ISTITUTO COMPRENSIVO
LUSERNA SAN GIOVANNI

CURRICOLO DI ISTITUTO

INDICE

LA SCUOLA DELL'INFANZIA	pag. 2
I CAMPI DI ESPERIENZA	pag. 5
LA SCUOLA DEL PRIMO CICLO	pag. 26
LE DISCIPLINE	pag. 27
Italiano	pag. 28
Inglese	pag. 50
Seconda lingua comunitaria: francese	pag. 70
Storia	pag. 78
Geografia	pag. 69
Matematica	pag. 112
Scienze	pag. 134
Musica	pag. 152
Arte e immagine	pag. 169
Educazione fisica/motoria	pag. 187
Tecnologia	pag. 204

LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Plessi di:
via Tegas
fraz. S. Giovanni
Pralafera
Lusernetta

"Lo stile educativo dei docenti si ispira a criteri di ascolto, accompagnamento, interazione partecipata, mediazione comunicativa, con una continua capacità di osservazione del bambino, di presa in carico del suo mondo, di lettura delle sue scoperte, di sostegno e incoraggiamento all'evoluzione dei suoi apprendimenti verso forme di conoscenza sempre più autonome e consapevoli.

(...)

La professionalità docente si arricchisce attraverso il lavoro collaborativo, la formazione continua in servizio, la riflessione sulla pratica didattica, il rapporto adulto con i saperi e la cultura."

da Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2012

PREMESSA

La scuola dell'infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica Italiana, nella Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Le Indicazioni Nazionali per la Scuola dell'Infanzia del 2012 sono state aggiornate nel 2018 con la previsione di "nuovi scenari" che pongono l'accento soprattutto sull'educazione alla cittadinanza a alla sostenibilità, con riferimento alle Raccomandazioni del Parlamento del 2006 e del Consiglio dell'Unione Europea del 2018 (relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente) e agli obiettivi enunciati dall'ONU NELL'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

FINALITÀ

La **Scuola dell'Infanzia** "si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Consolidare l'*identità* significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'*autonomia* significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere

sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire *competenze* significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi."

dalle Indicazioni Nazionali per il curricolo
della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione, Settembre 2012

I CAMPI DI ESPERIENZA

CAMPO DI ESPERIENZA

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza alfabetica funziona

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Utilizza la lingua in modo pertinente ed appropriato
- Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale
- Ascolta e comprende narrazioni, spiegazioni fornite da un interlocutore (adulto)
- Esprime i propri bisogni e racconta i propri vissuti in modo comprensibile;
- Si avvicina alla lingua scritta imitandola e producendo una varietà di forme e segni con intento comunicativo
- Scoprire che esiste una corrispondenza tra il fonema ed il segno grafico (grafema)
- Distinguere il codice linguistico da quello numerico

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Pronunciare correttamente fonemi e parole note
- Costruire semplici frasi/periodi in modo corretto
- Dialogare con i compagni e con l'adulto rispettando i turni e i tempi di intervento
- Descrivere in modo oggettivo esperienze vissute e immagini di esse
- Comprendere le sequenze narrative e temporali di un testo
- Fare ipotesi, ricercare spiegazioni
- Spiegare le proprie produzioni in modo dettagliato
- Giocare con la voce e scoprire i suoni uguali e diversi
- Eseguire le prime attività di pregrafismo
- Iniziare a riconoscere la forma di alcune lettere
- Orientarsi sul foglio dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra

CAMPO DI ESPERIENZA

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza multilinguistica

dal PROFILO DELLO STUDENTE - *Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2012*

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere attraverso la scoperta di espressioni linguistiche diverse
- Acquisire consapevolezza della propria lingua materna e sperimentare la pluralità linguistica
- Comprendere parole, brevi istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente
- Comprendere e rispondere con il linguaggio corporeo o iconico ad indicazioni verbali
- Rispondere in modo adeguato a semplici richieste

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Partecipare all'ascolto ed all'apprendimento di nomi, saluti, filastrocche, canti espressi in lingua 2
- Comprendere e riprodurre in modo pertinente parole e frasi standard imparate
- Nominare oggetti noti, colori, animali, parti del corpo, ecc., in contesti reali o illustrati
- Sapersi presentare

CAMPO DI ESPERIENZA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia

dal PROFILO DELLO STUDENTE - *Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2012*

Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed a orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi
- Ha familiarità sia con le strategie nel contare e dell'operare con i numeri sia con quelli necessari e 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
- Padroneggia prime abilità di tipo logico, inizia a padroneggiare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il numero

- Conoscere la sequenza numerica fino a 10
- Utilizzare le dita delle mani per contare
- Rappresentare graficamente le quantità fino a 10
- Collegare i numeri alla quantità corrispondente
- Aggiungere, togliere e valutare la quantità
- Individuare di più/di meno

Lo spazio, le figure

- Conoscere, denominare e rappresentare graficamente le figure geometriche di base (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo)
- Collocare a livello corporeo sé stesso, persone e gli oggetti in base ad indicatori spaziali di base (dietro/davanti, sotto/sopra, …)
- Sperimentare i concetti di simmetria e lateralità
- Effettuare rappresentazioni a livello grafico in base ad indicatori spaziali di base
- Eseguire percorsi a livello fisico e grafico

- Confrontare oggetti in base alla grandezza, forma, colore e quantità (uno solo/pochi/tanto/nessuno)
- Operare con i concetti dimensionali, topologici e spaziali

Relazioni, misure, dati e previsioni:

- Compiere semplici classificazioni
- Compiere semplici seriazioni
- Formare insiemi
- Individuare l'intruso (criterio di non appartenenza)
- Inserire l'elemento appropriato (criterio di appartenenza)
- Confrontare oggetti cogliendo le differenze e le uguaglianze
- Eseguire algoritmi
- Operare con tabelle o simboli convenzionali per registrare dati
- Individuare semplici relazioni di causa-effetto
- Elaborare e confronta ipotesi e soluzioni
- Ordinare sequenze causali e temporali (prima/dopo/infine)
- Sperimenta diverse possibilità di misurazione

CAMPO DI ESPERIENZA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia

dal PROFILO DELLO STUDENTE - *Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2012*

- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare
- Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed a orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
- 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
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti
- Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Dimostrare curiosità nei confronti dell'ambiente
- Osservare ed esplorare l'ambiente con sistematicità
- Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale
- Esplorare l'ambiente utilizzando i diversi canali sensoriali
- Conoscere e distinguere i fenomeni atmosferici legati al tempo metereologico
- Conoscere e distinguere le caratteristiche del giorno (mattino/pomeriggio/sera/notte)
- Conoscere la scansione della settimana
- Conoscere le caratteristiche del ciclo delle stagioni
- Cogliere alcune trasformazioni della materia (cambiamenti di stato)
- Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali
- Distinguere gli esseri viventi e non viventi
- Sviluppare atteggiamenti di rispetto verso l'ambiente, le piante e gli animali
- Conoscere, distinguere e descrivere varie tipologie di ambiente: mare, montagna, città, …
- Porre domande e chiedere spiegazioni
- Formulare e confrontare ipotesi e soluzioni
- Utilizzare semplici simboli per registrare dati e fenomeni

CAMPO DI ESPERIENZA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni ed i possibili usi
- Si orienta nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie
- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie
- Formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Ricercare materiali e strumenti per realizzare un progetto
- Produrre creativamente elaborati utilizzando varie tecniche espressive
- Associare oggetti e strumenti alle relative funzioni
- Descrivere ciò che ha fatto con lo strumento tecnologico
- Porre domande e chiedere spiegazioni
- Formulare e confrontare ipotesi e soluzioni

CAMPI DI ESPERIENZA

IL SÉ E L'ALTRO
LA CONOSCENZA DEL MONDO
IMMAGINI, SUONI, COLORI
IL CORPO IN MOVIMENTO
I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza digitale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Si orienta nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie
- Sperimenta le prime forme di comunicazione incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere le principali parti del computer
- Accendere e spegnere il pc su indicazioni dell'insegnante
- Cogliere ciò che è reale da ciò che è fantastico
- Eseguire giochi
- Condividere le azioni di gioco insieme agli altri
- Descrivere ciò che vede sullo schermo
- Utilizzare correttamente il mouse
- Usare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio per utilizzare i giochi proposti
- Conoscere ed usare simboli (introduzione al coding e pensiero computazionale)
- Usare il pc per visionare immagini, video
- Prendere visione di lettere, di numeri, segni e simboli attraverso la tastiera

CAMPI DI ESPERIENZA

IL SÉ E L'ALTRO
LA CONOSCENZA DEL MONDO
IMMAGINI, SUONI, COLORI
IL CORPO IN MOVIMENTO
I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Imparare ad imparare
Competenze sociali e civiche

dal PROFILO DELLO STUDENTE - *Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2012*

Apprendere, interpretare nuove informazioni e individuare collegamenti e relazioni con le esperienze vissute e con conoscenze già possedute trasformandoli e utilizzandoli in altri contesti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Individuare problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive
- Utilizzare semplici strumenti predisposti dall'insegnante per organizzare dei dati
- Mantenere l'attenzione per il tempo richiesto
- Apprendere nuove informazioni
- Individuare collegamenti e relazioni
- Affrontare e risolvere adeguatamente semplici situazioni problematiche di vita quotidiana

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Elaborare ipotesi
- Individuare (guidato dall'insegnante) relazioni tra oggetti, avvenimenti, persone e ne dà semplici spiegazioni
- Rielaborare vissuti attraverso vari linguaggi: verbali, grafico-pittorici, giochi-simbolici, ecc.
- Porre domande e chiedere spiegazioni sulle procedure da seguire
- Scomporre e ricomporre i dati di un fenomeno, delle sequenze di un'esperienza, di una storia, del tempo meteorologico, ecc.
- Risolvere situazioni problematiche nuove usando le soluzioni note

CAMPO DI ESPERIENZA
IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
Competenza in materia di cittadinanza

dal PROFILO DELLO STUDENTE - *Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2012*
Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, conosce meglio se' stesso, gli altri e le tradizioni della comunità in cui vive

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, i servizi pubblici, le istituzioni, il funzionamento delle piccole comunità e della città
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre
- 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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Inserirsi positivamente nel contesto scolastico
- Percepire di appartenere ad un gruppo
- Consolidare buoni rapporti di fiducia con i compagni e gli adulti di riferimento
- Condividere esperienze e giochi
- Rispettare spontaneamente semplici regole nel gioco e durante le attività
- Esprimere emozioni e sentimenti
- Comprendere il bisogno di aiuto degli altri bambini
- Comunicare in modo efficace con gli adulti e gli altri bambini
- Gestire incarichi e responsabilità nei giochi e nelle attività
- Affrontare conflitti e frustrazioni
- Accettare le varie diversità culturali e non
- Portare a termine i propri impegni
- Costruire una buona immagine di sé
- Comunicare i propri vissuti ed i propri bisogni in maniera socialmente accettabile

CAMPI DI ESPERIENZA

IL SÉ E L'ALTRO
LA CONOSCENZA DEL MONDO
IMMAGINI, SUONI, COLORI
IL CORPO IN MOVIMENTO
I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza imprenditoriale

dalle RACCOMANDAZIONI*, 2018*

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione dei problemi, sulle iniziative e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa, al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

dalle RACCOMANDAZIONI*, 2006*

L'attitudine imprenditoriale è caratterizzata da spirito di iniziativa, capacità di anticipare gli eventi, indipendenza e innovazione nella vita privata e sociale come anche sul lavoro. In ciò rientrano la motivazione e la determinazione a raggiungere obiettivi, siano essi personali, o comuni con altri, anche sul lavoro

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Assume e porta a termine compiti e iniziative
- Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, al proprio lavoro, al contesto valuta alternative, prende decisioni
- Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti
- Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza: adotta strategie di problem solving

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Assumere spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco
- Rispettare i turni e ascoltare gli altri
- Eseguire consegne e portare a termine in autonomia i compiti affidati
- Collaborare nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà
- Gestire incarichi e responsabilità nei giochi e nelle attività
- Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni
- Individuare problemi, ipotizzare soluzioni e chiedere conferma all'adulto
- Ripercorrere le tappe di un lavoro, un'attività, un'esperienza attraverso il disegno
- Operare scelte tra diverse alternative, motivandole
- Dimostrare abilità di tipo logico

- Utilizzare semplici strumenti predisposti
- Ricostruire e registrare dati della realtà
- Manifestare curiosità e voglia di sperimentare
- Dimostrare abilità di tipo logico

CAMPO DI ESPERIENZA

IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza in materia di consapevolezza e di espressione culturale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Comunicare ed esprimere emozioni, racconti attraverso varie possibilità espressive
- Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.)
- Sviluppare interesse per l'ascolto della musica e la fruizione di opere d'arte
- Esprimere attraverso il disegno, la pittura e le attività manipolative utilizzando tecniche espressive e creative

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Esprimere pensieri ed emozioni utilizzando il linguaggio del corpo (gestualità, mimica facciale, drammatizzazione e danze)
- Utilizzare in modo autonomo e creativo diversi materiali
- Sperimentare la combinazione di diversi colori/materiali
- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando la voce, il corpo e gli oggetti
- Osservare un'opera d'arte e cogliere gli elementi che la caratterizzano (forme, colori, personaggi, tecniche, ecc.)
- Utilizzare consapevolmente i suoni del proprio corpo per produrre semplici sequenze ritmiche;
- Discriminare i suoni e i rumori della realtà circostante
- Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione
- Realizzare, anche con materiali di recupero, oggetti costruiti personalmente
- Sperimentare diverse tecniche di rappresentazione grafico-plastiche con diversi materiali anche di recupero

CAMPO DI ESPERIENZA

IL CORPO IN MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza in materia di consapevolezza e di espressione culturale

dal PROFILO DELLO STUDENTE - *Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2012*

Conosce il corpo nella sua globalità, denomina e riconosce parti e segmenti corporei, partecipa ai giochi proposti rispettando le regole.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo ed in movimento
- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su una immagine
- Rappresenta graficamente il proprio corpo fermo e in movimento
- Consolidare e interiorizzare un comportamento adeguato ed autonomo nel rispetto delle regole e della routine
- Assumere e gestire autonomamente le consegne dell'insegnante
- Giocare in modo libero e/o guidato rispettando le regole
- Muoversi con sicurezza nello spazio interno ed esterno della scuola
- Confrontarsi e interagire positivamente con l'adulto ed i compagni
- Sviluppare la motricità fine: prensione, pressione, precisione, coordinazione oculo-manuale

CAMPO DI ESPERIENZA
IL SÉ E L'ALTRO

ETÀ
3-4-5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
- Raggiungere la consapevolezza delle regole del vivere insieme - Percepire i propri bisogni ed esprimerli in modo sempre più adeguato - Cooperare, confrontarsi con gli adulti e con gli altri bambini - Cominciare a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta - Muoversi con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi che gli sono familiari - Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri - Riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del territorio - Sviluppare il senso dell'identità personale - Avviare lo sviluppo di una coscienza ecologica - Superare il distacco famigliare	- Acquisire corrette abitudini igieniche, alimentari, sanitarie. - Riconoscere la necessità delle regole e seguirle - Riconoscere i compagni simili e diversi da sé - Rispettare il proprio turno - Ricostruire la propria storia personale per cogliere il senso della nascita e della crescita	- Si reinserisce positivamente nel contesto scolastico. - Percepire di appartenere ad una comunità. - Consolidare valori quali amicizia, pace, solidarietà. - Condivide esperienze e giochi. - Esprimere emozioni e sentimenti. - Comprendere il bisogno di aiuto degli altri bambini. - Comunica in modo efficace con gli adulti e gli altri bambini. - Gestire incarichi e responsabilità nei giochi e nelle attività. - Soddisfare esigenze personali ed altrui. - Affrontare conflitti e frustrazioni. - Porre domande riferite a temi esistenziali, religiosi, morali e culturali. - Costruire una buona immagine di sé. - Comunicare i propri vissuti ed i propri bisogni in maniera socialmente accettabile.

CAMPO DI ESPERIENZA
I DISCORSI E LE PAROLE

ETÀ
3-4-5 ANNI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
- Sapersi esprimere attraverso la lingua italiana - Arricchire il proprio lessico - Comprendere una consegna - Esprimersi e comunicare agli altri emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio verbale - Sperimentare rime e filastrocche - Ascoltare e comprendere narrazioni e storie	- Eseguire semplici consegne - Eseguire liberamente un disegno sul foglio - Conoscere e pronunciare il proprio nome e quello dei compagni - Verbalizzare i propri elaborati grafici - Memorizzare e ripetere le prime canzoncine / filastrocche	- Affinare il lessico. - Esprimere e comunicare sentimenti ed emozioni con termini adeguati. - Intervenire in maniera pertinente in una conversazione. - Avere fiducia nella propria capacità comunicativa. - Maturare un'ipotesi sulla lingua scritta. - Avvicinarsi con curiosità alla lingua scritta. - Scoprire la presenza di lingue diverse, riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi. - Riconoscere e descrivere verbalmente situazioni, personaggi e ambienti di una storia. - Sperimentare nuove forme di comunicazione (media).

CAMPO DI ESPERIENZA

IL CORPO E IL MOVIMENTO

ETÀ

3-4-5 ANNI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
- Sviluppare la percezione del potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità. - Adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione - Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori applicandoli nei giochi individuali e di gruppo - Valutare il rischio interagendo con gli altri nei giochi di movimento - Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti - Raggiungere il controllo sfinterico - Utilizzare i sensi - Esercitare la coordinazione corporea	- Controllare schemi motori di base: camminare, correre, saltare. - Saper mangia da solo - Saper vestirsi da solo - Accettare di assaggiare cibi nuovi. - Frequentare la giornata regolare - Partecipare a giochi motori in coppia e di gruppo riconoscendone le regole - Saper mimare con il corpo alcune canzoni	- Provare piacere nel movimento e nelle diverse forme di attività motoria, in giochi di gruppo e individuali. - Affinare la conoscenza delle proprie capacità corporee. - Eseguire percorsi complessi e stabilire correttamente relazioni topologiche. - Affinare la coordinazione oculo-manuale. - Adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. - Utilizzare e riconoscere parametri spaziali. - Riconoscere le varie parti del corpo. - Utilizzare il proprio corpo in modalità di espressione creativa (es danza). - Sviluppare la lateralità relativa al proprio corpo. - Acquisire consapevolezza del proprio corpo quale strumento di comunicazione del proprio corpo.

CAMPO DI ESPERIENZA

IMMAGINI, SUONI E COLORI

ETÀ

3-4-5 ANNI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
- Saper impugnare correttamente gli strumenti (forbici, pennelli ..) - Associare gli oggetti ai colori corrispondenti - Rispettare lo spazio grafico - Discriminare silenzio/rumore - Riprodurre con la voce suoni di diversa intensità: piano/forte/fortissimo.	- Saper impugnare correttamente gli strumenti (forbici, pennelli ..) - Associare gli oggetti ai colori corrispondenti - Rispettare lo spazio grafico - Discriminare silenzio/rumore - Riprodurre con la voce suoni di diversa intensità: piano/forte/fortissimo.	- Comprendere le diverse possibilità di espressione, l'uso della voce e dei suoni. - Interpretare ruoli nelle drammatizzazioni. Inventare storie e saperle esprimere. - Utilizzare spontaneamente in modo appropriato le diverse tecniche grafico-pittoriche e plastiche. - Ripercorrere le tappe di un lavoro, un'attività o un'esperienza attraverso un disegno. - Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo. - Sviluppare interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

CAMPO DI ESPERIENZA
LA CONOSCENZA DEL MONDO

ETÀ
3-4 ANNI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
- Raggruppare ed ordinare oggetti e materiali secondo semplici criteri identificandone alcune proprietà - Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata - Osservare con maggiore consapevolezza il proprio corpo - Osservare con attenzione gli organismi viventi, i fenomeni naturali accorgendosi dei cambiamenti - Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto (concetti topologici di base) - Approcciarsi con curiosità a strumenti multimediali - Cominciare ad utilizzare il numero associandolo a esperienze personali - Sviluppare il pensiero computazionale.	- Riconosce le scansioni di una giornata mattino, mezzogiorno e sera. - Conoscere il trascorrere dei giorni attraverso il calendario scolastico - Comprendere la successione logico/temporale: prima – adesso-dopo. - Riordinare storie ed esperienze in tre sequenze temporali - Eseguire semplici algoritmi di colore e forma - Raggruppare gli elementi secondo un criterio dato (grandezza, lunghezza, colore….) - Individuare un elemento estraneo in un insieme dato - Identificare le relazioni spaziali: aperto/ chiuso, dentro/fuori, vicino/lontano, sopra/sotto	- Interagire con le cose l'ambiente e le persone percependone le reazioni ed i cambiamenti - Manifestare curiosità e voglia di sperimentare. - Dimostrare prime abilità di tipo logico. - Ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. - Interagire con la realtà circostante utilizzando le modalità a disposizione negli spazi. - Interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli. - Ricostruire e registrare i dati della realtà. - Comprendere l'importanza del rispetto dell'ambiente. - Percepire il tempo nel suo divenire. - Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni e formula ipotesi. - Esplorare, scoprire e sistematizzare le conoscenze della realtà, ricostruendole e registrandole. - Formulare ipotesi e spiegare fenomeni.

DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA PRIMARIA
dalle Indicazioni Nazionali del 2012

Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, è ragionevole attendersi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale.

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui.
- Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressiva- mente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.
- Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.
- Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.
- Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralitàdi linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.
- Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situa-zioni problematiche di vita quotidiana.
- È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzatie li documenta.
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue,esperienze.

LA SCUOLA DEL PRIMO CICLO

Plessi di Scuola Primaria:
Capoluogo
fraz. S. Giovanni
fraz. Luserna
Lusernetta

Scuola Secondaria di I grado

*"Il primo ciclo d'istruzione comprende la **scuola primaria** e la **scuola secondaria di primo grado**.*
Ricopre un arco di tempo fondamentale per l'apprendimento e lo sviluppo dell'identità degli alunni, nel quale si pongono le basi e si acquisiscono gradualmente le competenze indispensabili per continuare ad apprendere a scuola e lungo l'intero arco della vita.
La finalità del primo ciclo è l'acquisizione delle conoscenze e delle abilità fondamentali per sviluppare le competenze culturali di base nella prospettiva del pieno sviluppo della persona.
Per realizzare tale finalità la scuola concorre con altre istituzioni alla rimozione di ogni ostacolo alla frequenza; cura l'accesso facilitato per gli alunni con disabilità; previene l'evasione dell'obbligo scolastico e contrasta la dispersione; valorizza il talento e le inclinazioni di ciascuno;
persegue con ogni mezzo il miglioramento della qualità del sistema di istruzione.
In questa prospettiva ogni scuola pone particolare attenzione ai processi di apprendimento di tutti gli alunni e di ciascuno di essi, li accompagna nell'elaborare il senso della propria esperienza, promuove la pratica consapevole della cittadinanza."
da Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2012

LE DISCIPLINE

"Fin dalla scuola dell'infanzia, nella scuola primaria e nella scuola secondaria di primo grado l'attività didattica è orientata alla qualità dell'apprendimento di ciascun alunno e non ad una sequenza lineare, e necessariamente incompleta, di contenuti disciplinari. I docenti, in stretta collaborazione, promuovono attività significative nelle quali gli strumenti e i metodi caratteristici delle discipline si confrontano e si intrecciano tra loro, evitando trattazioni di argomenti distanti dall'esperienza e frammentati in nozioni da memorizzare. Le discipline, così come noi le conosciamo, sono state storicamente separate l'una dall'altra da confini convenzionali che non hanno alcun riscontro con l'unitarietà tipica dei processi di apprendimento. Ogni persona, a scuola come nella vita, impara infatti attingendo liberamente dalla sua esperienza, dalle conoscenze o dalle discipline, elaborandole con un'attività continua e autonoma. Oggi, inoltre, le stesse fondamenta delle discipline sono caratterizzate da un'intrinseca complessità e da vaste aree di connessione che rendono improponibili rigide separazioni."

da Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2012

ITALIANO

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

ITALIANO

CLASSE

1° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'allievo 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.
- 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.
- Scrive testi legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

- Saper formulare oralmente frasi dotate di senso compiuto relative al proprio vissuto e pertinenti al contesto
- Saper porre attenzione all'ascolto di messaggi orali di insegnanti e compagni
- Saper porre attenzione all'ascolto di storie, racconti, letture dell'insegnante
- Saper ascoltare e memorizzare brevi filastrocche

Lettura

- Saper leggere e comprendere brevi testi

Scrittura

- Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura
- Saper scrivere autonomamente semplici frasi e brevi testi

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Arricchire il lessico attraverso esperienze interdisciplinari
- Comprendere il significato delle parole nuove apprese dai testi ascoltati o letti.
- Utilizzare in modo adeguato le nuove parole apprese.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Saper riconoscere le fondamentali convenzioni ortografiche

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

ITALIANO

CLASSE

2° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'allievo 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
- 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.
- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi (parafrasandoli), completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali.
- Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).

- Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto-parlato

- Saper porre attenzione all'ascolto di messaggi orali di insegnanti e compagni
- Saper porre attenzione all'ascolto di storie, racconti, letture dell'insegnante
- Partecipare ad una conversazione intervenendo in modo pertinente, rispettando i turni
- Formulare domande per ottenere informazioni
- Comprendere un testo (narrativo, informativo, dialogato, descrittivo…) letto dall'insegnante o da un compagno individuandone gli elementi essenziali
- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuti

Lettura

- Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini
- Leggere testi di vario tipo sia nella modalità ad alta voce in modo corretto, scorrevole ed espressivo, sia nella modalità silenziosa
- Comprendere e saper individuare gli elementi essenziali (personaggi, protagonisti, ambiente ...) in brevi testi

Scrittura

- Consolidare le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per la scrittura e avvio del corsivo.
- Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia
- Scrivere semplici descrizioni
- Scrivere semplici istruzioni, elenchi, divieti, inviti
- Raccontare brevemente per iscritto un'esperienza personale
- Scrivere un breve racconto costituito da frasi semplici

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Ampliare il patrimonio lessicale
- Ricavare il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole
- Iniziare ad usare in modo appropriato le parole man mano apprese

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Riconoscere le principali regole ortografiche
- Riflettere sui diversi segni di punteggiatura
- Conoscere gli elementi necessari per costituire una frase completa
- Riflettere sulle possibilità di espansione di una frase

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

ITALIANO

CLASSE

3° *PRIMARIA*

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'allievo 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.
- 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.
- 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.

- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali.
- Riflette sui testi propri e altrui per cogliere 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).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto-parlato

- Intervenire in una conversazione rispettando i turni di parola e cogliendo i tempi degli scambi comunicativi (momenti in cui prendere la parola e in cui aspettare)
- Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe
- Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi li ascolta
- Raccontare oralmente un'esperienza collettiva, una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico
- Comprendere e dare istruzioni

Lettura

- Usare tecniche e strategie differenziate per la lettura silenziosa e ad alta voce
- Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini
- Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali
- Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago
- Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi mostrando di saperne cogliere il senso globale
- Saper memorizzare semplici testi poetici

Scrittura

- Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche e di interpunzione
- Rielaborare testi seguendo procedure e criteri dati
- Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane
- Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare, spiegare)
- Individuare le sequenze narrative di un testo e produrre un riassunto

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sul contesto
- Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze e letture ed utilizzarlo progressivamente
- Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Riconoscere e padroneggiare le principali convenzioni ortografiche
- Riconoscere se una frase è completa oppure no, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, predicato, espansioni)

- Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice (nomi, verbi, articoli, aggettivi, preposizioni)

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

ITALIANO

CLASSE

4° *PRIMARIA*

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'allievo 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.
- 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.
- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Capisce 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.
- 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

Ascolto e parlato

- Prestare attenzione a messaggi provenienti da diverse fonti in varie situazioni comunicative
- Ascoltare una comunicazione rilevandone le informazioni essenziali
- Partecipare ad una conversazione in modo pertinente e corretto adattando il messaggio alla situazione comunicativa
- Raccontare esperienze personali e descrivere situazioni e stati d'animo rispettando l'ordine logico-cronologico
- Elaborare resoconti di esperienze collettive della classe

Lettura

- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce
- Leggere correntemente vari tipi di testo, rispettando gli espedienti grafici e di punteggiatura
- Leggere silenziosamente un testo, dimostrando di riconoscerne il genere (narrativo, descrittivo, informativo, regolativo…) e lo scopo
- Dimostrare di avere compreso il contenuto di un testo letto
- Leggere brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale
- Saper memorizzare testi poetici

Scrittura

- Scrivere in modo ortograficamente e sintatticamente corretto, con un adeguato uso della punteggiatura
- Comporre un testo adottando un lessico appropriato e adeguato alla tipologia testuale richiesta
- Approfondire la conoscenza di alcune norme di scrittura sperimentando giochi di parole: grafici,

fonici, semantici

- Sperimentare tecniche diverse per la sintesi del testo

- Scrivere un resoconto rispettando le caratteristiche proprie di tale forma testuale

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Arricchire il patrimonio lessicale e saperlo utilizzare in contesti diversi
- Comprendere, nei testi, il significato di parole non note basandosi sul contesto
- Saper ricercare parole ed espressioni presenti nei testi

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Usare correttamente le convenzioni ortografiche
- Scoprire gli elementi sintattici che compongono l'enunciato
- Individuare e usare correttamente le regole morfologiche
- Utilizzare in modo corretto e significativo i segni di interpunzione
- Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

ITALIANO

CLASSE

5° *PRIMARIA*

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna *in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo*
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'allievo 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.
- 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.
- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Capisce 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.
- 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

Ascolto-parlato

- Cogliere l'argomento principale in un discorso/conversazione
- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti
- Riferire su esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto
- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento
- Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione diretta o trasmessa, di istruzioni per l'esecuzione di compiti
- Comprendere consegne ed istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche
- Organizzare un breve discorso orale su un tema affrontato in classe o una breve esposizione su un argomento di studio

Lettura

- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce
- Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà
- 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

- Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e/o conoscitivi applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione (come, 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 semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi individuandone le caratteristiche essenziali (versi, strofe, rime, ripetizioni di suoni, uso delle parole e dei significati) ed esprimendo pareri personali su di essi
- Leggere ad alta voce un testo noto e, nel caso di testi dialogati letti a più voci, inserirsi opportunamente con la propria battuta, rispettando le pause e variando il tono della voce

Scrittura
- Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale e con un adeguato uso della punteggiatura
- Pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza raccogliendo le idee e organizzandole per punti
- Produrre racconti scritti di esperienze personali che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni
- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie)
- Scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti e brevi articoli di cronaca adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione di comunicazione
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni e stati d'animo
- Realizzare resoconti individuali o collettivi su esperienze scolastiche e argomenti di studio
- Compiere operazioni di rielaborazione sui testi e redigerne di nuovi
- Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo
- Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base
- Arricchire il patrimonio lessicale
- Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e anche un significato figurato
- Conoscere i principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi)

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua
- Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi basilari di una frase; individuare ed usare in modo consapevole modi e tempi del verbo; riconoscere in un testo i principali connettivi (temporali, spaziali, logici); analizzare la frase nelle sue funzioni (predicato e principali complementi diretti e indiretti)
- Riconoscere la funzione dei principali segni interpuntivi
- Comprendere le principali relazioni tra le parole (somiglianze, differenze) sul piano dei significati
- Comprendere e utilizzare il significato di parole e termini specifici legati alle discipline di studio
- Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione per trovare una risposta ai propri dubbi linguistici

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

ITALIANO

CLASSE

1° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

COMPETENZE

Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'allievo:

- Interagisce in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche che tengono conto delle idee degli altri. usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti.
- Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media. espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca.
- Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione.
- Scrive testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo).
- Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse.

- Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico e alla morfologia, comincia ad utilizzare le conoscenze metalinguistiche per comprendere i significati dei testi e per correggere i propri scritti.
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base comincia a riconoscere ed usare termini specialistici.
- Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

- Ascoltare testi di vario tipo individuando: scopo, argomento, informazioni principali.
- Intervenire in una conversazione/discussione in modo pertinente cercando di rispettare tempi e turni
- Narrare esperienze personali, in modo chiaro.
- Riferire oralmente su un argomento di studio in modo chiaro Leggere ad alta voce in modo espressivo.

Lettura

- Leggere in modalità silenziosa testi di vario tipo, anche multimediali. Ricavare informazioni esplicite e implicite.
- Comprendere vari tipi di testi individuandone le principali caratteristiche e gli elementi costitutivi Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale.

Scrittura

- Scrivere testi coerenti.
- Scrivere testi di diverso tipo (narrativo, descrittivo) adeguati a: situazione, argomento, scopo, destinatario Realizzare forme diverse di scrittura creativa in prosa.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Riconoscere casi di variabilità della lingua.
- Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi).
- Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); Conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali.
- Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sulla lingua

- Cominciare a riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. Cominciare a riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica.
- Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.
- Ampliare il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare molte parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. Comprendere e usare parole in senso figurato.
- Comprendere i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa.
- Cominciare ad utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo.
- Utilizzare dizionari di vario tipo.

- Scrive testi utilizzando programmi di videoscrittura.

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

ITALIANO

CLASSE

2° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

COMPETENZE

Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'allievo:

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni.
- Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti e nell'elaborazione di progetti Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema e le informazioni.

- Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe).
- Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti.
- Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.
- Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base.
- Riconosce e usa termini specialistici.
- Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
- Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere i significati dei testi e per correggere i propri scritti.
- Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

- Ascoltare testi di vario tipo individuando: scopo, argomento, informazioni principali.
- Intervenire in una conversazione/discussione in modo pertinente cercando di rispettare tempi e turni
- Narrare esperienze personali, in modo chiaro.
- Riferire oralmente su un argomento di studio in modo chiaro Leggere ad alta voce in modo espressivo.

Lettura

- Leggere ad alta voce in modo espressivo e in modalità silenziosa testi di vario tipo, anche multimediali, usando strategie differenziate (lettura selettiva, analitica, ecc.).
- Applicare tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, note, ecc.).
- Ricavare informazioni esplicite e implicite.
- Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana.
- Comprendere: vari tipi di testo individuandone le principali caratteristiche e gli elementi costitutivi; testi letterari individuandone tema principale, personaggi, ambientazione spazio/temporale.
- Confrontare informazioni ricavabili da più fonti.
- Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (schemi, mappe, tabelle).
- Comprendere la struttura del manuale e utilizzarlo in modo consapevole.
- Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore.
- Leggere testi letterari di vario tipo e forma individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza.

Scrittura

- Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale.
- Scrivere testi coerenti usando un registro adeguato.
- Scrivere testi di diverso tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo) adeguati a: situazione, argomento, scopo, destinatario.
- Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca) sulla base di modelli sperimentati.
- Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici.
- Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare gran parte delle parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse.
- Comprendere e usare parole in senso figurato.
- Comprendere e usare i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale.
- Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.
- Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo.
- Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.

Elementi di grammatica esplicita e riflessioni sugli usi della lingua

- Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua.
- Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico.
- Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi).
- Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali.
- Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione.
- Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.
- Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica.
- Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad auto-correggerli nella produzione scritta.
- Scrivere testi utilizzando programmi di videoscrittura; scrivere testi digitali (e-mail, post di blog, ecc.).

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

ITALIANO

CLASSE

3° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;

COMPETENZE

Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale.
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'allievo:

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.
- Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.

- Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.
- Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).
- Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.
- Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.
- Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).
- Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.
- Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti
- Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

- Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente.
- Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale.
- Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto.
- Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.).
- Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico.
- Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione.
- Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione.
- Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici).

- Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.

Lettura

- Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire.
- Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate. (lettura selettiva, orientativa, analitica).
- Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana.
- Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici.
- Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili.
- Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle).
- Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore.
- Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità.
- Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.

Scrittura

- Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva.
- Rispettare le convenzioni grafiche.
- Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario.
- Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato.
- Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici.
- Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista).

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse.
- Comprendere e usare parole in senso figurato.
- Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.

- Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo.
- Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua.
- Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi).
- Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione) Conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali.

INGLESE

AREA DISCIPLINARE

AREA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA

INGLESE

CLASSE

1° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza multilinguistica;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nelle lingue straniere
È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
Imparare ad imparare
Possiede conoscenze e nozioni di base
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri.
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.
Consapevolezza ed espressione culturale
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa

- L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.
- Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto

- Capire semplici consegne ed istruzioni
- Capire semplici informazioni relative a se stessi, ai compagni, alla famiglia
- Capire il contenuto essenziale di un breve dialogo o storia

Parlato

- Interagire in una comunicazione orale e in un gioco con compagni e insegnante, utilizzando le strutture comunicative apprese.

AREA DISCIPLINARE

AREA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA

INGLESE

CLASSE

2° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza multilinguistica;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nelle lingue straniere
È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto

- Capire semplici consegne ed istruzioni
- Capire semplici informazioni relative a se stessi, ai compagni, alla famiglia
- Capire il contenuto essenziale di un breve dialogo o storia

Parlato

- Interagire in una comunicazione orale e in un gioco con compagni e insegnante, utilizzando le strutture comunicative apprese.

Lettura

- Riconoscere parole e brevi frasi conosciute oralmente anche con il supporto delle immagini.

AREA DISCIPLINARE

AREA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA

INGLESE

CLASSE
3° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza multilinguistica;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale;
- Competenza multilinguistica;
- Competenza digitale;
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Comunicazione nelle lingue straniere
È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

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

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascoltare

- Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano
- Identificare il tema di un discorso o di una lettura
- Comprendere brevi testi anche multimediali identificando parole chiave ed il senso generale.

Parlare

- Dare spiegazioni ed indicazioni
- Descrivere persone, luoghi e oggetti utilizzando frasi strutturate
- Interagire con un/a compagno/a o l'insegnante attraverso l'uso di espressioni e frasi adatte alle situazioni.

Leggere

- Leggere e comprendere brevi e semplici testi, anche con l'aiuto di supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi conosciute.

Scrivere

- Scrivere parole e brevi messaggi utilizzando strutture conosciute

Riflessione linguistica

- Osservare parole e frasi in relazione all'aspetto grammaticale.
- Utilizzare parole ed espressioni nei contesti comunicativi.
- Riconosce il proprio percorso di apprendimento

AREA DISCIPLINARE

AREA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA

INGLESE

CLASSE

4° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Comunicazione nelle lingue straniere

È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana

Competenze digitali

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
Consapevolezza ed espressione culturale
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascoltare
Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano
Identificare il tema di un discorso o di una lettura
Comprendere brevi testi anche multimediali identificando parole chiave ed il senso generale.

Parlare
Dare spiegazioni ed indicazioni
Descrivere persone, luoghi e oggetti utilizzando frasi strutturate
Interagire con un/a compagno/a o l'insegnante attraverso l'uso di espressioni e frasi adatte alla situazione.

Leggere
Leggere e comprendere brevi e semplici testi, anche con l'aiuto di supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi conosciute.

Scrivere
Scrivere parole e brevi messaggi utilizzando strutture conosciute

Riflessione linguistica
Osservare parole e frasi in relazione all'aspetto grammaticale.
Utilizzare parole ed espressioni nei contesti comunicativi.
Riconosce il proprio percorso di apprendimento

AREA DISCIPLINARE

AREA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA

INGLESE

CLASSE

5° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Comunicazione nelle lingue straniere
È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascoltare

Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano
Identificare il tema di un discorso o di una lettura
Comprendere brevi testi anche multimediali identificando parole chiave ed il senso generale.

Parlare

Dare spiegazioni ed indicazioni
Descrivere persone, luoghi e oggetti utilizzando frasi strutturate
Interagire con un/a compagno/a o l'insegnante attraverso l'uso di espressioni e frasi adatte alla situazioni.

Leggere

Leggere e comprendere brevi e semplici testi, anche con l'aiuto di supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi conosciute.

Scrivere

Scrivere un breve testo utilizzando strutture conosciute
Saper modificare testi e canzoni
Scrivere un semplice elenco di termini riferiti alle attività già svolte

Riflessione linguistica

Osservare parole e frasi in relazione all'aspetto grammaticale.
Utilizzare parole ed espressioni nei contesti comunicativi.

Riconosce il proprio percorso di apprendimento

AREA DISCIPLINARE

AREA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA

INGLESE

CLASSE

1° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nelle lingue straniere

È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) per affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa

- L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.
- Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.
- Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.
- Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.
- Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.
- Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto (comprensione orale)

- Capire istruzioni, indicazioni, semplici informazioni, nell'interazione con l'insegnante e durante l'ascolto di brevi dialoghi o filmati.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Esprimersi in modo semplice ma comprensibile per descrivere oggetti o persone, per presentarsi e dare informazioni personali
- Interagire in brevi dialoghi sul modello di quelli studiati nel libro di testo

Lettura (comprensione scritta)

- Comprendere brevi dialoghi, messaggi e semplici brani con riferimento a situazioni note.

Scrittura (Produzione scritta)

- Scrivere semplici descrizioni, completare dialoghi, raccontare eventi relativi alle proprie esperienze quotidiane, seguendo testi modello precedentemente studiati.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

- Conoscere alcune funzioni linguistiche di base.
- Acquisire alcune strutture grammaticali di base.
- Memorizzare lessico relativo a contesti personali, famigliari e scolastici.

AREA DISCIPLINARE

AREA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA

INGLESE

CLASSE

2° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nelle lingue straniere

È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) per affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto (comprensione orale)

- Capire l'argomento e gli elementi essenziali durante l'ascolto di dialoghi accompagnati da immagini o filmati

Parlato (produzione e interazione orale)

- Descrivere oggetti, luoghi e persone con maggiori dettagli e precisione.
- Raccontare, pur con semplicità, eventi accaduti o in corso di svolgimento.
- Usare strutture adeguate per fornire informazioni e comunicazioni con riferimento a contesti precisi.

Lettura (comprensione scritta)

- Comprendere gli elementi essenziali di dialoghi e brani di media lunghezza, anche contenenti parole nuove, con tematiche relative alle esperienze degli adolescenti.

Scrittura (Produzione scritta)

- Personalizzare dialoghi, dare informazioni, narrare brevi episodi seguendo tracce guidate.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

- Acquisire nuove funzioni linguistiche e strutture grammaticali.
- Ampliare le conoscenze lessicali.

AREA DISCIPLINARE

AREA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA

INGLESE

CLASSE

3° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nelle lingue straniere

È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) per affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Ascolto (comprensione orale)

- Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero, ecc.
- Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro.
- Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice.
- Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile.
- Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.

Lettura (comprensione scritta)

- Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali.
- Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline.
- Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative.
- Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate.

Scrittura (Produzione scritta)

- Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi.
- Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici.
- Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

- Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune.
- Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
- Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse.
- Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER LA CLASSE TERZA

Ascolto (comprensione orale)

- Capire informazioni dettagliate durante l'ascolto di conversazioni a più voci, la lettura di brani o notizie o la visione di filmati

Parlato (produzione e interazione orale)

- Usare strutture linguistiche corrette e lessico adeguato per interagire in dialoghi con l'insegnante o i compagni.
- Comunicare informazioni semplici in modo chiaro e preciso.
- Esporre autonomamente brevi argomenti didattici

Lettura (comprensione scritta)

- Comprendere, oltre agli elementi essenziali, la maggior parte delle informazioni contenute in dialoghi, descrizioni e brani di argomento generale.

Scrittura (Produzione scritta)

- Produrre autonomamente frasi, comunicazioni, descrizioni in forma comprensibile e abbastanza corretta

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

- Acquisire tutte le funzioni linguistiche e le strutture grammaticali necessarie per una competenza comunicativa basilare e corretta.
- Ampliare e arricchire ulteriormente il lessico.
- Saper utilizzare le funzioni comunicative e le competenze lessicali in contesti adeguati.

SECONDA LINGUA COMUNITARIA FRANCESE

AREA DISCIPLINARE **AREA MULTILINGUISTICA**
DISCIPLINA **FRANCESE**
CLASSE ***1° SECONDARIA***
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Competenza alfabetica funzionale; Competenza multilinguistica; Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nelle lingue straniere

È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) per affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa

- L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- Comunica oralmente e per iscritto in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali.
- Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo.
- Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto (comprensione orale)

- Capire istruzioni, indicazioni, semplici informazioni, nell'interazione con l'insegnante e durante l'ascolto di brevi dialoghi o filmati.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Esprimersi in modo semplice ma comprensibile per descrivere oggetti o persone, per presentarsi e dare informazioni personali
- Interagire in brevi dialoghi sul modello di quelli studiati nel libro di testo

Lettura (comprensione scritta)
- Comprendere brevi dialoghi, messaggi e semplici brani con riferimento a situazioni note.

Scrittura (produzione scritta)
- Scrivere semplici descrizioni, completare dialoghi, raccontare eventi relativi alle proprie esperienze quotidiane, seguendo testi modello precedentemente studiati.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento
- Conoscere alcune funzioni linguistiche di base.
- Acquisire alcune strutture grammaticali di base.
- Memorizzare lessico relativo a contesti personali, famigliari e scolastici.

AREA DISCIPLINARE

AREA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA

FRANCESE

CLASSE

2° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nelle lingue straniere

È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) per affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto (comprensione orale)

- Capire l'argomento e gli elementi essenziali durante l'ascolto di dialoghi accompagnati da immagini o filmati

Parlato (produzione e interazione orale)

- Descrivere oggetti, luoghi e persone con maggiori dettagli e precisione.
- Raccontare, pur con semplicità, eventi accaduti o in corso di svolgimento.
- Usare strutture adeguate per fornire informazioni e comunicazioni con riferimento a contesti precisi.

Lettura (comprensione scritta)

- Comprendere gli elementi essenziali di dialoghi e brani di media lunghezza, anche contenenti parole nuove, con tematiche relative alle esperienze degli adolescenti.

Scrittura (Produzione scritta)

- Personalizzare dialoghi, dare informazioni, narrare brevi episodi seguendo tracce guidate.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

- Acquisire nuove funzioni linguistiche e strutture grammaticali.
- Ampliare le conoscenze lessicali.

AREA DISCIPLINARE

AREA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA

FRANCESE

CLASSE

3° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nelle lingue straniere

È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) per affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad **imparare**

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* del Consiglio d'Europa

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Ascolto (comprensione orale)

- Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti.
- Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo.
- Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
- Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

Lettura (comprensione scritta)

- Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente.

Scrittura (produzione scritta)

- Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

- Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato.
- Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
- Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
- Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER LA CLASSE TERZA

Ascolto (comprensione orale)

- Capire informazioni dettagliate durante l'ascolto di conversazioni a più voci, la lettura di brani o notizie o la visione di filmati

Parlato (produzione e interazione orale)

- Usare strutture linguistiche corrette e lessico adeguato per interagire in dialoghi con l'insegnante o i compagni.
- Comunicare informazioni semplici in modo chiaro e preciso.
- Esporre autonomamente brevi argomenti didattici

Lettura (comprensione scritta)

- Comprendere, oltre agli elementi essenziali, la maggior parte delle informazioni contenute in dialoghi, descrizioni e brani di argomento generale.

Scrittura (Produzione scritta)

- Produrre autonomamente frasi, comunicazioni, descrizioni in forma comprensibile e abbastanza corretta

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

- Acquisire tutte le funzioni linguistiche e le strutture grammaticali necessarie per una competenza comunicativa basilare e corretta.
- Ampliare e arricchire ulteriormente il lessico.
- Saper utilizzare le funzioni comunicative e le competenze lessicali in contesti adeguati.

STORIA

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

STORIA

CLASSE

1° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni
- Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Organizzazione delle informazioni

- Ricostruire in modo cronologico le azioni effettuate durante una giornata
- Descrivere avvenimenti che si sono verificati nei giorni precedenti e altri che potranno avvenire il giorno successivo
- Usare correttamente i termini ieri, oggi, domani
- Ricostruire in modo cronologico le azioni più importanti che si sono effettuate in un determinato tempo
- Usare correttamente i termini prima, durante, dopo
- Individuare gli effetti del trascorrere del tempo su persone, animali, piante e cose

Strumenti concettuali e conoscenze

- Avviare alla costruzione dei concetti fondamentali della storia: gruppo, regole

Produzione

- Saper rappresentare conoscenze e concetti oralmente e/o mediante disegni

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

STORIA

CLASSE

2° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Competenze digitali

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Organizzazione delle informazioni

- Essere consapevole della dimensione soggettiva e della dimensione oggettiva misurabile del tempo
- Saper comprendere ed esprimere le dimensioni del tempo: successione, contemporaneità, durata, linearità, ciclicità
- Conoscere alcuni strumenti per misurare il trascorrere del tempo
- Saper leggere l'orologio analogico
- Saper percepire i mutamenti dovuti al passare del tempo nella natura, nelle persone, nelle cose, cogliendo i rapporti di causa-effetto

Uso dei documenti

- Saper ricavare informazioni sul passato osservando ed esaminando oggetti, riconoscendo in questi la caratteristica di "fonte" e "documento"
- Ricostruire alcuni avvenimenti significativi relativi alla propria vita e/o al territorio, attraverso documenti e testimonianze
- Riconoscere alcune tracce storiche presenti sul territorio

Strumenti concettuali e conoscenze

- -Saper ricostruire le fasi della storia personale e comprendere il concetto di irreversibilità degli eventi trascorsi
- -Saper costruire e leggere una linea del tempo
- -Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: gruppo, regole, ambiente

Produzione

- Saper rappresentare conoscenze e concetti oralmente e/o mediante disegni

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

STORIA

CLASSE

3° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Competenze digitali

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Organizzazione delle informazioni

- Avvicinarsi ai concetti di successione, durata, contemporaneità, causEffetto, linearità, ciclicità, in relazione ad avvenimenti personali e non
- Ricostruire le proprie radici attraverso la storia dei famigliari e/o dell'ambiente e/o degli oggetti, ...
- Scoprire testimonianze di eventi e/o figure significative presenti sul proprio territorio e caratterizzanti la storia locale
- Utilizzare la linea del tempo

Uso dei documenti

- Saper trarre informazioni da materiale vario (libri, articoli, filmati …)

Strumenti concettuali e conoscenze

- Conoscere le tappe fondamentali della nascita del nostro pianeta e dell'evoluzione della vita
- Conoscere le tappe fondamentali dell'evoluzione dell'uomo nella Preistoria

Produzione

- Saper rappresentare conoscenze e concetti oralmente e/o mediante disegni

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

STORIA

CLASSE

4° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali

Competenze digitali

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Organizzazione delle informazioni

- Esprimere le dimensioni del tempo: durata, successione, contemporaneità, linearità, ciclicità
- Capire che ogni fatto si colloca sia nel tempo che nello spazio
- Comprendere il concetto di trasformazione/evoluzione e di irreversibilità degli eventi trascorsi
- Scoprire la pluralità di risposte che l'uomo nella sua evoluzione ha saputo trovare per soddisfare i bisogni fondamentali
- Formulare ipotesi sulle cause e sulle conseguenze degli eventi presi in considerazione
- Usare la linea del tempo per una prima organizzazione cronologica delle conoscenze
- Comprendere che, attraverso le trasformazioni avvenute, il passato persiste nel presente

Uso dei documenti

- Ricavare informazioni dalle diverse fonti storiche
- Ricavare informazioni storiche esaminando oggetti, immagini e testi
- Acquisire il concetto di storia basata sulle fonti e comprendere che per effettuare una indagine storiografica occorre ricercare e analizzare una molteplicità di fonti

Strumenti concettuali e conoscenze

- Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione di tipo occidentale (avanti Cristo-dopo Cristo)
- Conoscere altri sistemi cronologici
- Individuare analogie e differenze fra le società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti

Produzione

- 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

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

STORIA

CLASSE

5° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Competenze digitali

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Organizzazione delle informazioni

- Prendere coscienza della soggettività della percezione del tempo.
- Riconoscere l'importanza del criterio cronologico, della successione per la conoscenza e la ricostruzione del passato.
- Collocare eventi nel tempo storico.
- Riconoscere che la relazione di contemporaneità è fondamentale per la ricostruzione del passato.
- Individuare fatti e periodi in contemporaneità.
- Riconoscere che il tempo si può scandire in base ad elementi caratterizzanti.
- Individuare periodi su una linea spazio-temporale.
- Individuare la soggettività dell'interpretazione del fatto storico.
- Riconoscere un fatto storico.
- Individuare fatti più o meno significativi in un contesto.
- Riconoscere che la permanenza di fenomeni è un elemento della costruzione e comprensione del passato.
- Delimitare il campo di indagine, individuare un tema, restringere un campo della ricerca e della ricostruzione del passato.

Uso dei documenti

- Leggere le fonti e ricavare da esse informazioni.
- Individuare in una fonte le principali parole chiave.
- Localizzare le fonti nel tempo e nello spazio.

Strumenti concettuali e conoscenze

- Selezionare le informazioni secondo un criterio dato.
- Generalizzare le informazioni in parole chiave e raggrupparle a seconda delle civiltà a cui si riferiscono.
- Individuare legami di causa-effetto tra i fatti.

Produzione

- Descrivere quadri di società sulla base di indicatori
- Confrontare quadri di civiltà
- Esporre in forma narrativa eventi storici utilizzando il lessico fondamentale della disciplina

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

STORIA

CLASSE

1° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Competenze digitali
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto.
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale.
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.

Consapevolezza ed espressione culturale
Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno si informa su fatti e problemi storici.
- Produce informazioni storiche con fonti di vario genere e le sa organizzare in testi.
- Comprende testi storici e li sa rielaborare.
- Espone oralmente e con scritture le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti.
- Comincia ad usare le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprendere opinioni e culture diverse, capire i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.

- Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana fino alle forme di insediamento e di potere medievali, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.
- Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e comincia a metterli in relazione con i fenomeni storici studiati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Uso delle fonti

- Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici e nelle biblioteche.
- Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.

Organizzazione delle informazioni

- Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici.
- Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate.
- Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.

Strumenti concettuali

- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.
- Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

Produzione scritta e orale

- Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse.
- Argomentare su conoscenze e concetti appresi cominciando ad usare il linguaggio specifico della disciplina.

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

STORIA

CLASSE

2° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Competenze digitali
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Consapevolezza ed espressione culturale
Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno si informa su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.
- Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.
- Comprende testi storici e li sa rielaborare con metodo di studio,
- Espone oralmente e con scritture – anche digitali –le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti.
- Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.

- Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana moderna, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea e mondiale moderna, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.
- Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Uso delle fonti

- Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi.
- Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.

Organizzazione delle informazioni

- Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.
- Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate.
- Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.
- Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.

Strumenti concettuali

- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.
- Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

Produzione scritta e orale

- Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali
- Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

STORIA

CLASSE

3° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Competenze digitali
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto.
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale.
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.

Consapevolezza ed espressione culturale
Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.
- L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.
- Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.
- Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.

- Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.
- Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.
- Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Uso delle fonti

- Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi.
- Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.

Organizzazione delle informazioni

- Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate.
- Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.
- Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.

Strumenti concettuali

- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.
- Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

Produzione scritta e orale

- Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

GEOGRAFIA

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

GEOGRAFIA

CLASSE

1° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di *operare con* ~~ricercare~~ nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto dell'ambiente
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti e fenomeni

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici
- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per progettare percorsi
- Si rende conto che lo spazio geografico è costituito da elementi fisici e antropici

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Orientamento
- Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento
- Prendere coscienza degli spazi dell'esperienza scolastica

Linguaggio della geograficità
- Descrivere verbalmente, utilizzando indicatori topologici, gli spostamenti propri e di altri elementi nello spazio vissuto
- Rappresentare oggetti, spazi e percorsi

Paesaggio
- Acquisire consapevolezza dell'ambiente scuola/casa attraverso l'approccio senso-percettivo

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

GEOGRAFIA

CLASSE

2° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche per trovare soluzioni a problemi reali
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di *operare con* ~~ricercare~~ nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto dell'ambiente
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti e fenomeni

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici
- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per progettare percorsi
- Si rende conto che lo spazio geografico è costituito da elementi fisici e antropici

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Orientamento
- Distinguere i diversi significati della parola spazio
- Saper utilizzare gli organizzatori topologici
- Muoversi e orientarsi negli spazi scolastici interni ed esterni
- Individuare punti di riferimento e direzioni per realizzare percorsi negli spazi conosciuti
- Strutturare cognitivamente, attraverso la conoscenza e la padronanza, gli spazi scolastici ed extrascolastici

Linguaggio della geograficità
- Riconoscere e rappresentare graficamente spazi vissuti e percorsi
- Leggere e osservare semplici mappe e avviarsi alla produzione delle stesse

Paesaggio
- Saper distinguere gli elementi naturali e antropici in ambienti diversi

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

GEOGRAFIA

CLASSE

3° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare ~~e giustificare~~ soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto dell'ambiente
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti e fenomeni

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

- 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
- 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

Orientamento

- Muoversi nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.)
- Iniziare a conoscere i punti di riferimento convenzionali
- Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante

Linguaggio della geograficità

- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante
- Leggere e interpretare rappresentazioni iconiche e cartografiche dello spazio vicino, utilizzando legende

Paesaggio

- Conoscere le caratteristiche principali del proprio territorio anche attraverso l'osservazione diretta
- Individuare gli elementi naturali e antropici dei diversi ambienti, in particolare quelli relativi alla propria regione
- Saper riconoscere i principali ambienti italiani sulle cartine geografiche

Regione e sistema territoriale

- Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane
- Riconoscere nel proprio ambiente, le funzioni dei vari spazi, gli interventi positivi e negativi dell'uomo, iniziando ad esercitare la cittadinanza attiva

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

GEOGRAFIA

CLASSE

4° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza imprenditoriale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto dell'ambiente
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti e fenomeni

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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
- 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
- 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

Orientamento

- Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche conoscendo la bussola e utilizzando i punti cardinali anche in relazione al Sole
- Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano

Linguaggio della geograficità

- Analizzare fatti e fenomeni del territorio italiano interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini, …
- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni morfologiche

Paesaggio

- Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale

Regione e sistema territoriale

- Conoscere e applicare il concetto polisemico di regione geografica al territorio italiano
- Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

GEOGRAFIA

CLASSE

5° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza imprenditoriale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto dell'ambiente
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti e fenomeni

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Orientamento

- Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando la bussola e i punti cardinali
- Estendere le proprie carte mentali dal territorio italiano all'Europa e ai diversi continenti

Linguaggio della geograficità

- Analizzare fatti e fenomeni del territorio locale e globale interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini, …
- Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo
- Localizzare le regioni fisiche principali dei diversi continenti e degli oceani

Paesaggio

- Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti 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
- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche

Regione e sistema territoriale

- Conoscere e applicare il concetto polisemico di regione geografica al territorio italiano
- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni amministrative
- Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

GEOGRAFIA

CLASSE

1° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
- Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici per
- comunicare efficacemente informazioni spaziali.
- Riconosce nei paesaggi europei ed italiani gli elementi fisici significativi e il patrimonio naturale e culturale.
- Osserva sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e comincia a valutare gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Orientamento

- Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi di visualizzazione dall'alto.

Linguaggio della geograficità

- Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia.
- Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.

Paesaggio

- Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi europei e italiani, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.
- Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione**.**

Regione e sistema territoriale

- Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia e all'Europa.
- Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale.

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

GEOGRAFIA

CLASSE

2° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA

Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
- Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici per

- comunicare efficacemente informazioni spaziali.
- Riconosce nei paesaggi europei ed italiani gli elementi fisici significativi e il patrimonio naturale e culturale.
- Osserva sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e comincia a valutare gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Orientamento

- Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi di visualizzazione dall'alto.

Linguaggio della geograficità

- Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia.
- Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.

Paesaggio

- Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi europei e italiani, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.
- Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione**.**

Regione e sistema territoriale

- Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia e all'Europa.
- Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale.

AREA DISCIPLINARE

AREA UMANISTICA

DISCIPLINA

GEOGRAFIA

CLASSE

3° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA

Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
- Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici per

- comunicare efficacemente informazioni spaziali.
- Riconosce nei paesaggi europei ed italiani gli elementi fisici significativi e il patrimonio naturale e culturale.
- Osserva sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e comincia a valutare gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Orientamento

- Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi di visualizzazione dall'alto.

Linguaggio della geograficità

- Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia.
- Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.

Paesaggio

- Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi europei e italiani, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.
- Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione**.**

Regione e sistema territoriale

- Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia e all'Europa.
- Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale.

MATEMATICA

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

MATEMATICA

CLASSE

1° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Numeri

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo almeno fino a 20.
- Leggere e scrivere i numeri naturali fino a 20 e oltre, comprendendo il valore posizionale del sistema decimale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla linea dei numeri.
- Eseguire mentalmente addizioni e sottrazioni senza cambio con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
- Eseguire le addizioni e le sottrazioni senza cambio con i numeri naturali rappresentando le situazioni con diagrammi e/o utilizzando le procedure di calcolo scritto.

Spazio e figure

- 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 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.
- Disegnare figure e individuare confini e regioni interne ed esterne.

Relazioni, dati e previsioni

- Individuare in un gruppo di oggetti una o più caratteristiche comuni e classificare in base a uno o più attributi.
- 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 con diagrammi, schemi e tabelle.
- Riconoscere in un contesto una situazione problematica (aritmetica e non) e saperla rappresentare.

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

MATEMATICA

CLASSE

2° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
Competenze digitali
Utilizza le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Spirito di iniziativa
Dimostra originalità e spirito di iniziativa ed è in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Numeri

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ...fino a 100.
- Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale almeno fino a 100, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla linea dei numeri.
- Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali almeno entro il 100 e verbalizzare le procedure di calcolo.
- Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.
- Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri naturali con e senza cambio almeno fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali.
- Eseguire moltiplicazioni con i numeri naturali almeno fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali con fattori di una cifra.
- Eseguire divisioni con i numeri naturali senza resto almeno fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali con il divisore di una cifra.

Spazio e figure

- 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 e costruire modelli materiali anche nello spazio.

Relazioni, dati e previsioni

- 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 in classe.
- Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia strumenti convenzionali (orologio, ecc.).

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

MATEMATICA

CLASSE

3° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
Competenze digitali
Utilizza le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Spirito di iniziativa
Dimostra originalità e spirito di iniziativa ed è in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Numeri

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre ....
- Leggere e scrivere i numeri naturali entro le unità di migliaia, 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.
- Riconoscere ed applicare alcune proprietà delle operazioni.
- Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.
- Eseguire le quattro operazioni in colonna, con uno o due cambi.
- Eseguire moltiplicazioni in colonna con due cifre al moltiplicatore.
- Eseguire divisioni in colonna con una cifra al divisore.
- Acquisire il concetto di moltiplicazione e divisione per 10, 100, 1000.
- Conoscere e rappresentare le frazioni.
- 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.

Spazio e figure

- 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.
- Acquisire il concetto di angolo e riconoscerne la tipologia (retto, ottuso, acuto, piatto, giro).
- Avviare ai concetti di perimetro e area.

Relazioni, misure, dati e previsioni

- 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.
- Usare connettivi logici e quantificatori.
- Attribuire il valore di verità a situazioni o dati.

- Usare in modo corretto le espressioni certo/incerto/possibile/impossibile.
- 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, ecc.).
- Risolvere problemi.

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

MATEMATICA

CLASSE

4° SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
Competenze digitali
Utilizza le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Spirito di iniziativa
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Numeri

- Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali entro le decine di migliaia e numeri decimali.
- Riconoscere il valore posizionale delle cifre.
- Eseguire le quattro operazioni, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.
- Eseguire moltiplicazioni in colonna di numeri naturali e decimali (con il moltiplicatore di 2 o più cifre).
- Eseguire divisioni con dividendo intero e decimale e divisore a 1 cifra.
- Eseguire divisioni con dividendo intero entro il mille e divisore a 2 cifre.
- Individuare multipli e divisori di un numero.
- Stimare il risultato di una operazione.
- Applicare le proprietà delle operazioni, anche per sveltire il calcolo orale.
- Riconoscere le frazioni e operare con le medesime.
- Riconoscere e rappresentare frazioni decimali e saperle tradurre in numeri decimali.
- Calcolare il reciproco di un numero: doppio/metà, triplo/terzo, ecc.
- Riconoscere classi di numeri (pari/dispari, multipli/divisori).
- Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.
- 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.

Spazio e figure

- 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.)

Relazioni, misure, dati e previsioni

- Classificare in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune.
- Saper argomentare sui criteri utilizzati per realizzare classificazioni, relazioni, ordinamenti.
- Usare connettivi logici e quantificatori.
- Attribuire il valore di verità a situazioni o dati.
- Usare in modo corretto le espressioni: certo/incerto/possibile/impossibile.
- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- Usare le nozioni di frequenza e di moda.
- Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
- Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle 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.
- Analizzare situazioni problematiche concrete e verbalizzare le strategie risolutive adottate, spiegando il procedimento seguito.

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

MATEMATICA

CLASSE

5° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Utilizza le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Spirito di iniziativa
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Numeri

- Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali.
- Scomporre e ricomporre i numeri in base al valore posizionale delle cifre.
- 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.
- Conoscere ed applicare le proprietà delle operazioni.
- Stimare il risultato di una operazione.
- Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti.
- Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.
- Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.
- Utilizzare e risolvere semplici espressioni aritmetiche.
- 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.

Spazio e figure

- 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.
- Determinare circonferenza e area del cerchio.

- Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.)

Relazioni, misure, dati e previsioni

- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- Usare connettivi logici e quantificatori.
- Attribuire il valore di verità a situazioni o dati.
- Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguate alla tipologia dei dati a disposizione.
- Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle 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.
- Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- Analizzare situazioni problematiche concrete e verbalizzare le strategie risolutive adottate, spiegando il procedimento seguito.
- In situazioni concrete, data 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.

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

MATEMATICA

CLASSE

1° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale.

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.
Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo.
- Riconosce e denomina le forme del piano e le loro rappresentazioni.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati.
- Riconosce e risolve problemi.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Sostiene le proprie convinzioni e accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico.
- Ha compreso l'utilità degli strumenti matematici nella quotidianità.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Numeri

- Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni e confronti tra i numeri positivi razionali, quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e le tavole numeriche
- Rappresentare i numeri interi e razionali sulla retta orientata
- Utilizzare scale graduate
- Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri
- Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande
- Scomporre i numeri naturali in fattori primi
- Usare le potenze e le loro proprietà
- Eseguire mentalmente semplici calcoli utilizzando le proprietà associativa e distributiva
- Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema
- Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri positivi razionali, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni

Spazio e figure

- Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro)
- Conoscere definizioni e proprietà significative delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri e poligoni)
- Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione fatta da altri

Relazioni e funzioni

- Interpretare formule che contengono lettere
- Rappresentare punti sul piano cartesiano

Misure, dati e previsioni

- Effettuare rappresentazioni grafiche: aerogrammi, istogrammi e ideogrammi

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

MATEMATICA

CLASSE

2° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale.

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.
Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali.
- Riconosce e denomina le figure geometriche piane.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Confronta procedimenti diversi.
- Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
- Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Numeri

- Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni e confronti tra i numeri positivi razionali e irrazionali, quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e le tavole numeriche
- Rappresentare i numeri interi e razionali sulla retta orientata
- Utilizzare scale graduate
- Descrivere rapporti e quozienti mediante frazioni
- Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero
- razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi che le diverse rappresentazioni danno a seconda degli obiettivi
- Calcolare percentuali
- Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato
- Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione
- Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri positivi razionali e irrazionali, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni

Spazio e figure

- Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso)
- Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano
- Conoscere definizioni e proprietà significative delle principali figure piane
- Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri
- Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione fatta da altri
- Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica
- Calcolare l'area di semplici figure, anche scomponendole in figure elementari
- Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata da linee curve
- Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure

Relazioni e funzioni

- Costruire, interpretare e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà
- Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa
- Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni
- Collegare le funzioni y=ax e y=a/x al concetto di proporzionalità

Misure Dati e Previsioni

- Introduzione alla Statistica

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

MATEMATICA

CLASSE

3° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale.

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.
Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).
- Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
- Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, …) si orienta con valutazioni di probabilità.
- Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Numeri

- Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni e confronti tra i numeri interi e razionali, quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti e le calcolatrici
- Rappresentare i numeri interi e razionali sulla retta orientata
- Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri interi e razionali, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni
- Eseguire operazioni con monomi e polinomi
- Applicare procedimenti per la risoluzione di equazioni di primo grado ad un'incognita
- Discutere e verificare equazioni di primo grado ad un'incognita

Spazio e figure

- Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso)
- Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano
- Conoscere definizioni e proprietà significative del cerchio
- Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri
- Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione fatta da altri
- Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica
- Conoscere il numero π e la sua approssimazione

- Conoscere le formule per trovare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio
- Rappresentare figure tridimensionali tramite disegni sul piano
- Calcolare il volume delle figure tridimensionali più comuni (cubo, parallelepipedi, prismi, piramidi, cilindro, cono) e dare stime di quelle degli oggetti della vita quotidiana
- Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure

Relazioni e funzioni

- Costruire, interpretare e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà
- Esprimere la relazione di proporzionalità
- Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni e per conoscere in particolare le funzioni del tipo y=ax ; y=a/x e i loro grafici
- Collegare le funzioni y=ax e y=a/x al concetto di proporzionalità
- Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado

Misure Dati e Previsioni

- Rappresentare insiemi di dati.
- Confrontare dati utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative e le nozioni di media aritmetica moda e mediana
- Calcolare la probabilità di qualche evento

SCIENZE

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

SCIENZE

CLASSE

1° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'allievo 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

- Individuare, attraverso l'osservazione e la manipolazione, le qualità e le proprietà principali di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali.
- Seriare e classificare oggetti in base ad alcune caratteristiche e attributi (dimensioni, funzioni…).
- Descrivere a parole, con disegni e brevi didascalie semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, al movimento, al calore, ecc., dopo avere effettuato osservazioni ed esperienze in classe.

Osservare e sperimentare sul campo

- Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, individuando somiglianze e differenze nelle caratteristiche principali di differenti organismi animali e vegetali.
- Osservare i cambiamenti ciclici stagionali e registrare in semplici tabelle la variabilità dei fenomeni atmosferici.

L'uomo i viventi e l'ambiente

- Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (schema corporeo, cinque sensi, bisogni...).
- Riconoscere in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri, attraverso l'osservazione diretta di animali e piante.

AREA DISCIPLINARE

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

SCIENZE

CLASSE

2° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa.
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'allievo 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.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- 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.)
- 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.
- 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.
- 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 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

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

- Osservare, manipolare, descrivere, confrontare elementi della realtà circostante, scoprire la differenza tra solido e liquido e realizzare semplici esperienze con l'acqua e altre sostanze.
- Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.
- Descrivere a parole, con disegni e brevi testi, semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc., dopo avere effettuato osservazioni ed esperienze in classe.

Osservare e sperimentare sul campo

- Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, individuando somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.
- Riflettere sugli usi dell'acqua e sulle relazioni con i vegetali e gli animali presenti nell' ambiente.

L'uomo i viventi e l'ambiente

- Riconoscere e descrivere alcune caratteristiche del proprio ambiente.
- Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri, attraverso l'osservazione diretta di animali e piante o la visione di documentari adeguati all'età.
- Sviluppare atteggiamenti di rispetto e cura verso l'ambiente sociale e naturale.

AREA DISCIPLINARE

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

SCIENZE

CLASSE

3° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

- Riconoscere l'importanza del metodo scientifico nell'indagine di alcuni fenomeni fondamentali.
- Riconoscere grandezze da misurare, relazioni qualitative e analogie
- Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo.

Osservare e sperimentare sul campo

- Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante
- Intuire e comprendere la variabilità dei fenomeni atmosferici
- Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento umano, e coglierne le prime relazioni

L'uomo i viventi e l'ambiente

- Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.
- Sviluppare atteggiamenti di rispetto e cura verso l'ambiente sociale e naturale
- Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo.
- Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.

AREA DISCIPLINARE

AREA SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

DISCIPLINA

SCIENZE

DISCIPLINA

4° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 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

Oggetti, materiali e trasformazioni

- Passare gradualmente dalla seriazione in base a una proprietà alla costruzione e utilizzo di strumenti di misura anche di uso comune (unità arbitrarie/convenzionali)
- Produrre miscele e soluzioni, passaggi di stato e combustioni, individuando le proprietà dei materiali, come: durezza, peso, densità, elasticità, trasparenza, ecc.
- Indagare i comportamenti di materiali comuni in situazioni sperimentabili per individuarne proprietà, invarianze, trasformazioni, irreversibilità

Osservare e sperimentare sul campo

- Indagare strutture del suolo, relazione tra suoli e viventi, acque come fenomeno e come risorsa
- Distinguere e cogliere la diversità tra vari tipi di ecosistemi
- Individuare la diversità dei viventi e dei loro comportamenti, procedendo ad una prima classificazione

L'uomo i viventi e l'ambiente

- Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali
- Sviluppare atteggiamenti di rispetto e cura verso l'ambiente sociale e naturale
- Sviluppare atteggiamenti di attenzione e di cura del proprio corpo dal punto di vista alimentare e motorio

AREA DISCIPLINARE

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

SCIENZE

DISCIPLINA

5 PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Oggetti, materiali e trasformazioni

- Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.
- Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.
- Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra le variabili individuate (temperatura in funzione del tempo).

Osservare e sperimentare sul campo

- Osservare, descrivere, confrontare, correlare sistematicamente elementi della realtà circostante, individuandone connessioni e trasformazioni.
- Approfondire i principali concetti astronomici e il movimento dei diversi oggetti celesti, in relazione alla loro evoluzione storica, anche attraverso giochi con il corpo.

L'uomo i viventi e l'ambiente

- Descrivere ed interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso e conoscere i principali organi, apparati e sistemi che lo compongono.
- Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.
- Sviluppare atteggiamenti di rispetto e cura verso l'ambiente sociale e naturale.
- Sviluppare atteggiamenti di attenzione e di cura del proprio corpo.

AREA DISCIPLINARE

AREA MATEMATICO- SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

DISCIPLINA

SCIENZE

CLASSE

1° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale.

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.
Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e talvolta ne verifica le cause.
- Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.
- È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.
- Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Fisica e chimica

- Utilizzare i concetti fisici fondamentali in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso.
- Realizzare esperienze sui vari fenomeni fisici e chimici

Astronomia e Scienze della Terra

- Osservare e spiegare fenomeni che alterano l'equilibrio del Pianeta

Biologia

- Riconoscere le somiglianze e le differenze delle diverse specie di viventi.
- Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare
- Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi.
- Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. Realizzare esperienze quali ad esempio: adozione di un giardino e/o di un bosco.

AREA DISCIPLINARE

AREA MATEMATICO- SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

DISCIPLINA

SCIENZE

CLASSE

2° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale.

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.
Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e talvolta ne verifica le cause.
- Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.
- Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.
- È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.
- Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Fisica e chimica

- Utilizzare i concetti fisici fondamentali e realizzare esperienze attinenti
- Padroneggiare concetti di trasformazione chimica e realizzare esperienze attinenti

Biologia

- Apprendere una gestione corretta del proprio corpo; interpretare lo stato di benessere e di malessere che può derivare dalle sue alterazioni; attuare scelte per affrontare i rischi connessi
- Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili.
- Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.

AREA DISCIPLINARE

AREA MATEMATICO- SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

DISCIPLINA

SCIENZE

CLASSE

3° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale.

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.
Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e talvolta ne verifica le cause.
- Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.
- Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.
- Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.
- È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.
- Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.
- Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Fisica e chimica

- Utilizzare i concetti fisici fondamentali e realizzare esperienze attinenti
- Utilizzare concetti di trasformazione chimica e realizzare esperienze attinenti

Astronomia e Scienze della Terra

- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti
- Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni.
- Conoscere la struttura della Terra

Biologia

- Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica.
- Apprendere una gestione corretta del proprio corpo; interpretare lo stato di benessere e di malessere che può derivare dalle sue alterazioni; attuare scelte per affrontare i rischi connessi
- Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali

MUSICA

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

MUSICA

CLASSE

1° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, 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

Riconoscimento suoni e brani

- Interpretare le informazioni che vengono fornite da indizi sonori, dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte
- Individuare i suoni appropriati o intrusi in un contesto
- Conoscere alcuni strumenti musicali
- Riconoscere ed usare la pulsazione sonora e la pulsazione silenziosa (pausa)
- Comprendere la funzione dei segnali sonori di uso scolastico

Riproduzione

- Riprodurre le caratteristiche sonore degli ambienti
- Saper ripetere un ritmo
- Saper ripetere un movimento o una sequenza di movimenti partendo da un ritmo dato o inventato
- Cantare in gruppo
- Iniziare a riconoscere ed utilizzare il silenzio come parte dell'evento musicale

Capacità creativa

- Imparare ad usare sistemi di rappresentazione del ritmo e del silenzio stabiliti collettivamente

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

MUSICA

CLASSE

2° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, 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

Riconoscimento suoni e brani

- Interpretare le informazioni che vengono fornite da indizi sonori, dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte
- Individuare i suoni appropriati o intrusi in un contesto
- Distinguere e riconoscere alcuni strumenti musicali
- Iniziare a conoscere che il suono ha diverse caratteristiche (l'altezza, la durata approssimativa e misurata, l'intensità, il timbro)
- Riconoscere ed usare la pulsazione sonora e la pulsazione silenziosa (pausa)
- Comprendere la funzione dei segnali sonori di uso scolastico

Riproduzione

- Riprodurre le caratteristiche sonore degli ambienti
- Saper ripetere un ritmo
- Saper accompagnare il ritmo con il movimento (locomotorio e non)
- Saper ripetere un movimento o una sequenza di movimenti
- Iniziare a prendere coscienza delle proprie capacità vocali
- Cantare in gruppo
- Riconoscere ed utilizzare consapevolmente il silenzio come parte dell'evento musicale

Capacità creativa

- Costruire semplici oggetti sonori
- Imparare ad usare sistemi di rappresentazione del ritmo e del silenzio stabiliti collettivamente
- Inventare filastrocche

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

MUSICA

CLASSE

3° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, 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

Riconoscimento suoni e brani

- Interpretare le informazioni che vengono fornite da indizi sonori, dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte
- Individuare i suoni appropriati o intrusi in un contesto
- Cogliere gli aspetti espressivi di un brano musicale ascoltato
- Conoscere le quattro dimensioni fondamentali del suono (l'altezza, la durata approssimativa e misurata, l'intensità, il timbro)
- Distinguere e riconoscere alcuni strumenti musicali
- Comprendere la funzione dei segnali sonori di uso scolastico

Riproduzione

- Saper ripetere un ritmo
- Accompagnare un ritmo con il movimento o una sequenza di movimenti
- Leggere e scrivere i valori ritmici secondo segni convenzionali e non
- Iniziare a leggere e scrivere suoni e pause usando simboli convenzionali e non
- Cantare in gruppo

Capacità creativa

- Saper inventare un ritmo
- Rielaborare ed eseguire un brano vocale, strumentale, una filastrocca, una danza

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

MUSICA

CLASSE

4° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza multilinguistica
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Comunicazione nelle lingue straniere
È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, 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

Riconoscimento suoni e brani

- Interpretare le informazioni che vengono fornite da indizi sonori, dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte
- Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali (strofa/ritornello, voce singola/coro) di un brano
- Distinguere e riconoscere alcuni strumenti musicali anche ascoltando brani orchestrali
- Comprendere la funzione dei segnali sonori di uso scolastico
- Conoscere le quattro dimensioni fondamentali del suono (l'altezza, la durata approssimativa e misurata, l'intensità, il timbro)

Riproduzione

- Saper ripetere un ritmo
- Accompagnare un ritmo con il movimento o una sequenza di movimenti
- Leggere e scrivere i valori ritmici secondo segni convenzionali e non
- Leggere e scrivere suoni e pause usando simboli convenzionali e non
- Cantare in gruppo

Capacità creativa

- Saper inventare un ritmo

- Rielaborare ed eseguire un brano vocale, strumentale, una filastrocca, una danza, anche all'interno di un contesto dato

AREA DISCIPLINARE
ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA
MUSICA

CLASSE
5° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, 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

Riconoscimento suoni e brani
- Interpretare le informazioni che vengono fornite da indizi sonori, dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte
- Comprendere la funzione dei segnali sonori
- Cogliere, nell'ascolto di un brano musicale, gli aspetti espressivi e strutturali
- Conoscere la diversa provenienza di un brano musicale
- Distinguere e riconoscere strumenti musicali
- Conoscere le quattro dimensioni fondamentali del suono (l'altezza, la durata approssimativa e misurata, l'intensità, il timbro)

Riproduzione
- Saper ripetere un ritmo
- Accompagnare un ritmo con il movimento o una sequenza di movimenti
- Leggere e scrivere i valori ritmici secondo segni convenzionali e non
- Leggere e scrivere suoni e pause usando simboli convenzionali e non
- Saper eseguire brani ritmici rispettando il valore delle durate studiate
- Cantare in gruppo

Capacità creativa

- Saper inventare un ritmo
- Rielaborare ed eseguire un brano vocale, strumentale, una filastrocca, una danza, anche all'interno di un contesto dato

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

MUSICA

CLASSE

1° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza digitale;
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.

Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto

È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.
- Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.
- È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.
- Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.
- Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto

- Portare attenzione ai suoni della realtà circostante
- Sviluppare capacità di discriminazione timbrica
- Individuare la pulsazione e l'accentuazione metrica di un brano
- Riconoscere generi, forme e funzioni musicali nell'ambito sacro e profano
- Sviluppare orecchio e memoria musicale sulla base del principio imitativo

Abilità esecutiva

- Orientarsi sullo strumento e acquisire la tecnica di base
- Saper leggere e scrivere i primi segni della notazione musicale
- Controllare in modo appropriato la motricità e la coordinazione
- Sviluppare consapevolezza nel canto intonato e utilizzare il canto mentale durante le esecuzioni strumentali

Capacità creativa

- Inventare semplici strutture sonore e sonorizzazioni sfruttando il potenziale di oggetti sonori e strumenti a percussione
- Ideare frasi ritmiche e piccole melodie seguendo una struttura data
- Attivare la capacità di improvvisazione ritmico/melodica

Conoscenza teorica

- Conoscere le quattro dimensioni del suono
- Conoscere gli elementi della scrittura musicale
- Acquisire il concetto di pulsazione, ritmo e metro
- Acquisire il concetto di dinamica e agogica
- Saper collocare nella storia stili, compositori ed eventi musicali rispetto alle epoche trattate

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

MUSICA

CLASSE

2° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Competenze digitali
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa
Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale
Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.
- Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.
- È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.
- Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.
- Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto

- Cogliere gli aspetti evolutivi ed espressivi della musica iniziando a comparare forme e stili delle epoche trattate
- Sviluppare ulteriormente la memoria melodica e attivare l'orecchio relativo
- Sviluppare la concentrazione necessaria per ascoltare se stessi e gli altri in un contesto di esecuzione collettiva
- Saper ascoltare brani polifonici seguendo l'intreccio di più linee melodiche sovrapposte

Abilità esecutiva

- Sviluppare la tecnica strumentale anche finalizzata all'esecuzione delle parti armoniche
- Sviluppare la capacità di eseguire, mediante lettura, brani ritmici e melodici a prima vista
- Saper eseguire cellule ritmiche puntate
- Ampliare la capacità di interpretare un brano in modo espressivo

Capacità creativa

- Inventare/adattare un testo aderente alle esigenze metriche di una melodia
- Ideare ostinati ritmici/melodici su brani noti sfruttando gli elementi appresi del linguaggio musicale
- Utilizzare tecnologie digitali per un intervento razionale e motivato della creatività e nell'invenzione, nell'elaborazione e nell'esecuzione di un brano e/o di un evento sonoro

Conoscenza teorica

- Saper classificare gli strumenti musicali riconoscendone le caratteristiche morfologiche e timbriche
- Acquisire le conoscenze teoriche necessarie per comprendere le proprietà grammaticali del linguaggio musicale e le loro finalità espressive
- Saper collocare nella storia, compositori ed eventi musicali rispetto alle epoche storiche trattate e saperle collegare anche alla realtà materiale e culturale del territorio

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

MUSICA

CLASSE

3° SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.
- Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.
- È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.
- Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.
- Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto

- Riconoscere all'ascolto gli elementi caratteristici del linguaggio musicale e comprenderne la valenza espressiva ed emotiva (funzioni tonali)
- Analizzare ed interpretare documenti sonori.
- Riconoscere all'ascolto le principali forme musicali basate sulla ripetizione e sulla simmetria
- Riconoscere generi e stili vocali e strumentali caratteristici delle epoche trattate
- Consolidare le capacità acquisite di discriminazione timbrica, di memoria melodica e di autopercezione all'interno di un'esecuzione corale o d'insieme strumentale

Abilità esecutiva

- Eseguire brani strumentali con alterazioni e ritmi composti e/o irregolari
- Consolidare la capacità di interpretare i brani in modo espressivo
- Saper interpretare i segni indicanti le modalità di fraseggio di un brano
- Eseguire con lo strumento scale e accordi
- Consolidare la capacità di eseguire brani a più parti e d'insieme

Capacità creativa

- Inventare alcune variazioni su un tema dato
- Ideare melodie su ritmi dati
- Sperimentare attraverso l'improvvisazione
- Progettare e realizzare semplici composizioni su un testo dato
- Utilizzare tecnologie digitali per un intervento razionale e motivato della creatività nell'invenzione, nell'elaborazione e nell'esecuzione di un brano vocale e/o strumentale.

Conoscenza teorica

- Conoscere le principali forme musicali basate sulla ripetizione e sul contrasto
- Conoscere i gruppi strumentali e vocali collegati ai periodi storici trattati
- Comprendere la funzione dei princìpi di ripetizione e contrasto come elementi efficace della composizione musicale
- Consolidare le conoscenze teoriche acquisite per comprendere le proprietà grammaticali del linguaggio musicale e le loro finalità espressive

ARTE E IMMAGINE

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

ARTE E IMMAGINE

CLASSE

1° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Competenze digitali

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Esprimersi e comunicare

- 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.

Osservare e leggere le immagini

- 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 le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Individuare in un'opera d'arte, sia antica che 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.

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

ARTE E IMMAGINE

CLASSE

2° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Esprimersi e comunicare

- 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.

Osservare e leggere le immagini

- 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.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Individuare in un'opera d'arte, sia antica che 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.

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

ARTE E IMMAGINE

CLASSE

3° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenze imprenditoriali
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Comunicazione nelle lingue straniere

È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Esprimersi e comunicare

- 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.

Osservare e leggere le immagini

- 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.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Individuare in un'opera d'arte, sia antica che 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.

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

ARTE E IMMAGINE

CLASSE

4° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale
Competenza multilinguistica
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Comunicazione nelle lingue straniere

È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali

Competenze digitali

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Esprimersi e comunicare

- 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.

Osservare e leggere le immagini

- 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.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Individuare in un'opera d'arte, sia antica che 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.

AREA DISCIPLINARE
ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA
ARTE E IMMAGINE

CLASSE
5° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenze imprenditoriali
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Comunicazione nelle lingue straniere
È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Esprimersi e comunicare
- 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.

Osservare e leggere le immagini
- 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.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte
- Individuare in un'opera d'arte, sia antica che 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.

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

ARTE E IMMAGINE

CLASSE

1° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Competenze digitali
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri
Spirito di iniziativa
Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti
Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno utilizza le proprie capacità percettive in modo adeguato, comprende e utilizza correttamente alcuni codici del linguaggio visivo
- L'alunno utilizza le più semplici tecniche espressive apprese con adeguata decisione e ne organizza strumenti e materiali
- L'alunno usa e rielabora con discreta padronanza immagini rispondenti all'idea
- L'alunno ha acquisito il concetto base di bene storico artistico e ha preso coscienza delle molteplicità delle manifestazioni artistiche del presente e del passato
- L'alunno sa collocare storicamente le immagini delle opere d'arte studiate e le sa descrivere con un linguaggio adeguato

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Esprimersi e comunicare

- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi:
  - saper utilizzare gli elementi del linguaggio visivo (punto/linea/colore/superficie...).
  - sviluppare le capacità di rappresentazione grafica.
  - saper raffigurare ed esprimere graficamente quanto osservato.
  - sviluppare le capacità immaginative ed espressive attraverso l'interpretazione personale dei soggetti proposti.
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive:
  - usare correttamente il materiale e gli strumenti.
  - conoscere il cromatismo dei colori.
  - applicare correttamente alcune tecniche artistiche di base.
  - saper scegliere le tecniche espressive adeguandole alle proprie esigenze creative.

Osservare e leggere le immagini

- Capacità di vedere osservare comprensione e uso dei linguaggi visivi specifici:
  - saper osservare la realtà circostante e coglierne gli elementi essenziali.
  - riconoscere e superare alcuni stereotipi figurativi.
  - saper descrivere immagini semplici ed elementi naturali.
  - individuare le funzioni comunicative di un'immagine

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Lettura dei documenti del patrimonio culturale e artistico:
  - avvio alla lettura dell'opera d'arte.
  - conoscere la terminologia appropriata relativa allo studio della storia dell'arte nelle sue principali forme espressive (architettura- scultura- pittura).
  - saper riconoscere in un messaggio visivo le tecniche, i materiali e le principali caratteristiche dei codici visivi studiati.
  - apportare l'opera d'arte al contesto in cui è stata prodotta.
  - sviluppare l'importanza del patrimonio artistico come testimonianza della nostra cultura.

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

ARTE E IMMAGINE

CLASSE

2° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno ha sviluppato la capacità di percezione, osservazione e memorizzazione visiva degli elementi semplici della realtà
- Legge comprende in modo guidato i significati d'immagini statiche, in movimento, filmati e prodotti multimediali
- Realizza elaborati personali e creativi applicando in modo adeguato le regole di base del linguaggio visivo
- Sa scegliere e utilizzare le tecniche artistiche apprese in modo autonomo per creare elaborati personali
- Sa realizzare un elaborato personale applicando gli indicatori spaziali e le principali regole della prospettiva
- Legge e descrive con un linguaggio appropriato le opere più significative prodotte nell'arte rinascimentale, seicentesca, settecentesca
- L'alunno è sensibile ai problemi della tutela e della conservazione dei beni culturali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Esprimersi e comunicare

- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi:
  - saper applicare correttamente i procedimenti operativi
  - osservare e usare correttamente le leggi di rappresentazione della realtà (prospettiva centrale, accidentale, proporzione, relazione tra i piani e il fondo, composizione, volume, contrasti di luce e ombra)
  - saper rielaborare creativamente immagini date con l'uso di tecniche e materiali differenti
  - sviluppare le capacità creative per inventare elaborati personali
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive:
  - usare correttamente strumenti e materiali
  - usare correttamente le tecniche proposte
  - usare il colore con funzioni espressive

Osservare e leggere le immagini

- Capacità di vedere, osservare, comprendere e usare dei linguaggi specifici:
  - conoscere gli elementi e le strutture del linguaggio visivo (linea, superficie, colore, composizione, luce e spazio)
  - sviluppare le capacità di osservazione della realtà superando gli stereotipi
  - acquisire la capacità di lettura dell'immagine
  - descrivere un elaborato nelle sue sequenze e nei contenuti espressivi

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Lettura dei documenti del patrimonio culturale e artistico:
  - acquisizione di un lessico specifico appropriato
  - acquisizione dei contenuti riguardanti lo sviluppo dell'arte nel tempo dal quattrocento al settecento
  - saper individuare la funzione e i significati simbolici e metaforici nell'opera d'arte
  - leggere l'opera d'arte attraverso l'analisi degli elementi del linguaggio visivo
  - comprendere e saper spiegare il significato di patrimonio culturale, individuando i beni artistici presenti nel territorio

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

ARTE E IMMAGINE

CLASSE

3° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Esprimersi e comunicare

- Produzione e rielaborazione dei messaggi visivi:
  - sapersi esprimere con un linguaggio grafico adeguato
  - saper applicare correttamente le regole e le strutture del linguaggio visuale
  - saper sviluppare le capacità di rielaborazione e interpretazione personale dei temi e dei soggetti proposti
  - saper ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche allo studio dell'arte e della comunicazione visiva
- Conoscenza e uso delle tecniche espressive:
  - saper usare correttamente le tecniche espressive proposte
  - saper utilizzare le tecniche espressive in modo personale

Osservare e leggere le immagini

- Capacità di vedere osservare comprensione e uso dei linguaggi visivi specifici:
  - approfondire le capacità di osservazione e percezione visiva.
  - approfondire le capacità di analisi e di sintesi del linguaggio visuale.
  - conoscere e saper descrivere con la terminologia specifica gli elementi della realtà.
  - saper descrivere un elaborato nelle sue sequenze di progettazione e nei suoi contenuti espressivi.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Lettura di documenti del patrimonio culturale e artistico:
  - saper leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore.
  - acquisizione dei contenuti riguardanti lo sviluppo dell'arte nel tempo dall'ottocento ai giorni nostri.
  - saper attuare collegamenti e confronti tra le varie opere d'arte del presente e del passato.

- saper riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuare la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).
- conoscere le tipologie del patrimonio storico- artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.

EDUCAZIONE FISICA/MOTORIA

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

CLASSE

1° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza multilinguistica
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, (osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche)

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali (e religiose) in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Acquisire consapevolezza di sé e padronanza degli schemi motori semplici coordinandoli tra loro nello spazio e nel tempo

I*l linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva*

- Saper utilizzare il linguaggio corporeo (drammatizzazione, danza…) per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere ed applicare correttamente diverse proposte di *giocosport*, anche derivanti dalla tradizione popolare, imparando a gestire la competizione e ad accettare la sconfitta
- Partecipare attivamente alle varie proposte rispettando le regole e facendosene gradualmente garanti

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita
- Assumere un atteggiamento positivo di fiducia e cura verso il proprio corpo, accettando i propri limiti e comprendendo che è possibile superarne alcuni

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

CLASSE

2° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza multilinguistica
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, (osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche)

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali (e religiose) in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e *l'importanza* di rispettarle.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Acquisire consapevolezza di sé e padronanza degli schemi motori semplici coordinandoli tra loro nello spazio e nel tempo

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Saper utilizzare il linguaggio corporeo (drammatizzazione, danza…) per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere ed applicare correttamente diverse proposte di *giocosport*, anche derivanti dalla tradizione popolare, imparando a gestire la competizione e ad accettare la sconfitta
- Partecipare attivamente alle varie proposte rispettando le regole e facendosene gradualmente garanti

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita
- Assumere un atteggiamento positivo di fiducia e cura verso il proprio corpo, accettando i propri limiti e comprendendo che è possibile superarne alcuni

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

CLASSE

3° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza multilinguistica;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, (osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche)

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali (e religiose) in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Acquisire consapevolezza di sé e padronanza degli schemi motori semplici coordinandoli tra loro nello spazio e nel tempo

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Saper utilizzare il linguaggio corporeo (drammatizzazione, danza…) per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere ed applicare correttamente diverse proposte di *giocosport*, anche derivanti dalla tradizione popolare, imparando a gestire la competizione e ad accettare la sconfitta
- Partecipare attivamente alle varie proposte rispettando le regole e facendosene gradualmente garanti

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita
- Assumere un atteggiamento positivo di fiducia e cura verso il proprio corpo, accettando i propri limiti e comprendendo che è possibile superarne alcuni

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

CLASSE

4° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza multilinguistica
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa

È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, (osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche)

Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali (e religiose) in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Acquisire consapevolezza di sé e padronanza degli schemi motori semplici coordinandoli tra loro nello spazio e nel tempo

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Saper utilizzare il linguaggio corporeo (drammatizzazione, danza…) per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere ed applicare correttamente diverse proposte di *giocosport*, anche derivanti dalla tradizione popolare, imparando a gestire la competizione e ad accettare la sconfitta
- Partecipare attivamente alle varie proposte rispettando le regole e facendosene gradualmente garanti

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita
- Assumere un atteggiamento positivo di fiducia e cura verso il proprio corpo, accettando i propri limiti e comprendendo che è possibile superarne alcuni

AREA DISCIPLINARE
ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA
EDUCAZIONE MOTORIA

CLASSE
5° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza multilinguistica
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
Consapevolezza ed espressione culturale
Si orienta nello spazio e nel tempo, (osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche)
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali (e religiose) in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Acquisire consapevolezza di sé e padronanza degli schemi motori semplici coordinandoli tra loro nello spazio e nel tempo

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Saper utilizzare il linguaggio corporeo (drammatizzazione, danza…) per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere ed applicare correttamente diverse proposte di *giocosport*, anche derivanti dalla tradizione popolare, imparando a gestire la competizione e ad accettare la sconfitta
- Partecipare attivamente alle varie proposte rispettando le regole e facendosene gradualmente garanti

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita
- Assumere un atteggiamento positivo di fiducia e cura verso il proprio corpo, accettando i propri limiti e comprendendo che è possibile superarne alcuni

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

CLASSE

1° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare sé stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
- Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
- Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.

- Riconosce, ricerca e applica a sé stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
- Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.
- È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Saper utilizzare e trasferire le abilità apprese per la realizzazione dei gesti tecnici delle attività motorie.
- Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.
- Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione motoria.
- Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa ed espressiva

- Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee e stati d'animo mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.
- Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.
- Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione dei regolamenti di gioco.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.
- Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.
- Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.
- Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.
- Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.
- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.
- Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.
- Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.
- Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

CLASSE

2° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare sé stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
- Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
- Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.

- Riconosce, ricerca e applica a sé stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
- Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.
- È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Saper utilizzare e trasferire le abilità apprese per la realizzazione dei gesti tecnici delle attività motorie.
- Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.
- Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione motoria.
- Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa ed espressiva

- Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee e stati d'animo mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.
- Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.
- Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione dei regolamenti di gioco.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.
- Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.
- Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.
- Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.
- Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.
- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.
- Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.
- Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.
- Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).

AREA DISCIPLINARE

ARTI ESPRESSIVE

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

CLASSE

3° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni.
Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede
È disposto ad analizzare sé stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

Consapevolezza ed espressione culturale

Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società
In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
- Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
- Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.

- Riconosce, ricerca e applica a sé stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
- Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.
- È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Saper utilizzare e trasferire le abilità apprese per la realizzazione dei gesti tecnici delle attività motorie.
- Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.
- Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione motoria.
- Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa ed espressiva

- Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee e stati d'animo mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.
- Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.
- Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione dei regolamenti di gioco.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.
- Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.
- Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.
- Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.
- Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.
- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.
- Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.
- Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.
- Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).

TECNOLOGIA

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO - SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

CLASSE

1° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze
Comunicazione nelle lingue straniere
È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare soluzioni a problemi reali
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Vedere e osservare

- Osservare gli spazi dell'ambiente scolastico, riconoscerli e muoversi in essi.
- Rappresentare con semplici disegni elementi del mondo artificiale osservati direttamente.
- Osservare la realtà per distinguere gli elementi naturali e gli artefatti.
- Riconoscere sul desktop l'icona di un gioco e di un programma didattico.

Prevedere e immaginare

- Rappresentare le proprie osservazioni con semplici disegni.
- Classificare in base alle rispettive funzioni gli strumenti utilizzati nel proprio ambiente di vita.
- Immaginare l'esito di una semplice operazione secondo il principio di causa-effetto.
- Orientarsi sul piano orizzontale e verticale del desktop muovendo il mouse e coordinando i movimenti fini.

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO - SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

CLASSE

2° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze
Comunicazione nelle lingue straniere
È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti concreti e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 del relativo impatto ambientale.

- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Vedere e osservare

- Riprodurre su un foglio figure e oggetti osservati nell'ambiente circostante.
- Eseguire semplici istruzioni d'uso.
- Scoprire le caratteristiche di alcuni materiali attraverso l'osservazione e la loro manipolazione in situazioni vissute.
- Distinguere semplici software in base all'utilizzo; riconoscere, avviare ed utilizzare le funzioni principali di un semplice programma di disegno e scrittura.

Prevedere e immaginare

- Descrivere le proprie osservazioni con disegni.
- Valutare la possibilità di realizzare un artefatto con i materiali a disposizione e prevedere le modalità per procurarsi i materiali occorrenti.
- Prevedere gli strumenti necessari per realizzare un semplice manufatto.

Intervenire e trasformare

- Realizzare un semplice manufatto, anche utilizzando un modello precostituito.
- Utilizzare la tastiera del computer per comporre parole e brevi frasi, inserire spazi e simboli.

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO - SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

CLASSE

3° PRIMARIA

COMPETENZA/E CHIAVE EUROPEA/E

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze
Comunicazione nelle lingue straniere
È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Vedere e osservare

- Osservare oggetti semplici e artefatti e individuare la relazione tra i materiali di cui sono fatti e la funzione a cui sono destinati.
- Riconoscere le funzioni principali di un programma di uso comune, in particolare di un software di scrittura.

Prevedere e immaginare

- Produrre semplici schemi ed elaborare grafici.
- Prevedere le fasi di lavoro per realizzare un manufatto con materiali di facile reperibilità o riciclati.
- Scoprire gli artefatti come risposta ai bisogni dell'uomo.

Intervenire e trasformare

- Realizzare manufatti con materiali diversi.
- Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

CLASSE

4° PRIMARIA

COMPETENZA/E CHIAVE EUROPEA/E

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
Comunicazione nelle lingue straniere
È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
Competenze digitali
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
Imparare ad imparare
Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo
Competenze sociali e civiche
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri
Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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.
- 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

Vedere e osservare

- Osservare oggetti e ambienti noti, stimandone le grandezze con unità di misura convenzionali.
- Comprendere le istruzioni per utilizzare dispositivi d'uso comune.
- Confrontare oggetti e materiali comuni, classificandoli in base alle proprietà (elasticità, plasticità, ecc).
- Osservare gli oggetti del passato per rilevare le trasformazioni di utensili nel corso della storia dell'umanità
- Riconoscere il significato e il funzionamento di Internet.

Prevedere e immaginare

- Rappresentare i dati di un'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi.
- Misurare grandezze con strumenti di misura convenzionali.
- Definire le fasi di intervento e i materiali necessari per riparare un oggetto.
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali sull'ambiente.

Intervenire e trasformare

- Riconoscere le fasi di un procedimento operativo.
- Utilizzare in modo opportuno materiali e strumenti per decorare, riparare e realizzare oggetti.
- Utilizzare semplici programmi di grafica, scrittura, programmazione.

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO - SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

CLASSE

5° PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale;
Competenza multilinguistica;
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
Competenza digitale;
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
Competenza imprenditoriale;
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Comunicazione nelle lingue straniere

È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali

Competenze digitali

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Dimostra originalità e spirito di iniziativa
È in grado di realizzare semplici progetti
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Consapevolezza ed espressione culturale

Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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

Vedere e osservare

- Eseguire semplici misurazioni ed eventuali rilievi fotografici sull'ambiente scolastico.
- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per realizzare figure/oggetti.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

Prevedere e immaginare

- Rappresentare graficamente dati statistici (areogrammi, ideogrammi ecc).
- Effettuare stime su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari.
- Navigare in internet e usare i principali motori di ricerca per informarsi e documentarsi, con la guida dell'insegnante.

Intervenire e trasformare

- Utilizzare le principali funzioni del sistema operativo per selezionare, copiare, trasferire, formattare, salvare e stampare testi ed immagini.
- Eseguire interventi di decorazione dell'ambiente scolastico.

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO - SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

CLASSE

1° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.

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

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali componenti tecnologici e alcune delle molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.
- È in grado di ipotizzare alcune possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in un'innovazione fattori di opportunità e di rischio.
- Conosce oggetti e strumenti di uso comune; è in grado di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Utilizza risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di elementari prodotti, anche di tipo digitale (ore informatica).
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni disponibili sul mercato.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche di alcuni mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace rispetto alle proprie necessità di studio.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi semplici, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali, utilizzando elementi del disegno tecnico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Vedere, osservare e sperimentare

- Conoscere ed utilizzare gli strumenti essenziali per il disegno tecnico e saperne descrivere la funzione in relazione alla forma ed ai materiali.
- Saper rappresentare, secondo le regole del disegno geometrico (l'impiego dello strumento digitale è demandato alle previste ore di informatica), le principali figure piane poligonali regolari o curve e i motivi decorativi o le tassellature derivate.
- Utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi semplici, come la realizzazione di piccoli manufatti, impiegando le adeguate risorse materiali, informative ed organizzative individualmente o a coppie.
- Saper leggere rappresentazioni grafiche relative alla struttura ed al funzionamento dei sistemi tecnologici per la produzione e lavorazione di materie prime e seconde, ovvero di semilavorati.
- Conoscere i principali materiali, i relativi metodi di approvvigionamento, le fasi salienti dei processi produttivi dei successivi semilavorati e alcune delle molteplici relazioni (più o meno sostenibili) che tali trasformazioni stabiliscono con l'ecosistema.

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO - SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

CLASSE

2° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.

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

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale (ora di informatica).
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione (ora di informatica).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Intervenire, trasformare e produrre

- Conoscere ed utilizzare anche in forma abbinata gli strumenti essenziali per il disegno tecnico e saperne descrivere la funzione in relazione alla forma ed ai materiali.
- Saper rappresentare, secondo le regole delle proiezioni assonometriche (l'impiego dello strumento digitale è demandato alle previste ore di informatica), figure poliedriche regolari semplici o composte, oggetti di uso comune, fabbricati esemplari
- Utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, come la realizzazione di modelli funzionanti, impiegando le adeguate risorse materiali, informative collaborando e cooperando in piccoli gruppi
- Saper leggere rappresentazioni grafiche relative alla struttura ed al funzionamento di macchine, elettricità e trasformazioni energetiche.
- Conosce il principio di funzionamento ed i principali componenti delle macchine semplici, degli organi di trasmissione, dei circuiti elettrici; conosce i principali sistemi per la produzione di energia elettrica e alcune delle molteplici relazioni che tali trasformazioni stabiliscono con l'ecosistema.

AREA DISCIPLINARE

MATEMATICO - SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

CLASSE

3° SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale

COMPETENZE

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.

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

Competenze digitali

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Imparare ad imparare

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

Competenze sociali e civiche

Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto
È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.

Spirito di iniziativa

Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale (ora di informatica).
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione (ora di informatica).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Intervenire, trasformare e produrre

- Conoscere ed utilizzare anche in forma abbinata gli strumenti essenziali per il disegno tecnico e saperne descrivere la funzione in relazione alla forma ed ai materiali.
- Saper rappresentare, secondo le regole delle proiezioni assonometriche (l'impiego dello strumento digitale è demandato alle previste ore di informatica), figure poliedriche regolari semplici o composte, oggetti di uso comune, fabbricati esemplari
- Utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, come la realizzazione di modelli funzionanti, impiegando le adeguate risorse materiali, informative collaborando e cooperando in piccoli gruppi
- Saper leggere rappresentazioni grafiche relative alla struttura ed al funzionamento di macchine, elettricità e trasformazioni energetiche.
- Conosce il principio di funzionamento ed i principali componenti delle macchine semplici, degli organi di trasmissione, dei circuiti elettrici; conosce i principali sistemi per la produzione di energia elettrica e alcune delle molteplici relazioni che tali trasformazioni stabiliscono con l'ecosistema.