento del corpo come sistema riconoscendo il funzionamento dei diversi apparati • Avere cura della propria salute dal punto di vista alimentare e motorio • Riconoscere che ogni organismo è in relazione con le altre forme di vita • Elaborare le prime classificazioni animali e vegetali sulla base di osservazioni personali • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, comprese quelle elaborate dall'uomo
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
SCIENZE	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>La materia. Gli stati della materia e il calore. Il calore e la temperatura. La trasmissione del calore. I passaggi di stato della materia. Miscugli e soluzioni. Sospensioni e reazioni.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Il ciclo vitale. Osservazioni dirette in una porzione di ambiente vicino. Trasformazioni e i cambiamenti. L'aria e le sue proprietà. L'acqua. Il</p>

suolo e i vari tipi di terreno. Gli ecosistemi. Le catene alimentari. Le piramidi. Le reti alimentari.

L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE

Gli esseri viventi. Le piante. Le piante complesse. Le piante semplici. Le parti della pianta. La fotosintesi clorofilliana. La respirazione. La riproduzione. Funghi, lieviti e muffe. Gli animali. Gli invertebrati. I vertebrati. Come si nutrono. Come si respirano. Come si muovono. Come si riproducono.

Il funzionamento del corpo come sistema. La salute dal punto di vista alimentare e motorio. Relazioni con le altre forme di vita.

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Spiega il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

SCIENZE

L'ALUNNO

Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
 Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
 Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
 Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
 Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
 Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
 Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
SCIENZE	<p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, pesi, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore • Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia • Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misurare volumi/capacità (bilance a molla...) imparando a servirsi di unità convenzionali • Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, e realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua inchiostro...) • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo) <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità • Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali • Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo
CONOSCENZE	

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
SCIENZE	<p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <p>Esperienze concrete sui concetti scientifici. Proprietà di materiali: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità. Semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e alcool, acqua e olio, inchiostro...). Passaggi di stato Movimento. Pressione. Temperatura. Calore. L'Energia: le sue fonti e le sue forme. Fonti rinnovabili e non rinnovabili. L'inquinamento. Comportamenti e utilizzo consapevole delle risorse energetiche. Il risparmio energetico. La luce: proprietà e caratteristiche. Il suono: proprietà e caratteristiche. Strumenti di misura: recipienti per misurare volumi/capacità (bilance a molla...). Unità di misure convenzionali.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>La struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. Il Sistema Solare: stelle, pianeti, asteroidi. Il moto apparente del Sole. La Terra e il suo satellite. I movimenti della Terra e le fasi della Luna.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>La cellula e la sua struttura. Le parti della cellula animale e vegetale: membrana, citoplasma, nucleo. Il corpo umano: organizzazione in tessuti, organi, apparati. I diversi apparati e le loro funzioni: apparato digerente, apparato locomotore, apparato respiratorio, apparato cardio-circolatorio, sistema nervoso e organi di senso, apparato escretore, apparato riproduttivo. Funzioni dei vari apparati e degli organi in relazioni fra loro. Una sana alimentazione: abitudini nutrizionali e valore del cibo. Cibi che soddisfano il fabbisogno energetico: alimenti costruttori, alimenti energetici, alimenti protettivi. Importanza del movimento e dell'attività sportiva per la crescita sana della persona.</p>

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

utilizza le applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. Comprende i cambiamenti determinati dall'attività umana riflette sulla responsabilità individuale del cittadino.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

TECNOLOGIA

L'ALUNNO:

Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
TECNOLOGIA	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare, manipolare e descrivere oggetti e materiali per rilevarne le caratteristiche e le funzioni • Riconoscere le funzioni principali e la costituzione di un oggetto, di un materiale o di uno strumento di uso quotidiano (TV, radio, telefono, PC...) • Osservare e descrivere i diversi ambienti di vita quotidiana (la scuola, la propria abitazione, la propria cameretta...) <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare osservazioni sulle caratteristiche di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana • Riconoscere le caratteristiche di un oggetto o di un materiale di vita quotidiana per indicarne i danni riportati e ipotizzare qualche rimedio • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni • Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, con la guida dell'insegnante • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico • Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate • Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco)
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
TECNOLOGIA	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Oggetti e materiali per rilevarne le caratteristiche e le funzioni. Le funzioni principali di un oggetto, di un materiale o di uno strumento di uso quotidiano (TV, radio, telefono, PC...). Ambienti di vita quotidiana (la scuola, la propria abitazione, la propria cameretta...).</p>

PREVEDERE E IMMAGINARE

Caratteristiche di oggetti dell'ambiente scolastico. I dati sensoriali. Decisioni e comportamenti personali relativi a situazioni concrete di vita quotidiana. Le caratteristiche di un oggetto o di un materiale di vita quotidiana. I danni di oggetti e materiali. I rimedi. Fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Smontaggio di semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. Semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Oggetti in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale). Programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco).

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

utilizza le applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. Comprende i cambiamenti determinati dall'attività umana riflette sulla responsabilità individuale del cittadino.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

TECNOLOGIA

L'ALUNNO:

Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
TECNOLOGIA	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici rilievi anche fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, semplicissime mappe....) • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli, strumenti d'uso quotidiano, ricette...) • Impiegare alcune semplici regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di righello, carta quadrettata,..) • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni e riconoscere le funzioni principali degli strumenti tecnologici di uso quotidiano (TV, radio, telefono, PC...) • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana • Riconoscere le caratteristiche di un oggetto o di un materiale di vita quotidiana per indicarne i danni riportati e ipotizzare qualche rimedio • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali necessari <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, con la guida dell'insegnante • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico • Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate • Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco)
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
TECNOLOGIA	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Oggetti e strumenti di uso comune individuandone forma, componenti, funzioni; Le varie componenti dei materiali utilizzati; I manufatti classificati secondo le loro funzioni; Le fasi per la realizzazione di un manufatto.</p>

Semplici rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, semplicissime mappe...). Guide d'uso o istruzioni di montaggio. Semplici regole del disegno tecnico: righello, carta quadrettata. Proprietà dei materiali più comuni. Le funzioni principali degli strumenti tecnologici di uso quotidiano (TV, radio, telefono, PC...). Semplici tabelle, mappe, diagrammi.

PREVEDERE E IMMAGINARE

Caratteristiche di oggetti dell'ambiente scolastico. I dati sensoriali. Decisioni e comportamenti personali relativi a situazioni concrete di vita quotidiana. Le caratteristiche di un oggetto o di un materiale di vita quotidiana. I danni di oggetti e materiali. I rimedi. Fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.). Strumenti e materiali essenziali per la fabbricazione di un semplice oggetto.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Smontaggio di semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. Semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Oggetti in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale). Programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco). Le principali procedure di utilizzo del computer. Alcuni termini italiani e inglesi inerenti la tecnologia informatica.

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

utilizza le applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. Comprende i cambiamenti determinati dall'attività umana riflette sulla responsabilità individuale del cittadino.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

TECNOLOGIA

L'ALUNNO:

Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
TECNOLOGIA	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari) • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Utilizzare il PC per eseguire attività interattive (di scrittura di disegno ...) con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative con misure non convenzionali su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive • Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Organizzare una gita o una visita didattica a partire da dati forniti dall'insegnante; utilizzare piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni • Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico • Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate • Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco)
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	

TECNOLOGIA	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Principali caratteristiche di oggetti e materiali (pesantezza/leggerezza, fragilità, plasticità). Le proprietà di oggetti e materiali (conducibilità termica, durezza, elasticità, fusibilità, lavorabilità); classificazione dei materiali in base alle loro caratteristiche e proprietà. Rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, mappe disegni). Guide d'uso o istruzioni di montaggio. Semplici regole del disegno tecnico: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti. Semplici grandezze scalari.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Caratteristiche di oggetti e materiali. Decisioni e comportamenti personali relativi a situazioni concrete di vita quotidiana. Danni di oggetti e materiali. I rimedi. Strumenti e materiali essenziali per la fabbricazione di un semplice oggetto.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Smontaggio di semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. Decorazione, riparazione e manutenzione del corredo scolastico. Oggetti in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale). Programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco). Le principali procedure di utilizzo del computer. Funzioni di base di un programma di grafica. Specifiche funzioni di base di un programma di videoscrittura. Giochi didattici disciplinari. Programma per la navigazione in internet Modalità di navigazioni delle pagine internet Principali elementi di criticità nella navigazione in rete. Elementi testuali e grafici scaricati dalla rete.</p>
-------------------	---

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

utilizza le applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. Comprende i cambiamenti determinati dall'attività umana riflette sulla responsabilità individuale del cittadino.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

TECNOLOGIA

L'ALUNNO:

Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
TECNOLOGIA	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.) • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una applicazione informatica nota • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente regolamenti, istruzioni, prescrizioni preventivi e correttivi • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Pianificare una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, con la supervisione dell'insegnante; costruire il programma della giornata, il cronogramma e calcolare i principali costi <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico • Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente per iscritto e con disegni la sequenza delle operazioni • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità con la diretta supervisione e il controllo dell'insegnante
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	

TECNOLOGIA	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Principali caratteristiche di oggetti e materiali (pesantezza/leggerezza, fragilità, plasticità). Le proprietà di oggetti e materiali (conducibilità termica, durezza, elasticità, fusibilità, lavorabilità); classificazione dei materiali in base alle loro caratteristiche e proprietà. Rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, mappe disegni). Guide d'uso o istruzioni di montaggio. Semplici regole del disegno tecnico: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti. Semplici grandezze scalari. Riproduzioni di simmetrie e traslazioni. Funzioni principali di una applicazione informatica nota. I dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Caratteristiche di oggetti e materiali. Decisioni e comportamenti personali relativi a situazioni concrete di vita quotidiana. Danni di oggetti e materiali. Soluzioni per ripristinare oggetti e materiali. Strumenti e materiali essenziali per la fabbricazione di un semplice oggetto. Stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Conseguenze di decisioni o comportamenti personali. I difetti di un oggetto. I possibili miglioramenti di un oggetto o materiale. Gli strumenti e i materiali necessari per fabbricare un semplice oggetto. Internet. Notizie. Informazioni.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Smontaggio di semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. Decorazione, riparazione e manutenzione del corredo scolastico. Procedure per selezionare e preparare alimenti. Ricette. Istruzioni. Programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco). Le principali procedure di utilizzo del computer. Funzioni di base di un programma di grafica. Specifiche funzioni di base di un programma di videoscrittura. Giochi didattici disciplinari. Programma per la navigazione in internet Modalità di navigazioni delle pagine internet Principali elementi di criticità nella navigazione in rete. Elementi testuali e grafici scaricati dalla rete</p>
-------------------	--

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

utilizza le applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. Comprende i cambiamenti determinati dall'attività umana riflette sulla responsabilità individuale del cittadino.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

TECNOLOGIA

L'ALUNNO:

Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

	Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
TECNOLOGIA	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
TECNOLOGIA	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Principali caratteristiche di oggetti e materiali (pesantezza/leggerezza, fragilità, plasticità). Le proprietà di oggetti e materiali (conducibilità termica, durezza, elasticità, fusibilità, lavorabilità); classificazione dei materiali in base alle loro caratteristiche e proprietà.</p>

Rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, mappe disegni). Guide d'uso o istruzioni di montaggio. Semplici regole del disegno tecnico: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti. Semplici grandezze scalari. Riproduzioni di simmetrie e traslazioni. Funzioni principali di una applicazione informatica nota. I dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi

PREVEDERE E IMMAGINARE

Caratteristiche di oggetti e materiali. Decisioni e comportamenti personali relativi a situazioni concrete di vita quotidiana. Danni di oggetti e materiali. Soluzioni per ripristinare oggetti e materiali. Strumenti e materiali essenziali per la fabbricazione di un semplice oggetto. Stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Conseguenze di decisioni o comportamenti personali. I difetti di un oggetto. I possibili miglioramenti di un oggetto o materiale. Gli strumenti e i materiali necessari per fabbricare un semplice oggetto. Internet. Notizie. Informazioni.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Smontaggio di semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. Decorazione, riparazione e manutenzione del corredo scolastico. Procedure per selezionare e preparare alimenti. Ricette. Istruzioni. Programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco). Le principali procedure di utilizzo del computer. Procedure avanzate per la produzione e la manipolazione di testi e di immagini. Funzioni e potenzialità di programmi di presentazione e di calcolo. Funzioni avanzate di un motore di ricerca in internet. Alcuni elementi di terminologia specifica della tecnologia informatica e telematica. Sistemi di comunicazione in internet. Criticità ed i rischi nel download di software da internet. Procedure per l'installazione di semplici programmi.

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, si esprime in ambiti motori che gli sono congeniali; ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita; ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti; rispetta le regole condivise.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

EDUCAZIONE FISICA

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 giocosport 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 sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza

	<p>nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p> <p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
EDUCAZIONE FISICA	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le varie parti del corpo, acquisendo padronanza degli schemi motori e posturali di base su se stessi e sugli altri • Coordinare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il proprio corpo come strumento di comunicazione non verbale in modalità creativa attraverso forme di drammatizzazione e danza per trasmettere contenuti emozionali • Elaborare semplici sequenze di movimento o semplici coreografie (individuali o collettive) relazionandosi con gli altri in modo adeguato <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente le modalità esecutive semplici attività di giocosport • Saper utilizzare giochi derivati dalla tradizione popolare applicando indicazioni e regole • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri • Rispettare le regole nella competizione sportiva <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la salvaguardia della salute e la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Riconoscere essenziali principi relativi al benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e alla corretta alimentazione
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
EDUCAZIONE FISICA	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>Le parti del corpo. Gli schemi motori e posturali di base. L'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali. La direzione e la lateralità..</p>

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Il linguaggio del corpo come modalità espressiva. Il corpo come strumento di comunicazione non verbale. Il linguaggio dei gesti. La drammatizzazione. La danza. Le emozioni. Semplici sequenze di movimento. Semplici coreografie (individuali o collettive). Relazione con gli altri nella coordinazione dei movimenti.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Giosport e giochi della tradizione popolare. Le regole del gioco. Varie forme di gioco. Semplici giochi di squadra/gare. Giochi di movimento. Le regole del gioco/sport.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

La salvaguardia della salute. La sicurezza nei vari ambienti di vita. Principi relativi al benessere psico-fisico. La cura del corpo. La corretta alimentazione.

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, si esprime in ambiti motori che gli sono congeniali; ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita; ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti; rispetta le regole condivise.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

EDUCAZIONE FISICA

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 giocosport 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 sia 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
EDUCAZIONE FISICA	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare i diversi schemi corporei sia in posizione statica che dinamica, combinandoli in forma simultanea (correre, saltare, afferrare, lanciare...) • Riconoscere distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, organizzando i propri movimenti nello spazio in relazione a sé e agli altri e agli oggetti <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma creativa e originale modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione e danza per trasmettere contenuti emozionali • Elaborare semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali o collettive <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente le modalità esecutive di alcune proposte di giosport • Saper utilizzare giochi derivati dalla tradizione popolare applicando indicazioni e regole • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri • Rispettare le regole nella competizione sportiva accettando con equilibrio la sconfitta <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la salvaguardia della salute e la sicurezza nei vari ambienti di vita • Riconoscere essenziali principi relativi al benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e alla corretta alimentazione
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
EDUCAZIONE FISICA	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>Le parti del corpo. Gli schemi motori e posturali di base. L'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali. Schemi corporei in posizione statica, dinamica e simultanea (correre, saltare, afferrare, lanciare...). Le distanze. I ritmi esecutivi.</p> <p>Le successioni temporali delle azioni motorie. Movimenti nello spazio in relazione a sé e agli altri e agli oggetti. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità espressiva. Il corpo come strumento di comunicazione non verbale. La drammatizzazione. La danza. Le emozioni. Semplici sequenze di movimento. Semplici coreografie (individuali o collettive). Relazione con gli altri nella coordinazione</p>

	<p>dei movimenti.</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <p>Modalità esecutive di alcune proposte di Giocosport. Giochi derivati dalla tradizione popolare. Giochi organizzati sotto forma di gare/squadre. Giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra Cooperazione nel gioco di squadra. Giochi d'imitazione/immaginazione. Le regole del gioco Le gare. Le regole nella competizione sportiva.</p> <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>La salvaguardia della salute. La sicurezza nei vari ambienti di vita. Principi relativi al benessere psico-fisico. La cura del corpo. La corretta alimentazione.</p>
--	--

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, si esprime in ambiti motori che gli sono congeniali; ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita; ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti; rispetta le regole condivise.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

EDUCAZIONE FISICA

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 giocosport 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 sia 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.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
EDUCAZIONE FISICA	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare...) • Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma creativa e originale modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione e danza per trasmettere contenuti emozionali • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport • Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri • Nella competizione, rispettare le regole, manifestando senso di responsabilità accettando con equilibrio la sconfitta e rispettando l'avversario <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la salvaguardia della salute e la sicurezza nei vari ambienti di vita • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili vita
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
EDUCAZIONE FISICA	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>Schemi motori combinati tra loro. Azioni simultanee (correre / saltare, afferrare / lanciare...). Le traiettorie. Le distanze. I ritmi esecutivi. Le successioni temporali delle azioni motorie. Il movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. Le condizioni di equilibrio del proprio corpo. L'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità). Semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p>

Il linguaggio del corpo come modalità espressiva e comunicativa. Il corpo come strumento di comunicazione non verbale. La drammatizzazione. La danza. Le emozioni. Semplici sequenze di movimento. Semplici coreografie (individuali o collettive). Relazione con gli altri nella coordinazione dei movimenti. La creatività come forma originale di modalità espressiva corporea.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Giochi derivati dalla tradizione popolare. Giochi organizzati sotto forma di gare/squadre. Modalità esecutive di alcune proposte di Gocosport. Cooperazione nel gioco di squadra. Le gare. Il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. La cooperazione nel gioco di squadra. Modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra. Senso di responsabilità ed equilibrio nella vittoria e nella sconfitta.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

La salvaguardia della salute. La sicurezza nei vari ambienti di vita. Principi relativi al benessere psico-fisico. La cura del corpo. La corretta alimentazione e l'esercizio fisico. Gli stili di vita sani. La sicurezza nell'uso di attrezzi e spazi di attività.

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, si esprime in ambiti motori che gli sono congeniali; ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita; ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti; rispetta le regole condivise.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

EDUCAZIONE FISICA

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 giocosport 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 sia 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
EDUCAZIONE FISICA	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/ lanciare) • Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport. • Sapere utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri • Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio- respiratorie e muscolari)
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
EDUCAZIONE FISICA	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>Schemi motori combinati tra loro. Azioni simultanee. Le traiettorie. Le distanze. I ritmi esecutivi. Le successioni temporali delle azioni motorie. Il movimento nello spazio, nel tempo e in relazione agli altri. Le condizioni di equilibrio del proprio corpo. Sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p>

Il linguaggio del corpo come modalità espressiva e comunicativa. La drammatizzazione. La danza. Modalità espressive. Sequenze di movimento con l'uso della musica e delle strutture ritmiche. Coreografie (individuali o collettive). Relazione con gli altri nella coordinazione dei movimenti. La creatività come forma originale di modalità espressiva corporea.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Giochi derivati dalla tradizione popolare. Giochi organizzati sotto forma di gare/squadre. Modalità esecutive di Gocosport. Cooperazione nel gioco di squadra. Le gare. Il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. La cooperazione nel gioco di squadra. Modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra. Senso di responsabilità ed equilibrio nella vittoria e nella sconfitta.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

La salvaguardia della salute. Principi relativi al benessere psico-fisico. La cura del corpo. La corretta alimentazione e l'esercizio fisico. Le funzioni fisiologiche (cardio- respiratorie e muscolari). Gli stili di vita sani. La sicurezza nei vari ambienti di vita. La sicurezza nell'uso di attrezzi e spazi di attività. Prevenzione degli infortuni.

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, si esprime in ambiti motori che gli sono congeniali; ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita; ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti; rispetta le regole condivise.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA

EDUCAZIONE FISICA

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 giocosport 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 sia 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.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
EDUCAZIONE FISICA	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/ lanciare) • Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gocosport. • Sapere utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri • Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio- respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico
CONOSCENZE	
DIMENSIONE MATEMATICO-SCIENTIFICO TECNOLOGICA	
EDUCAZIONE FISICA	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>Schemi motori combinati tra loro in forma successiva e simultanea. Le traiettorie. Le distanze. I ritmi esecutivi. Le successioni temporali delle azioni motorie. Il movimento nello spazio, nel tempo e in relazione agli altri. Le condizioni di equilibrio del proprio corpo. Sequenze</p>

ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. Condotte motorie sempre più complesse con la coordinazione dei vari schemi di movimento.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Il linguaggio del corpo come modalità espressiva e comunicativa. Modalità espressive. Sequenze di movimento con l'uso della musica e delle strutture ritmiche. Coreografie (individuali o collettive). La drammatizzazione. La danza. Relazione con gli altri nella coordinazione dei movimenti. La creatività come forma originale di modalità espressiva corporea.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Giochi derivati dalla tradizione popolare. Giochi organizzati sotto forma di gare/squadre. Modalità esecutive di Giocosport. Cooperazione nel gioco di squadra. Le gare. Il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. La cooperazione nel gioco di squadra. Modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra. Elementi principali che costituiscono e regolano alcune discipline sportive. Ruolo attivo, significativo e leale nelle attività di giocosport individuale e di squadra. Senso di responsabilità ed equilibrio nella vittoria e nella sconfitta.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

La salvaguardia della salute. Principi relativi al benessere psico-fisico. La cura del corpo. La corretta alimentazione e l'esercizio fisico. Le funzioni fisiologiche (cardio- respiratorie e muscolari). Gli stili di vita sani. La sicurezza nei vari ambienti di vita. La sicurezza nell'uso di attrezzi e spazi di attività. Prevenzione degli infortuni.

CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA PRIMARIA

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

Storia-Geografia-Educazione Civica-Religione

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

STORIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Ha consapevolezza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue. Riconosce il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, e riflette su come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Ha consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
STORIA	<p><u>L'ALUNNO:</u></p> <p>Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p> <p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
STORIA	<p>USO DELLE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze su eventi della propria vita e del proprio recente passato. • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio recente passato <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità nelle esperienze vissute e narrate: la successione delle azioni effettuate nella giornata; i giorni della settimana; i mesi e le stagioni; la trasformazione di oggetti, ambienti, animali e persone nel tempo • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (linea del tempo, orologio, calendario)

	<p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali (linee del tempo, sequenze cronologiche di immagini ...) • Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra osservazioni e immagini di ambienti, oggetti, animali, persone colte in tempi diversi • Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo sociale, regole <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante disegni anche attraverso le con risorse digitali (foto, videoriprese) con la guida dell'insegnante. • Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite sui cambiamenti del tempo
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
STORIA	<p>USO DELLE FONTI Ricordi relativi ad esperienze recenti e appartenenti al passato. La giornata scolastica. Azioni in successione relative al vissuto personale e non. Osservazione di elementi dell'ambiente circostante.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Esperienze personali, o fatti desunti da racconti ascoltati. Relazioni di successione e di contemporaneità. La giornata, i giorni della settimana, i mesi e le stagioni. La trasformazione di oggetti, ambienti, animali e persone nel tempo. Strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo: linea del tempo.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI Schemi temporali. Sequenze cronologiche di immagini. Confronto tra osservazioni. Immagini di ambienti, oggetti, animali, persone. Linea del tempo.</p> <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Esperienze personali, o fatti desunti da racconti ascoltati. Giorni della settimana, mesi, stagioni.</p>

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

STORIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Ha consapevolezza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue. Riconosce il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, e riflette su come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Ha consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

STORIA

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.

	<p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
STORIA	<p>USO DELLE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato personale, familiare e su alcuni aspetti della comunità di appartenenza • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato per ricostruire vissuti familiari e generazionali <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, fenomeni ed esperienze vissute e narrate • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...) <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali • Seguire e comprendere le vicende storiche attraverso l'ascolto di storie e di racconti • Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi (la famiglia, la casa, la scuola, la tecnologia, i modi di vita), con culture diverse nello spazio e nel tempo <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali utilizzate con la guida e la supervisione dell'insegnante • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite
CONOSCENZE	

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
STORIA	<p>USO DELLE FONTI Ricordi relativi ad esperienze recenti e appartenenti al passato. La giornata scolastica. Azioni in successione relative al vissuto personale e non. Osservazione di elementi dell'ambiente circostante.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Esperienze personali, o fatti desunti da racconti ascoltati. Fatti personali ed esperienze collettive riferiti con una terminologia specifica, indicando tempi e luoghi. Relazioni di successione e di contemporaneità. Indicatori temporali. Causa – effetto. Strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...)</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI Semplici schemi temporali. La settimana e il giorno. Il mese e l'anno. Le stagioni. Il calendario. L'orologio: costruzione e lettura delle ore. analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi (la famiglia, la casa, la scuola, la tecnologia, i modi di vita). Culture diverse nello spazio e nel tempo</p> <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Esperienze personali, o fatti desunti da racconti ascoltati. Tracce del passato. Fatti del proprio passato. Documenti del passato.</p>

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

STORIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Ha consapevolezza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue. Riconosce il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, e riflette su come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Ha consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

STORIA

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.

	<p>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.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
STORIA	<p>USO DELLE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato (storia locale, storia della Terra, Preistoria) <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate • Comprendere la funzione e l’uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale) <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l’ascolto o lettura di testi dell’antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali • Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante disegni, testi scritti e con risorse digitali • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite

CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
STORIA	<p>USO DELLE FONTI Le fonti di informazione relative alla storia personale e familiare. Le fonti storiche: materiali, iconografiche, scritte, orali; la funzione delle fonti storiche per la ricostruzione storica. Fonti storiche e loro reperimento. Storia locale, storia della Terra, Preistoria.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. Linee del tempo. Grafici su fatti vissuti e narrati. Strumenti convenzionali per la misurazione e rappresentazione del tempo.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità. L'origine ed evoluzione della vita sulla Terra; il Paleolitico il Neolitico l'Età dei metalli.</p> <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità. L'origine ed evoluzione della vita sulla Terra; il Paleolitico il Neolitico l'Età dei metalli.</p>

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

STORIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Ha consapevolezza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue. Riconosce il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, e riflette su come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Ha consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

STORIA

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.

	<p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p> <p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
STORIA	<p>USO DELLE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico • Rappresentare, in un quadro storico-sociale (fatti, eventi, elementi riconducibili a quadri di civiltà, riportati su linee del tempo e su carte storiche), le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <p>Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate</p> <p>Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze</p> <p>Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate (dei luoghi della Mesopotamia, dell'Egitto, dell'India e della Cina), civiltà fenicia, giudaica e popolazioni presenti nella penisola italiana in età preclassica</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate mettendo in rilievo le relazioni tra gli elementi caratterizzanti <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi. • Elaborare in semplici testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali

CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
STORIA	<p>USO DELLE FONTI Tracce e fonti storiche. Ambienti di vita del passato. Narrazioni storiche. Evoluzione delle civiltà. Successione di fatti storici sulla linea del tempo. Contemporaneità tra le civiltà. Causa, conseguenza e durata di eventi e civiltà.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI La misura del tempo (secoli, millenni, a.C./d.C.). Quadri di civiltà del passato.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI La misura del tempo. Quadri di sintesi sulle civiltà dei fiumi e dei mari.</p> <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Lessico specifico Schemi, mappe concettuali, ricostruzioni grafiche e/o digitali degli argomenti e delle civiltà nel loro complesso.</p>

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

STORIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Ha consapevolezza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue. Riconosce il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, e riflette su come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Ha consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

STORIA

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.

	<p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p> <p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
STORIA	<p>USO DELLE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico • Rappresentare in un quadro storico sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate (civiltà greca; civiltà romana; tarda antichità) • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate (civiltà greca; civiltà romana; crisi e crollo dell'Impero Romano d'Occidente) <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici, e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	

STORIA	<p>USO DELLE FONTI Concetto di traccia, documento, fonte Tipologie di fonti : orali, scritte, iconografiche, archivistiche, architettoniche Gli elementi costitutivi del metodo storiografico: scelta del problema / tema analisi di fonti e documenti utilizzo di testi storici raccolta delle informazioni produzione di un testo storico Ricostruzione storica come risultato delle informazioni date da fonti plurime e dal loro confronto Differenza tra ricostruzioni storiche ed altri testi (miti, leggende...) Potenziale informativo dei siti archeologici e delle architetture diffuse sul territorio</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Concetti di: collocazione geografica territorio/ambiente organizzazione sociale politica economia religione colonizzazione Differenze tra le diverse organizzazioni politiche Le religioni politeiste e monoteiste Il Cristianesimo Civiltà del Mediterraneo Civiltà italiche (Etruschi, Romani...) Civiltà nel mondo (In India, Cina, America Centrale...) Il planisfero: i continenti, l'Europa e gli stati del bacino del Mediterraneo Aspetti fondamentali di una civiltà (città- Stato, religione, necropoli...) Mutamenti, permanenze Tipologie di rapporti: scambi commerciali, guerre di conquista, colonizzazioni Fenomeni del mondo contemporaneo (conflitti fra i popoli, migrazioni, sviluppi della scienza.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI Aspetti fondamentali della preistoria, della protostoria e delle civiltà studiate Il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo, dopo Cristo) Corrispondenza tra i secoli espressi in numeri romani e quelli in numeri arabi Cronologia essenziale della storia antica (con alcune date paradigmatiche) Cronologia essenziale delle civiltà studiate (greca, etrusca, romana,...) Cause e conseguenze di fatti ed eventi storici (ad es. crisi dell'Impero Romano) Procedure di ricerca e consultazione di testi (storici – epici), carte storiche, linee del tempo Differenza tra ricostruzioni storiche ed altri testi (miti- leggende).</p> <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Procedure di ricerca e consultazione di testi (storici – epici), carte storiche, linee del tempo Esposizione chiara e completa con utilizzo di terminologia specifica e di altri strumenti come schemi, mappe concettuali per organizzare le conoscenze Mappe tematiche, schemi, tabelle, grafici.</p>
---------------	--

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Ha consapevolezza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue. Riconosce il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, e riflette su come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Ha consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

GEOGRAFIA

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).

	<p>Riconosce e denomina i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).</p> <p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
GEOGRAFIA	<p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> Muoversi, orientandosi nello spazio conosciuto e nei diversi ambienti attraverso dei punti di riferimento <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare oggetti di ambienti noti e tracciare i percorsi effettuati nello spazio circostante <p>PAESAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere il territorio circostante attraverso l'esplorazione senso-percettivo e l'osservazione diretta dello spazio <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere nel proprio ambiente di vita la funzione dei vari spazi
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
GEOGRAFIA	<p>ORIENTAMENTO: Indicatori spaziali (vicino - lontano, davanti - dietro, sopra - sotto, a destra - a sinistra,...)</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA': Percorsi I simboli convenzionali concordati.</p> <p>PAESAGGIO: Ambienti interni ed esterni alla scuola e i loro arredi. Ambienti interni ed esterni alla casa.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE: Ambienti della scuola e della casa.</p>

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Ha consapevolezza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue. Riconosce il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, e riflette su come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Ha consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

GEOGRAFIA

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
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
GEOGRAFIA	<p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio, partendo dai luoghi conosciuti dall'esperienza e utilizzando gli indicatori topologici e le piante per orientarsi <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GEOGRAFICITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare oggetti ed ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante <p>PAESAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare e descrivere gli elementi naturali e quelli artificiali che caratterizzano un paesaggio <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere che un territorio è uno spazio organizzato e modificato dall'uomo Riconoscere gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
GEOGRAFIA	<p>ORIENTAMENTO Gli indicatori spaziali. La posizione di oggetti e persone rispetto ad un punto di riferimento. Gli spostamenti negli spazi/ambienti conosciuti e non.</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' Gli elementi rappresentati in una pianta/mappa di un ambiente, anche mediante i simboli convenzionali in una legenda. Percorsi effettuati in spazi conosciuti.</p> <p>PAESAGGIO Gli elementi fissi e mobili/naturali e artificiali che caratterizzano ambienti/paesaggi conosciuti. Gli spazi vissuti: l'aula, la scuola, la casa. Il territorio circostante.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Luoghi classificati secondo elementi comuni. Gli oggetti presenti negli spazi conosciuti. Gli oggetti o gli ambienti visti dall'alto. Ambienti, simboli e legenda in una pianta/mappa.</p>

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Ha consapevolezza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue. Riconosce il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, e riflette su come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Ha consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

GEOGRAFIA

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
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
GEOGRAFIA	<p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (Avanti, dietro, sinistra, destra...) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali) <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula,) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino <p>PAESAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano I paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positive e negative dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
GEOGRAFIA	<p>ORIENTAMENTO Elementi di orientamento</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione ed ingrandimento. Piante, mappe e carte</p> <p>PAESAGGIO Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio).</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Danni che l'uomo può provocare all'ambiente</p>

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Ha consapevolezza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue. Riconosce il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, e riflette su come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Ha consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

GEOGRAFIA

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
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
GEOGRAFIA	<p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali sulle carte geografiche <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare fatti e fenomeni locali e globali interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative <p>PAESAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare gli elementi principali che connotano i paesaggi (montagne, colline, pianure) in particolare quelli italiani e individuando analogie e differenze <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di regione geografica costituita da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e interdipendenza
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
GEOGRAFIA	<p>ORIENTAMENTO Relazioni spaziali Punti cardinali e rosa dei venti Reticolo geografico.</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' Cartografia. Legenda e simbologia. Coordinate geografiche. Riduzione in scala. Rappresentazioni tabellari e grafiche. Terminologia specifica.</p> <p>PAESAGGIO Clima e fattori climatici. Zone climatiche della Terra. Regioni climatiche italiane. Il paesaggio italiano: montagna, collina, pianura, fiume, lago, mare Settori di produzione.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Problematiche relative alla tutela del patrimonio naturale e culturale del territorio italiano.</p>

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Ha consapevolezza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue. Riconosce il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, e riflette su come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Ha consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

GEOGRAFIA

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
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
GEOGRAFIA	<p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. • Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali) <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GEOGRAFICITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. • Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani <p>PAESAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. • Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
GEOGRAFIA	<p>ORIENTAMENTO Le carte geografiche Il reticolo geografico Le coordinate geografiche: latitudine e longitudine</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' Tabelle e grafici di vario tipo per l'interpretazione di dati relativi al territorio La scala e i simboli Le carte geografiche: piante e mappe, carte topografiche, corografiche o regionali, fisiche, tematiche, politiche, geo – storiche Le regioni dell'Italia: fisiche, amministrative L'Italia e la sua posizione nel mondo ed in Europa I confini politici dell'Italia I collegamenti in Italia (stradali, autostradali, ferroviari, aerei, marittimi,</p>

fluviali,...) Il planisfero I continenti e gli oceani Le regioni fisiche principali del mondo Le caratteristiche generali dei continenti Nord e sud del mondo: ricchezza e ambiente- sviluppo sostenibile Il commercio equo-solidale.

PAESAGGIO

Il territorio italiano e le sue caratteristiche; analogie e differenze con paesaggi europei e di altri continenti Le regioni climatiche in Italia Analogie e differenze con i climi europei e di altri continenti Il paesaggio italiano: i suoi elementi fisici e le sue trasformazioni ad opera dell'uomo I parchi naturali e le zone protette.

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

Lo stato italiano: i cittadini, il Parlamento, il Governo, il Presidente della Repubblica, la Magistratura, le Regioni amministrative, gli Enti locali, la Costituzione Italiana L'Italia e la UE, l'ONU, le Agenzie dell'ONU Le regioni italiane e le loro caratteristiche Aspetto fisico delle regioni italiane: superficie, localizzazione, confini, forma, in quale regione climatica si trovano, le fasce del territorio, i rilievi, le pianure, i fiumi, i laghi, il mare, le caratteristiche particolari del territorio Rilevamento e confronto di informazioni relative alla popolazione delle regioni italiane: densità, il capoluogo di regione, i capoluoghi di provincia, le città principali Rilevamento e confronto di informazioni relative all'economia delle regioni italiane: lo sviluppo dei settori economici, la produzione, le attività specifiche, i prodotti agricoli, industriali, artigianali Relazioni tra l'ambiente geofisico e le sue risorse Conseguenze positive e negative delle attività umane sull'ambiente italiano L'Italia e la sua popolazione Il lavoro in Italia: settore primario - secondario - terziario Panorama culturale d'Italia: attrazioni turistiche, tradizioni, usi, costumi, prodotti tipici, ricchezze artistiche, storia La tutela dell'ambiente: proposte per uno sviluppo ecosostenibile nel proprio contesto di vita (cura delle vie fluviali, conservazione del verde,)

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

agisce da cittadino responsabile e partecipa pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

EDUCAZIONE CIVICA

L'ALUNNO:

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 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. 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. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. Sa distinguere l'identità digitale e sa applicare le regole sulla privacy. È consapevole dei rischi della rete.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la propria identità personale nel rapporto con gli altri all'interno della comunità scolastica e in famiglia • Elaborare un rapporto di reciproca collaborazione con i pari e con gli adulti nel contesto scolastico e sociale • Sperimentare semplici regole adeguate al contesto della classe, della scuola e dei gruppi a cui partecipa <p>SVILUPPO SOSTENIBILE (Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente • Manifestare il rispetto verso gli altri, gli animali, l'ambiente e la natura riflettendo sugli effetti del degrado, dell'incuria e del maltrattamento • Iniziare a classificare i rifiuti, sviluppando l'attività di riciclo • Esprimere la cura della propria persona per migliorare lo "star bene" proprio e altrui <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere i diversi device e utilizzarli con la guida del docente per attività ludiche e interattive.
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>Conoscenza di sé, del proprio carattere e dei propri interessi. Rispetto delle regole nei diversi contesti di esperienza. Giornata mondiale dei diritti dell'infanzia (20 novembre). L'importanza della solidarietà e del valore della diversità attraverso la cooperazione. Giochi di ruolo. Assunzione responsabile degli incarichi di classe. Partecipazione attiva al lavoro di classe, di coppia, di gruppo e al gioco libero. Le norme basilari del codice stradale</p> <p>AGENDA 2030 "SVILUPPO SOSTENIBILE"</p> <p>Norme per rispettare l'ambiente. I servizi del territorio (biblioteca, giardini pubblici...). I regolamenti che disciplinano l'utilizzo di spazi e servizi (scuola, biblioteca, museo...). Cura del proprio materiale, e di quello altrui. Comportamenti igienicamente corretti. Alimentazione sana e corretti stili di vita. Prime nozioni di raccolta differenziata</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE Internet. Social network. Tutela dei propri dati. Prime nozioni fondamentali di informatica. Caratteristiche di oggetti e i materiali in relazione alla sicurezza.</p>

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

agisce da cittadino responsabile e partecipa pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

EDUCAZIONE CIVICA

L'ALUNNO:

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 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. 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. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. Sa distinguere l'identità digitale e sa applicare le regole sulla privacy. È consapevole dei rischi della rete.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le regole adeguate al contesto classe, della scuola e dei gruppi a cui partecipa • Sperimentare e riflettere sui principi fondamentali della Costituzione italiana • Riflettere sui principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto delle diversità come pilastri che sorreggono la convivenza civile • Comprendere il concetto di identità nazionale riconoscendone il valore e i simboli che la caratterizzano <p>SVILUPPO SOSTENIBILE (Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente • Riflettere sui temi ambientali per favorire la costruzione di un futuro ecosostenibile • Classificare i rifiuti attraverso una corretta attività di riciclaggio • Adottare comportamenti corretti per la salvaguardia della salute: educazione al benessere e alla salute <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente • Riflettere sui temi ambientali per favorire la costruzione di un futuro ecosostenibile • Classificare i rifiuti attraverso una corretta attività di riciclaggio • Adottare comportamenti corretti per la salvaguardia della salute: educazione al benessere e alla salute
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>COSTITUZIONE E CITTADINANZA ATTIVA Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. .Regole dell'istituto .Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>AGENDA 2030 “ SVILUPPO SOSTENIBILE La raccolta differenziata. Il riciclo. .L'importanza dell'acqua.I principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). Le principali problematiche ambientali</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE Potenzialità e rischi nell'utilizzo della rete. Utilizzo di pc, tablet e cellulare, sotto la supervisione dell'adulto</p>

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

agisce da cittadino responsabile e partecipa pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

EDUCAZIONE CIVICA

L'ALUNNO:

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 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. 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. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. Sa distinguere l'identità digitale e sa applicare le regole sulla privacy. È consapevole dei rischi della rete.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la propria identità e il senso di appartenenza a un gruppo, a partire dall’ambito scolastico, relazionandosi correttamente con gli altri e con le forme di vita comunitaria • Manifestare comportamenti corretti nel rispetto dei principi basilari di “diritti e doveri” • Riflettere sui sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti con i cittadini, agendo come persona in grado di intervenire sulla realtà, apportandovi un proprio contributo positivo • Sperimentare e riflettere sui principi fondamentali della Costituzione italiana,; sui principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto delle diversità come pilastri che sorreggono la convivenza civile <p>SVILUPPO SOSTENIBILE (Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall’Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sui temi ambientali per favorire la costruzione di un futuro ecosostenibile, riconoscendo in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell’ambiente • Riconoscere, rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e i beni pubblici apprezzando le bellezze culturali ed artistiche del proprio paese/città • Riflettere sulle fonti energetiche promuovendo un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo; classificare i rifiuti sviluppando l’attività di riciclaggio • Assumere comportamenti corretti per la salvaguardia della salute e della sicurezza propria e degli altri <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere i diversi device e utilizzarli con la guida del docente, rispettando le regole di base per la navigazione in rete
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>COSTITUZIONE E CITTADINANZA ATTIVA I diritti del fanciullo. La funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana. La collaborazione e la condivisione. La diversità come valore. Il Regolamento d’Istituto (parti principali).Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole della vita e del lavoro in classe.I servizi culturali del territorio ed il loro valore per la comunità.Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà, rispetto e solidarietà</p> <p>AGENDA 2030 “ SVILUPPO SOSTENIBILE Norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti. L’ambiente come organismo complesso i cui equilibri vanno salvaguardati.</p>

L'interazione fra uomo e ambiente Il rispetto dell'importanza e del valore di alcune bellezze naturali ed artistiche locali, regionali e nazionali (Patrimonio culturale come bellezza da preservare). Il concetto di sviluppo sostenibile I principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). Le principali problematiche ambientali (inquinamento, impronta ecologica...). Le principali associazioni di volontariato e di protezione civile operanti sul territorio locale e nazionale. L'ambiente antropizzato e l'introduzione di nuove colture nel tempo e oggi. La tutela del territorio come sistema dinamico. Gli interventi umani che modificano il paesaggio e l'interdipendenza uomo natura.

CITTADINANZA DIGITALE

Internet. Social network. Tutela dei propri dati. Nozioni fondamentali di informatica e videoscrittura. Il web: scopi e possibilità di utilizzo didattico

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

agisce da cittadino responsabile e partecipa pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

EDUCAZIONE CIVICA

L'ALUNNO:

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 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. 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. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. Sa distinguere l'identità digitale e sa applicare le regole sulla privacy. È consapevole dei rischi della rete.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo • Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti con i cittadini (istituzioni statali e civili), al livello locale e nazionale, i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione • Sperimentare e riflettere sui principi fondamentali della Costituzione italiana, sui principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto delle diversità come pilastri che sorreggono la convivenza civile <p>SVILUPPO SOSTENIBILE (Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sui temi ambientali per favorire la costruzione di un futuro ecosostenibile, riconoscendo in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente riconoscendo gli effetti del degrado e dell'incuria • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente • Riconoscere, rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e i beni pubblici apprezzando le bellezze culturali ed artistiche del proprio paese/città • Riflettere sulle fonti energetiche promuovendo un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo; classificare i rifiuti sviluppando l'attività di riciclaggio • Assumere comportamenti corretti per la salvaguardia della salute propria e degli altri: educazione al benessere e alla salute <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente, rispettando i comportamenti nella rete navigando in modo sicuro
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>COSTITUZIONE E CITTADINANZA ATTIVA</p> <p>Pagine scelte di cittadinanza attiva (articoli, racconti, testi di vario genere, video, Film...). Carte dei Diritti dell'uomo e dell'infanzia: articoli e contenuti essenziali. Il mondo del volontariato (locale e nazionale) e delle varie associazioni culturali impegnate sul territorio. Il</p>

concetto di legalità. I simboli dell'identità nazionale ed europea (inni). La Carta Costituzionale (principi fondamentali). Il significato di gruppo e comunità. Il significato di essere cittadino. Il significato di regola, norma, patto, sanzione. Principali servizi al cittadino presenti nella propria realtà territoriale. (i ruoli dell'amministrazione Comunale, delle associazioni private, delle istituzioni Museali per la conservazione dell'ambiente e del patrimonio culturale locale e Nazionale). Organi internazionali vicini all'esperienza del bambino: es. UNICEF, WWF. Sicurezza a scuola. I segnali stradali. Le regole del pedone.

AGENDA 2030 “ SVILUPPO SOSTENIBILE

Condotte consone ad un uso responsabile dell'acqua. Risorse sostenibili, recupero, riciclo e riuso. Il concetto di sviluppo sostenibile I principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). Le principali problematiche ambientali. I problemi ambientali (aria inquinata, inquinamento acustico...).

CITTAADINANAZA DIGITALE

Strumenti tecnologici: opportunità e rischi. Nozioni fondamentali di informatica (hardware e software), videoscrittura e software didattici di base. Il web: i suoi principali utilizzi, ricerca di fonti utili allo studio

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza imprenditoriale

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

agisce da cittadino responsabile e partecipa pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Si impegna efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

EDUCAZIONE CIVICA

L'ALUNNO:

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 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. 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. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. Sa distinguere l'identità digitale e sa applicare le regole sulla privacy. È consapevole dei rischi della rete.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo • Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti con i cittadini (istituzioni statali e civili), al livello locale e nazionale, i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione • Sperimentare e riflettere sui principi fondamentali della Costituzione italiana, sui principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto delle diversità come pilastri che sorreggono la convivenza civile <p>SVILUPPO SOSTENIBILE (Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sui temi ambientali per favorire la costruzione di un futuro ecosostenibile, riconoscendo in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente • Riconoscere, rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e i beni pubblici apprezzando le bellezze culturali ed artistiche del proprio paese/città • Riflettere sulle fonti energetiche promuovendo un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo; classificare i rifiuti sviluppando l'attività di riciclaggio • Assumere comportamenti corretti per la salvaguardia della salute propria e degli altri: educazione al benessere e alla salute <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i diversi device correttamente rispettando i comportamenti nella rete e navigando in modo sicuro • Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e applicando le regole sulla privacy tutelando se stesso
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
EDUCAZIONE CIVICA	<p>COSTITUZIONE E CITTADINANZA ATTIVA</p> <p>La Costituzione italiana. La Repubblica italiana. Il Parlamento, il Governo e la Magistratura. L'Unione Europea. I documenti che tutelano i diritti dei minori (Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo, ecc.). Organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della</p>

pace e dei diritti dell'uomo. Il Regolamento d'Istituto. Le regole che permettono il vivere in comune (la funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita quotidiana). Il significato di gruppo e di comunità (espressione scritta e orale). Il significato dei concetti di diritto, dovere, responsabilità, identità, libertà e solidarietà (espressione scritta e orale). Il significato dei termini: tolleranza, lealtà e rispetto (espressione scritta e orale). La Costituzione italiana (alcuni articoli fondamentali). Il concetto di democrazia nella Costituzione italiana e nella società contemporanea. La biografia degli uomini illustri che hanno speso la loro vita per il contrasto alle Mafie (es. Falcone, Borsellino, Don P. Diana, Giuseppe Impastato, Don P. Puglisi...)

AGENDA 2030 “ SVILUPPO SOSTENIBILE

L'alimentazione e la fame nel mondo. Servizi del territorio: parchi e giardini pubblici. La raccolta differenziata. Lo spreco alimentare e dell'acqua. La tutela del patrimonio artistico e ambientale: monumenti, parchi locali, regionali, nazionali, ecc. Il patrimonio artistico, culturale e paesaggistico dell'Italia. Agenda 2030 e il concetto di sviluppo sostenibile. I principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita, altro). Le principali problematiche ambientali. Le principali associazioni di volontariato e di protezione civile operanti sul territorio locale e nazionale. Le strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza. I comportamenti da rispettare per rimanere in salute. I progressi della medicina nella storia dell'uomo

CITTADINANZA DIGITALE

Norme comportamentali nell'utilizzo delle tecnologie digitali. Le regole di comportamento nel mondo digitale. I rischi della rete: dipendenze, cyberbullismo. Nozioni fondamentali di informatica (hardware e software). Il web: rischi e pericoli nella ricerca e nell'impiego delle fonti. Il Cyberbullismo.

CLASSI PRIME di Scuola Primaria

RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. È capace di vedere la propria vita come percorso di ricerca di senso e di significato che si concretizza in scelte etiche consapevoli alla luce della proposta cristiana. Mostra capacità di ascolto e dialogo, è capace di misurarsi criticamente con i diversi sistemi di significato, con esperienze altre religiose e con la tradizione cattolica. È consapevole che la vita è aperta al trascendente, elabora, argomenta e orienta il proprio futuro in un'ottica valoriale alla luce dell'esperienza cristiana e dei suoi testimoni nella storia.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

RELIGIONE

L'ALUNNO:

Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.

Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi

	<p>delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	<p>DIO E L'UOMO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che Dio è il creatore del mondo e che è un padre meraviglioso che ama tutti gli uomini • Distinguere attraverso l'esperienza diretta della realtà quotidiana la natura creata da Dio e le opere create dall'uomo • Conoscere Gesù attraverso storie bibliche, scoprirne la vita e l'ambiente in cui è cresciuto <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la Bibbia attraverso il racconto di storie cristiane semplici <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua nella tradizione popolare <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che la morale cristiana si fonda sull'amore per il prossimo come insegnato da Gesù • Sviluppare atteggiamenti positivi sull'amore fraterno e sul rispetto gli uni verso gli altri
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	<p>La Creazione come dono. Narrazioni bibliche. La vita di Gesù. Momenti religiosi significativi della comunità di appartenenza. I principali simboli che caratterizzano la festa del Natale e della Pasqua. Racconti sulle festività del Natale e della Pasqua. Racconti sulla resurrezione di Gesù. Gesù un amico fedele. L'amore fraterno e l'amore per il prossimo. La solidarietà.</p>

CLASSI SECONDE di Scuola Primaria

RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. È capace di vedere la propria vita come percorso di ricerca di senso e di significato che si concretizza in scelte etiche consapevoli alla luce della proposta cristiana. Mostra capacità di ascolto e dialogo, è capace di misurarsi criticamente con i diversi sistemi di significato, con esperienze altre religiose e con la tradizione cattolica. È consapevole che la vita è aperta al trascendente, elabora, argomenta e orienta il proprio futuro in un'ottica valoriale alla luce dell'esperienza cristiana e dei suoi testimoni nella storia.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

RELIGIONE

L'ALUNNO:

Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.

Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.

Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la

	comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	<p>DIO E L'UOMO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che per la religione cristiana Dio è il creatore di tutta la terra e con il Suo immenso amore ha stabilito un'alleanza con l'uomo • Conoscere Gesù di Nazareth crocifisso e risorto attraverso storie bibliche semplici testimoniate dai vangeli • Riconoscere la preghiera come mezzo fondamentale per comunicare con Dio <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura della Bibbia • Ascoltare e leggere semplici storie bibliche riferite ad aspetti fondamentali narrate nella Bibbia, tra cui i racconti della creazione, le vicende del popolo di Israele, gli episodi della vita di Gesù nei Vangeli <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni cristiani, in particolare del Natale e della Pasqua nella tradizione popolare e nelle celebrazioni liturgiche • Conoscere i principali segni liturgici della religione cattolica <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo, come insegnato da Gesù • Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	Dio Creatore nella Bibbia e in altri testi sacri. L'origine del mondo e dell'uomo nel cristianesimo e nelle altre religioni. Le vicende che danno origine al popolo ebraico. La vita di Gesù. La Chiesa comunità dei cristiani aperta a tutti. La preghiera espressione di religiosità. Struttura del libro della Bibbia. I racconti della creazione. Le donne nella Bibbia. I Vangeli e i valori che esprimono. Aspetti geografici e sociali in Palestina al tempo di Gesù. Brani evangelici del Natale e della Pasqua. Gesti e segni nella liturgia cristiano-cattolica. Riti, gesti, simboli del Natale e della Pasqua. Segni religiosi presenti nell'ambiente. La necessità e l'importanza delle regole per vivere insieme. La chiesa-edificio e i suoi oggetti come segni religiosi presenti nell'ambiente.

CLASSI TERZE di Scuola Primaria

RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. È capace di vedere la propria vita come percorso di ricerca di senso e di significato che si concretizza in scelte etiche consapevoli alla luce della proposta cristiana. Mostra capacità di ascolto e dialogo, è capace di misurarsi criticamente con i diversi sistemi di significato, con esperienze altre religiose e con la tradizione cattolica. È consapevole che la vita è aperta al trascendente, elabora, argomenta e orienta il proprio futuro in un'ottica valoriale alla luce dell'esperienza cristiana e dei suoi testimoni nella storia.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

RELIGIONE

L'ALUNNO:

Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.

	<p>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.</p> <p>Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	<p>DIO E L'UOMO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo • Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani • Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione • Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del «Padre Nostro» <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia • Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà e nella tradizione popolare • Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.) <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo, come insegnato da Gesù • Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità
CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	<p>Dio Creatore nella Bibbia e in altri testi sacri. L'origine del mondo e dell'uomo nel cristianesimo e nelle altre religioni. Le vicende che danno origine al popolo ebraico. I patriarchi. Gesù, il Messia compimento delle promesse di Dio. La Chiesa comunità dei cristiani aperta a tutti. Testimoni cristiani nella storia. La preghiera espressione di religiosità. Struttura del libro della Bibbia: libri, generi letterari. I racconti della</p>

	<p>creazione nel libro della GENESI. Le donne nella Bibbia. Pagine del Vangelo e i. valori che esprimono. Aspetti geografici e sociali in Palestina al tempo di Gesù. Brani evangelici del Natale e della Pasqua. Gesti e segni nella liturgia cristiano-cattolica. Riti, gesti, simboli del Natale e della Pasqua. Segni religiosi presenti nell'ambiente. La necessità e l'importanza delle regole per vivere insieme. I dieci comandamenti nella relazione tra Dio e gli uomini e fra gli uomini. La chiesa-edificio e i suoi oggetti come segni religiosi presenti nell'ambiente.</p>
--	---

CLASSI QUARTE di Scuola Primaria

RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. È capace di vedere la propria vita come percorso di ricerca di senso e di significato che si concretizza in scelte etiche consapevoli alla luce della proposta cristiana. Mostra capacità di ascolto e dialogo, è capace di misurarsi criticamente con i diversi sistemi di significato, con esperienze altre religiose e con la tradizione cattolica. È consapevole che la vita è aperta al trascendente, elabora, argomenta e orienta il proprio futuro in un'ottica valoriale alla luce dell'esperienza cristiana e dei suoi testimoni nella storia.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

RELIGIONE

L'ALUNNO:

Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.

	Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	<p>DIO E L'UOMO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere i contenuti principali del credo cattolico • Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni • Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa • Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni • Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere pagine bibliche ed evangeliche individuandone il messaggio principale • Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli • Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni • Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana • Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in Maria, la madre di Gesù <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa • Riconoscere il valore del silenzio come «luogo» di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio • Individuare opere d'arte cristiana per rilevare l'interpretazione della fede degli artisti nel corso dei secoli • Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo • Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita

CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	<p>Le parabole ed i miracoli nei Vangeli. La nascita della Chiesa. Le prime comunità cristiane. Figure significative per la nascita della Chiesa: San Pietro e San Paolo. Il cammino ecumenico. Origine e sviluppo delle Grandi Religioni. La Bibbia, il libro sacro dei cristiani. I Sacramenti. Il libro Sacro letto dai cristiani per conoscere Gesù: il Vangelo. I Vangeli di San Matteo, San Marco, San Luca e San Giovanni. Il linguaggio dell'icona. I Santi. Fonti non cristiane. Una donna di nome Maria: modello di fede e di speranza. Dio incontra l'uomo. Il Natale: l'Emanuele, il Dio con noi. Il viaggio di Gesù verso la croce. Le opere d'arte sulla Natività e sulla Passione, Morte e Resurrezione di Gesù. Segni e simboli del Natale, della Pasqua nell'arte, nelle tradizioni L'arte: mezzo e strumento di comunicazione del messaggio cristiano. Le domande di senso e le risposte delle religioni. Gestì di attenzione e di carità. Sentimenti di solidarietà e concretizzati in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza. Domande di senso e risposte nel Cristianesimo e nelle principali tradizioni religiose. Testimoni d'amore di ieri e di oggi.</p>

CLASSI QUINTE di Scuola Primaria

RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare-Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. È capace di vedere la propria vita come percorso di ricerca di senso e di significato che si concretizza in scelte etiche consapevoli alla luce della proposta cristiana. Mostra capacità di ascolto e dialogo, è capace di misurarsi criticamente con i diversi sistemi di significato, con esperienze altre religiose e con la tradizione cattolica. È consapevole che la vita è aperta al trascendente, elabora, argomenta e orienta il proprio futuro in un'ottica valoriale alla luce dell'esperienza cristiana e dei suoi testimoni nella storia.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA

RELIGIONE

L'ALUNNO:

Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre

	<p>tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.</p> <p>Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	<p>DIO E L'UOMO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere i contenuti principali del credo cattolico • Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni • Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo • Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico • Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale • Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli • Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni • Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana • Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in Maria, la madre di Gesù <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa • Riconoscere il valore del silenzio come «luogo» di incontro con sé stessi, con l'altro, con Dio • Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli • Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane • Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita

CONOSCENZE	
DIMENSIONE GEO-ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	<p>Le parabole ed i miracoli nei Vangeli. La nascita della Chiesa. Le prime comunità cristiane. Figure significative per la nascita della Chiesa: San Pietro e San Paolo. Il cammino ecumenico. Origine e sviluppo delle Grandi Religioni. La Bibbia, il libro sacro dei cristiani. I Sacramenti. Il libro Sacro letto dai cristiani per conoscere Gesù: il Vangelo. I Vangeli di San Matteo, San Marco, San Luca e San Giovanni. Il linguaggio dell'icona. I Santi. Fonti non cristiane. Una donna di nome Maria: modello di fede e di speranza. Dio incontra l'uomo. Il Natale: l'Emanuele, il Dio con noi. Il viaggio di Gesù verso la croce. Le opere d'arte sulla Natività e sulla Passione, Morte e Resurrezione di Gesù. Segni e simboli del Natale, della Pasqua nell'arte, nelle tradizioni L'arte: mezzo e strumento di comunicazione del messaggio cristiano. Le domande di senso e le risposte delle religioni. Gestì di attenzione e di carità. Sentimenti di solidarietà e concretizzati in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza. Domande di senso e risposte nel Cristianesimo e nelle principali tradizioni religiose. Testimoni d'amore di ieri e di oggi.</p>

COMPETENZE TRASVERSALI
 Competenza digitale
 Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
 Competenza imprenditoriale

COMPETENZA DIGITALE

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:
 Ha interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo. Le usa con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla ciber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
COMPETENZA DIGITALE	<p><u>L'ALUNNO:</u></p> <p>Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni esistenti fra di essi. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, testi ed immagini e produrre documenti. Sa distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica, per interagire con soggetti diversi nel mondo. Utilizza la rete internet per studio, informazione, gioco, prevedendo i rischi e rispettando le principali regole della sicurezza, della riservatezza e della netiquette.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA DIGITALE	<p>CLASSI PRIME di Scuola Primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefonino e telefono. • Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche e ipotizzare soluzioni preventive.

	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici procedure di programmazione e istruzioni anche unplugged per costruire percorsi, manufatti, giochi. <p>CLASSI SECONDE di Scuola Primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il PC, con la super visione dell'insegnante, per scrivere, compilare tabelle; utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file • Realizzare semplici procedure di programmazione per dare istruzioni a piccoli automi, robot, giochi <p>CLASSI TERZE di Scuola Primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare alcuni evidenti rischi nell'utilizzo della rete internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive. • Analizzare procedure scomponendole sequenze di azione, costruendo semplici diagrammi di flusso <p>CLASSI QUARTE di Scuola Primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento • Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. • Avviare la conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Individuare le potenzialità della Rete e delle tecnologie della comunicazione per l'informazione, la cultura, la soluzione dei problemi, la comunicazione, il lavoro, l'intrattenimento, l'ambiente. • Realizzare semplici procedure di istruzione e programmazione per automi, robot, giochi e per realizzare elementari programmi informatici. <p>CLASSI QUINTE di Scuola Primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le potenzialità della Rete e delle tecnologie della comunicazione per l'informazione, la cultura, la soluzione dei problemi, la comunicazione, il lavoro, l'intrattenimento, l'ambiente. • Individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet: per l'autorevolezza delle fonti di informazione; per la riservatezza personale e la sicurezza dei dati; per il benessere e la sicurezza personali proprie e altrui e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. • Realizzare presentazioni e relazioni, anche corredate di immagini, tabelle, calcoli, utilizzando i più diffusi programmi di scrittura, calcolo, presentazione. • Realizzare semplici video anche a scopo di studio utilizzando i più diffusi programmi
CONOSCENZE	
COMPETENZA DIGITALE	Strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisione, lettore, video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC. Semplici linguaggi di programmazione. Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'Office e altri prodotti open source. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni. Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione. Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi

	<p>elettrici ed elettronici. Procedure di utilizzo sicuro e legali di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore)</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>
--	--

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:
 E' capace di riflettere su sé stesso, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di *mantenersi resiliente e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera*. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, ed è in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, empatizzare e gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p><u>L'ALUNNO:</u></p> <p>Partecipa al lavoro collettivo e alla vita di gruppo e collabora in modo costruttivo e responsabile. Sostiene il proprio punto di vista e le proprie ragioni in modo assertivo e rispettoso del punto di vista altrui e affronta i conflitti con disponibilità alla negoziazione e al compromesso. Mantiene comportamenti, atteggiamenti, abitudini, stili di vita rispettosi della propria salute, del proprio benessere e della propria integrità fisica, morale ed etica. Manifesta rispetto ed empatia verso le persone, anche diverse per cultura, lingua, provenienza, genere, condizioni personali e sociali. Presta aiuto, sa prendersi cura degli altri e sa chiedere aiuto Affronta situazioni di incertezza e di imprevedibilità mobilitando le proprie risorse culturali, personali, sociali per superare le difficoltà Acquisisce ed interpreta l'informazione individuando collegamenti e relazioni trasferendoli in altri contesti. Organizza il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti, varie modalità di informazione anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p>
--	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E</p>	<p>CLASSI PRIME</p>
---	----------------------------

<p>CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in atto comportamenti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale; lavorare in gruppo rispettando gli incarichi e i tempi di lavoro. • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente, portando idee, assumendo compiti, non alimentando conflitti • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità • Prestare aiuto ai compagni in difficoltà • Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione <p>CLASSI SECONDE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplicitare il proprio punto in vista con semplici argomentazioni • Ascoltare e rispettare il punto di vista altri • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni; individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze • Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle <p>CLASSI TERZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare corrette abitudini alimentari e di igiene personali e comportamentali rispettosi della sicurezza fisica • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana • Aiutare i compagni nel lavoro, nel gioco, nelle incombenze quotidiane • Chiedere aiuto ad adulti e compagni, se necessario, anche di fronte a problemi o situazioni inedite • Leggere un testo e porsi domande su di esso; Rispondere a domande su un testo o su un video • Esprimere pareri e considerazioni sul proprio apprendimento, su ciò che risulta più difficile o non interessante e ciò che risulta curioso e meno difficoltoso <p>CLASSI QUARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplicitare il proprio punto di vista con argomentazioni e spiegazioni • Osservare corrette abitudini alimentari e di igiene personali e comportamenti rispettosi della sicurezza fisica • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca • Esprimere il proprio punto di vista confrontandolo con i compagni
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare aiuto ai compagni e alle altre persone in difficoltà • Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle <p>CLASSI QUINTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare corrette abitudini alimentari e di igiene personali e comportamenti rispettosi della sicurezza fisica • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale • Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi • Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola • Prestare aiuto ai compagni e alle altre persone in difficoltà • Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi • Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi
CONOSCENZE	
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	Concetto di "gruppo" e di "comunità". Regole della comunicazione assertiva e non ostile. Ruoli e funzioni. Solidarietà. Strategie di organizzazione del tempo. Strategie di studio. Organizzazione delle informazioni: diagrammi, mappe concettuali, grafici

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

PROFILO DELLE COMPETENZE

L'ALUNNO:

E' consapevole che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali. Comprende le opportunità che gli si presentano. (...). Ha capacità che si fondano sulla creatività, sull'immaginazione, agendo con pensiero strategico e risolutivo dei problemi. Riflette criticamente e costruttivamente nei contesti innovativi e creativi in evoluzione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

**COMPETENZA
IMPRENDITORIALE**

L'ALUNNO:

Possiede la capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. E' creativo, ha sviluppato il pensiero critico per la risoluzione di problemi per l'iniziativa e la perseveranza, sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale. Possiede un atteggiamento imprenditoriale caratterizzato da spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, proattività, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi. Comprende il desiderio di motivare gli altri e la capacità di valorizzare le loro idee, di provare empatia e di saper accettare la responsabilità applicando approcci etici in ogni momento

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

**COMPETENZA
IMPRENDITORIALE**

CLASSI PRIME

- Confrontare la propria idea con quella altrui
- Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro
- Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro

CLASSI SECONDE

- Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti
- Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro
- Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.

CLASSI TERZE

- Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento
- Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza

	<ul style="list-style-type: none"> • Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante <p>CLASSI QUARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi • Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione • Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna • Organizzare dati su schemi e tabelle <p>CLASSI QUINTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro. Di un'attività) e spiegare le motivazioni • Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali • Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa e più rispondente al bene comune • Organizzare dati su schemi e tabelle
CONOSCENZE	
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica. Fasi di un problema. Fasi di un'azione. Modalità di decisione. Strumenti per la decisione tabella dei pro e dei contro. Diagrammi di flusso. Fasi del problem solving.