

ISTITUTO COMPRENSIVO VIA AGNESI

Scuola dell'Infanzia "Santa Maria"

Scuole Primarie "Agnesi" e "Giulio Gavazzi"

Scuola Secondaria di primo grado "Luigi Pirotta"

Codice meccanografico MBIC879001 - Codice Fiscale N. 83010550156

email mbic879001@istruzione.it Via Agnesi, 10 – 20832 DESIO (MB)

Tel. 0362/624030 - Fax 0362/620278



CURRICOLO VERTICALE

INDICE

INDICE	2
INTRODUZIONE	5
1. STRUTTURA DEL CURRICOLO	6
2. PREMESSA – FINALITÀ	7
3. I RIFERIMENTI NORMATIVI DEL CURRICOLO	8
4. COMPETENZE CHIAVE PER L’APPRENDIMENTO PERMANENTE – QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO	9
5. COMPETENZE CHIAVE PER L’APPRENDIMENTO PERMANENTE	10
6. CENNI DI DESCRIZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	11
7. ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO IN COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: CAMPI DI ESPERIENZA – DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	14
8. RAFFRONTO TRA LE COMPETENZE CHIAVE (2018) E IL PROFILO DELLE COMPETENZE A TERMINE DEL I CICLO D’ISTRUZIONE	15
CURRICOLO PER COMPETENZE –SCUOLA DELL’INFANZIA	17
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	18
I DISCORSI E LE PAROLE	20
LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE	22
LA CONOSCENZA DEL MONDO	24
IL CORPO E IL MOVIMENTO	26
IL SÈ E L’ALTRO	28
LA VALUTAZIONE NELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	30
CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA PRIMARIA	43
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA.....	44
AREA LINGUISTICO – ESPRESSIVA ITALIANO – ARTE E IMMAGINE – MUSICA – INGLESE.....	49
<i>ITALIANO – CLASSI PRIME</i>	49
<i>ITALIANO – CLASSI SECONDE</i>	52
<i>ITALIANO – CLASSI TERZE</i>	55
<i>ITALIANO – CLASSI QUARTE</i>	57
<i>ITALIANO – CLASSI QUINTE</i>	61
<i>ARTE E IMMAGINE/MUSICA – CLASSI PRIME</i>	63
<i>ARTE E IMMAGINE/MUSICA – CLASSI SECONDE</i>	65

INDICE

ARTE E IMMAGINE/MUSICA – CLASSI TERZE	67
ARTE E IMMAGINE/MUSICA – CLASSI QUARTE.....	70
ARTE E IMMAGINE/MUSICA – CLASSI QUINTE	72
INGLESE – CLASSI PRIME.....	75
INGLESE – CLASSI SECONDE	76
INGLESE – CLASSI TERZE.....	78
INGLESE – CLASSI QUARTE	80
INGLESE – CLASSI QUINTE.....	82
AREA ANTROPOLOGICA STORIA – GEOGRAFIA	84
STORIA/GEOGRAFIA - CLASSI PRIME.....	84
STORIA/GEOGRAFIA - CLASSI SECONDE.....	86
STORIA/GEOGRAFIA - CLASSI TERZE	88
STORIA/GEOGRAFIA - CLASSI QUARTE.....	90
STORIA/GEOGRAFIA - CLASSI QUINTE.....	92
AREA MATEMATICA - SCIENTIFICA – TECNOLOGICA MATEMATICA – SCIENZE – TECNOLOGIA – EDUCAZIONE FISICA	94
MATEMATICA - CLASSI PRIME.....	94
MATEMATICA - CLASSI SECONDE.....	97
MATEMATICA - CLASSI TERZE	100
MATEMATICA - CLASSI QUARTE.....	103
MATEMATICA - CLASSI QUINTE	105
SCIENZE/TECNOLOGIA/EDUCAZIONE FISICA – CLASSI PRIME.....	108
SCIENZE/TECNOLOGIA/EDUCAZIONE FISICA – CLASSI SECONDE.....	110
SCIENZE/TECNOLOGIA/EDUCAZIONE FISICA – CLASSI TERZE	112
SCIENZE/TECNOLOGIA/EDUCAZIONE FISICA – CLASSI QUARTE.....	114
SCIENZE/TECNOLOGIA/EDUCAZIONE FISICA – CLASSI QUINTE.....	117
RELIGIONE CATTOLICA – CLASSI PRIMA/QUINTA	120
EDUCAZIONE CIVICA - CLASSI PRIMA/QUINTA.....	125
ATTIVITA' ALTERNATIVA ALL'INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA – CLASSI PRIMA/QUINTA	136
LA VALUTAZIONE NELLA SCUOLA PRIMARIA	137
CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO.....	138
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO.....	139
AREA LINGUISTICO ESPRESSIVA ITALIANO - ARTE E IMMAGINE - MUSICA.....	146
ITALIANO – CLASSE PRIMA.....	146
ITALIANO – CLASSE SECONDA.....	149
ITALIANO – CLASSE TERZA	152
ARTE E IMMAGINE / MUSICA- CLASSE PRIMA	157
ARTE E IMMAGINE / MUSICA- CLASSE SECONDA	160
ARTE E IMMAGINE / MUSICA- CLASSE TERZA.....	163
AREA ANTROPOLOGICA	166

INDICE

STORIA – GEOGRAFIA – RELIGIONE - CLASSE PRIMA	166
STORIA – GEOGRAFIA – RELIGIONE - CLASSE SECONDA	169
STORIA – GEOGRAFIA – RELIGIONE - CLASSE TERZA.....	172
AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICO	175
MATEMATICA – SCIENZE CLASSE PRIMA	175
MATEMATICA – SCIENZE CLASSE SECONDA.....	177
MATEMATICA – SCIENZE CLASSE TERZA	179
TECNOLOGIA E EDUCAZIONE FISICA CLASSE PRIMA.....	181
TECNOLOGIA E EDUCAZIONE FISICA CLASSE SECONDA	184
TECNOLOGIA E EDUCAZIONE FISICA CLASSE TERZA.....	187
LINGUA COMUNITARIE ED EXTRACOMUNITARIE	190
INGLESE / FRANCESE– CLASSE PRIMA.....	190
INGLESE / FRANCESE– CLASSE SECONDA.....	192
INGLESE / FRANCESE– CLASSE TERZA	194
EDUCAZIONE CIVICA	196
EDUCAZIONE CIVICA – CLASSE PRIMA	196
EDUCAZIONE CIVICA – CLASSE SECONDA	201
EDUCAZIONE CIVICA – CLASSE TERZA.....	206
DESCRIPTORI DI LIVELLO SCUOLA SECONDARIA	211

INTRODUZIONE

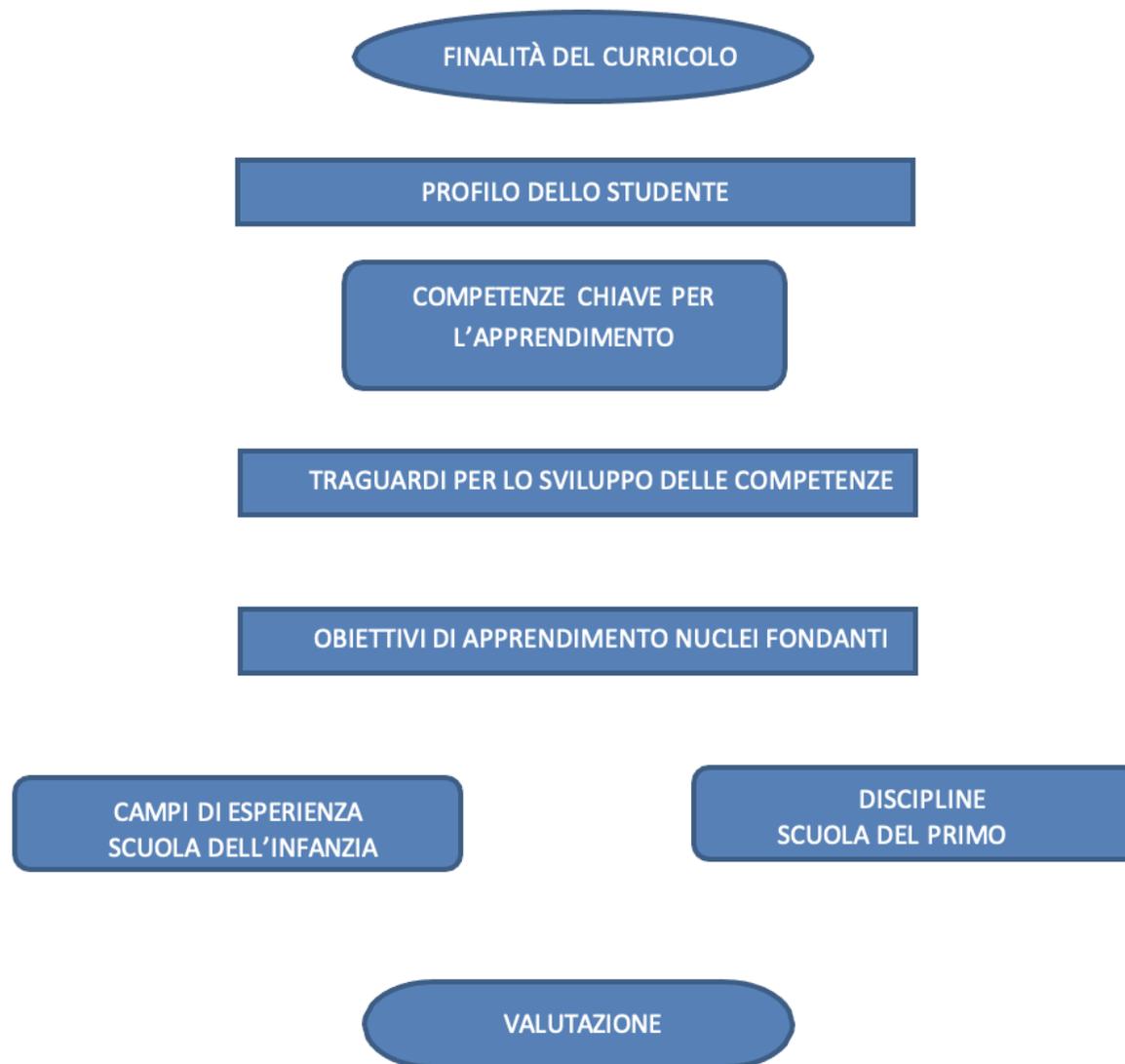
«Il curricolo di istituto è espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità dell'istituto. La costruzione del curricolo è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l'innovazione educativa.

Ogni scuola predispone il curricolo all'interno del Piano dell'offerta formativa con riferimento al profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina. A partire dal curricolo di istituto, i docenti individuano le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, con attenzione all'integrazione fra le discipline e alla loro possibile aggregazione in aree, così come indicato dal Regolamento dell'autonomia scolastica, che affida questo compito alle istituzioni scolastiche».

Nel Curricolo del nostro Istituto, dopo aver affrontato le finalità e dato uno sguardo ai riferimenti normativi, parleremo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente all'interno del quadro di riferimento europeo, descriveremo le competenze chiave europee; attraverso uno schema vedremo come il curricolo è organizzato dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria, dai campi di esperienza, alle discipline di riferimento. Faremo un raffronto tra le competenze chiave (2018) e il profilo delle competenze a termine del I ciclo d'istruzione.

Il cuore del nostro curricolo saranno le ampie parti dedicate ai diversi gradi di scuola. Affronteremo i campi di esperienza e gli obiettivi di apprendimento di ogni disciplina dopo aver definito i traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della classe terza della scuola secondaria di primo grado.

1.STRUTTURA DEL CURRICOLO



2.PREMESSA – FINALITÀ

L'Istituto Comprensivo Via Agnesi Desio, ha elaborato il Curricolo verticale di Istituto al fine di garantire agli alunni un percorso formativo unitario, graduale, coerente, continuo e progressivo in riferimento alle competenze da acquisire e ai traguardi in termini di risultati attesi.

Il Curricolo verticale d'Istituto è il cuore didattico del Piano dell'Offerta Formativa, è centrato sulle competenze, intese come capacità di utilizzare per affrontare in maniera efficace le varie situazioni che la realtà quotidianamente propone.

Il curriculum scolastico elaborato è un processo unitario, graduale e coerente, continuo e progressivo, verticale attraverso il quale si vuole garantire agli allievi l'acquisizione di formazione e competenze adeguate intrecciando il sapere, il saper fare e il saper essere. Nella sua dimensione verticale organizza i saperi essenziali dei campi d'esperienza e delle discipline coniugandoli alle competenze trasversali di cittadinanza, fondendo i processi cognitivi disciplinari con quelli relazionali finalizzando, quindi, l'azione educativa della scuola alla formazione integrale del cittadino europeo, in grado di trasferire le conoscenze scolastiche in contesti reali, nell'interazione emotivo – affettiva e nella comunicazione sociale.

Il curriculum verticale ha anche un altro fine, quello di costruire una positiva comunicazione tra i diversi ordini di scuola, di lavorare in team, di dare maggiore incisività agli interventi didattici per raggiungere i “Traguardi per lo sviluppo delle competenze”. In tale ambiente di apprendimento la didattica verticale diventa un ponte tra riflessione e sperimentazione, tra sapere teorico e le sue ricadute nella vita quotidiana, in una scuola che diventa “luogo di umanizzazione, cittadinanza e impegno nei confronti del territorio”, dove la conoscenza rispetta l'unitarietà, la gradualità e la coerenza del sapere. Si realizza, così, il compito autentico della scuola: garantire lo sviluppo armonico e integrale della persona, all'interno dei principi della Costituzione italiana e della tradizione culturale europea affinché ciascuno eserciti consapevolmente la propria cittadinanza.

3.I RIFERIMENTI NORMATIVI DEL CURRICOLO

Il Curricolo verticale, come si evince dalle Indicazioni Nazionali del 2012, è strutturato in riferimento al profilo dello studente, agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina e ai traguardi dello sviluppo delle competenze al termine del primo ciclo d'Istruzione.

Il Curricolo verticale dell'I.C. Via Agnesi Desio è stato elaborato secondo i seguenti riferimenti normativi:

- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 (sostituisce la raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006, relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).
- D.M. n. 139 del 22 agosto 2007 (Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione)
- Competenze chiave di cittadinanza;
- Indicazioni Nazionali del 4/09/2012;
- Profilo delle competenze.

Nel definire il profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, le Indicazioni per il curricolo 2012, richiamano le 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente ridefinite dal Parlamento Europeo con le raccomandazioni del 22 maggio 2018 che di fatto costituiscono la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione e spiegano le motivazioni dell'apprendimento stesso.

4.COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE – QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	
QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO	
2006	2018
1) comunicazione nella madrelingua	1) competenza alfabetica funzionale
2) comunicazione nelle lingue straniere	2) competenza multilinguistica
3) competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	3) competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
4) competenza digitale	4) competenza digitale
5) imparare a imparare	5) competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6) competenze sociali e civiche	6) competenza in materia di cittadinanza
7) spirito di iniziativa e imprenditorialità	7) competenza imprenditoriale
8) consapevolezza ed espressione culturale	8) competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

5.COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018. Scuole: Infanzia, Primaria e Secondaria I grado



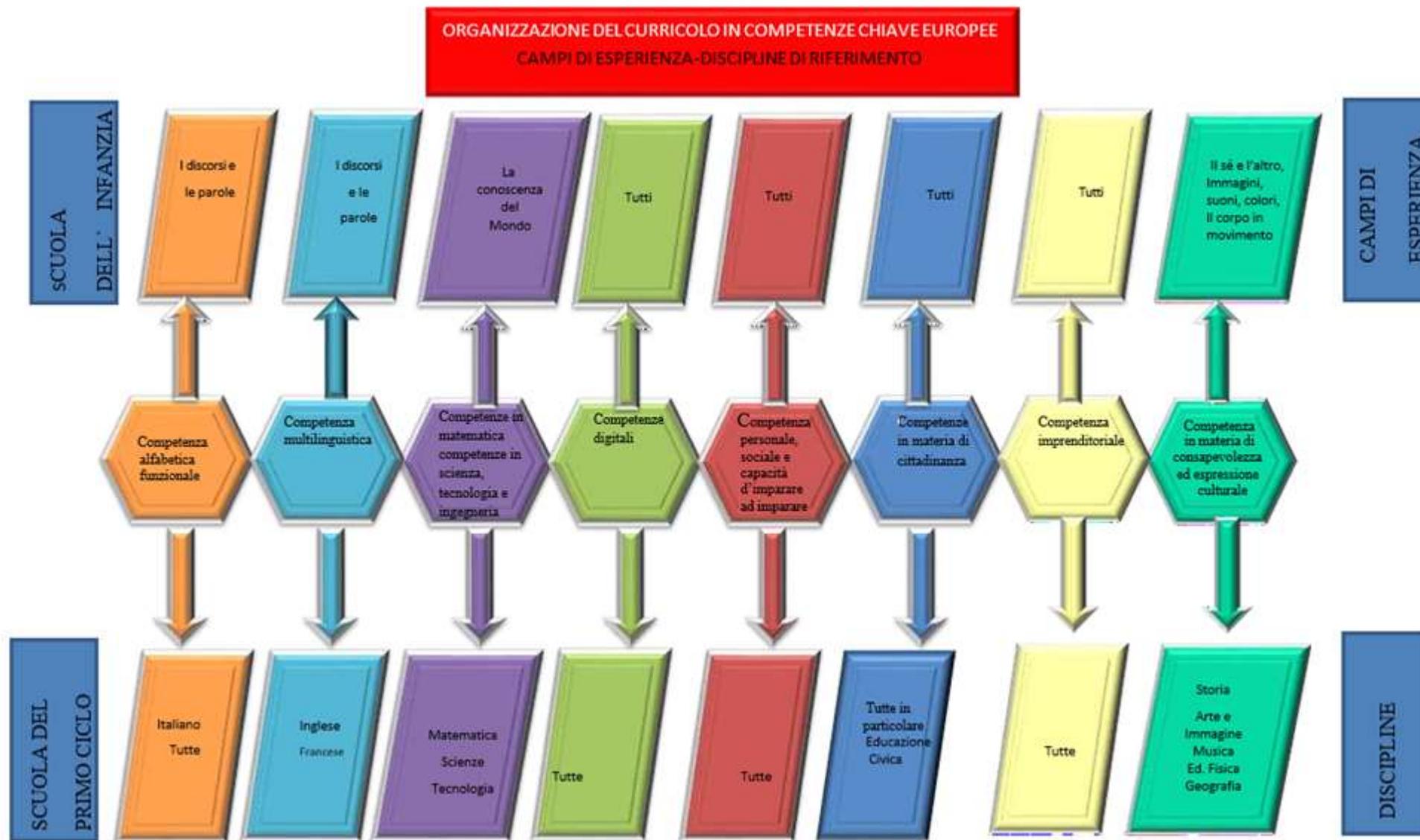
6.CENNI DI DESCRIZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CENNI DI DESCRIZIONE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<p>La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti.</p> <p>Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.</p>
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	<p>Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.</p> <p>Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese.</p>

<p style="text-align: center;">COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA E INGEGNERIA</p>	<p>MATEMATICA La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p> <p>SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.</p>
<p style="text-align: center;">COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p>
<p style="text-align: center;">COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità</p>
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>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 di problemi, sull'iniziativa 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.</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p>	<p>La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>

7. ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO IN COMPETENZE CHIAVE EUROPEE EUROPEE: CAMPI DI ESPERIENZA – DISCIPLINE DI RIFERIMENTO



8.RAFFRONTO TRA LE COMPETENZE CHIAVE (2018) E IL PROFILO DELLE COMPETENZE A TERMINE DEL I CICLO D'ISTRUZIONE

COMPETENZE CHIAVE	PROFILO DELLE COMPETENZE
1.Competenze in materia di cittadinanza	<p>Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.</p>
2. Competenza alfabetica funzionale	<p>Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p>

3. Competenza multilinguistica	Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione
4. Competenze in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.
5. Competenze digitali	Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
7. Competenza imprenditoriale	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

CURRICOLO PER COMPETENZE – SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE

Il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico.

Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività.

Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole.

Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza.

Riflette sulla lingua, riconosce, apprezza e sperimenta il linguaggio poetico.

Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.

LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE

Il bambino manipola e usa con creatività molteplici materiali.

Comunica, racconta ed esprime emozioni usando il linguaggio del corpo.

Si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione.

Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative e usa diverse tecniche espressive.

Esplora i primi alfabeti musicali, usando simboli per rappresentare i suoni percepiti e li riproduce.

Partecipa con piacere ad attività di ascolto e produzione musicale usando voce, corpo, oggetti e semplici strumenti musicali.

Lavora con impegno ed interesse e porta a termine il proprio compito.

Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Il bambino confronta e valuta quantità, riflette sulla misura, sull'ordine e sulle relazioni.

Esplora, conosce e organizza la sua dimensione spaziale.

Interagisce, legge indizi, pone domande e cerca spiegazioni.

Arricchisce il suo personale sapere organizzando e nuove conoscenze l con ciò che già sa.

INDICE

Colloca correttamente nello spazio se stesso, gli oggetti, le persone.

Si orienta nel tempo della vita quotidiana.

Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale.

Formula correttamente riflessioni relative al futuro immediato e prossimo.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Il bambino dimostra autonomia nella cura di sé, nel movimento e nell'organizzazione degli spazi.

Riconosce i segnali di malessere e di benessere del proprio corpo.

Partecipa a giochi motori al chiuso e all'aperto, rispettando le regole.

Conosce le diverse parti del corpo e la loro funzionalità.

Prova a piacere nel movimento libero e guidato.

È autonomo nel movimento nell'attenzione e nel rispetto di sé e degli altri.

Controlla e coordina i movimenti.

Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del proprio corpo.

Rappresenta il corpo, lo spazio e i vissuti motori.

IL SÈ E L'ALTRO

Il bambino dimostra di aver sviluppato un'identità personale.

Si riconosce appartenente ad un gruppo.

Instaura e vive una relazione positiva con coetanei e gli adulti.

Condivide e rispetta le regole concordate.

Riconosce ed esprime sentimenti ed emozioni utilizzando linguaggi verbali e non.

Ascolta e comprende, confrontando le proprie idee con quelle degli altri.

È capace di collaborare con gli altri per un fine comune.

Riconosce le somiglianze e le differenze.

Riflette sulle esperienze.

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE

1. Competenze in materia di cittadinanza
2. Competenza alfabetica funzionale
5. Competenze digitali
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

OBIETTIVI FORMATIVI

- Utilizzare nuovi termini in modo appropriato.
- Scoprire legami logici-analogici tra parole.
- Individuare personaggi, tempi e luoghi di un racconto.
- Rappresentare narrazioni e letture di storie.
- Leggere brevi sequenze illustrate di una storia.
- Discriminare segni grafici e sistemi simbolici a fini comunicativi.
- Denominare correttamente oggetti e situazioni.
- Esprimersi utilizzando frasi complete.
- Memorizzare canti, filastrocche e poesie.
- Ascoltare una storia senza disturbare o distrarsi.
- Canalizzare l'attenzione e l'ascolto per formulare le domande.
- Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano. (OSA IRC)
- Ascoltare e conoscere semplici racconti biblici. (OSA IRC)

- Esprimere sentimenti e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che si utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Giocare in modo creativo e costruttivo con gli altri.
- Sapere argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Chiedere e offrire spiegazioni.

INDICE

- Essere consapevole della propria lingua materna.
- Controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio, interagire con gli altri nel gioco, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Sapersi confrontare con religioni diverse. (OSA IRC)

- Arricchire e precisare il proprio lessico.
- Sperimentare rime, filastrocche e drammatizzazioni
- Cercare somiglianze e analogie tra suoni e significati
- Ragionare sulla lingua
- Sperimentare la pluralità dei linguaggi
- Esprimere creatività e fantasia
- Riflettere, confrontarsi, discutere con gli altri bambini e cominciare a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta-
- Porre domande su temi essenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia; raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Vivere pienamente la propria corporeità, percepirla il potenziale comunicativo ed espressivo, maturare condotte che consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scuola.
- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Riconoscersi come appartenente ad una tradizione. (OSA IRC)

CONOSCENZE

Esprime emozioni e stati d'animo con le parole.

Parla di sé e dei propri sentimenti.

Esercita la capacità di raccontare e raccontarsi.

Gioca con i significati e i suoni delle parole.

Riflette sulle esperienze fatte attraverso il dialogo.

Usa il linguaggio verbale per interagire e comunicare.

Ascolta, memorizza e ripete semplici filastrocche.

Ascolta e comprende storie, racconti e letture.

Riflette sul significato di alcune parole.

Legge immagini e le descrive.

Racconta una storia creando un ordine logico.

Usa il linguaggio verbale per rivivere e raccontare esperienze personali.

Parla e interagisce in una discussione in modo pertinente

LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE

COMPETENZE CHIAVE

1. Competenze in materia di cittadinanza
2. Competenza alfabetica funzionale
5. Competenze digitali
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
4. Competenze in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI FORMATIVI

- Scoprire, conoscere, ed usare il proprio corpo per star bene con sé stessi e con gli altri.
- Coordinare i movimenti nei giochi motori.
- Coordinare il movimento della mano (ritagliare, scrivere, colorare) con strumenti diversi.
- Consolidare ed usare le varie tecniche espressive (collage, stencil, frottage...).
- Sviluppare competenze di motricità fine e coordinazione oculo-manuale.
- Impugnare correttamente.
- Iniziare a distinguere destro-sinistra.
- Sperimentare forme di scrittura.
- Rilevare e classificare sensazioni percettive.
- Usare i cinque sensi per conoscere se stesso e il mondo circostante.
- Comprendere che attraverso il corpo si può esprimere l'esperienza religiosa. (OSA IRC)

- Rispettare le regole di un gioco motorio.
- Saper rispettare il proprio turno.
- Rispettare l'ambiente ed i materiali comuni.

INDICE

- Assumere un comportamento corretto durante il pranzo e le attività di vita pratica.
- Raccontare le proprie emozioni. (OSA IRC)

- Prendere coscienza della propria identità.
- Riconoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine.
- Progettare ed attuare strategie motorie in situazioni diverse.
- Controllare schemi motori generali (afferrare, tirare, stringere, lanciare).
- Interpretare il linguaggio musicale attraverso il movimento e la voce.
- Utilizzare il movimento corporeo per realizzare coreografie.
- Interpretare il proprio ruolo in una drammatizzazione.
- Avere cura della propria persona in modo corretto.
- Produrre sequenze sonoro-musicali utilizzando voce, corpo, strumenti.
- Partecipare alla conversazione apportando il proprio contributo.
- Manifestare in modo positivo la propria interiorità. (OSA IRC)

CONOSCENZE

Esprime i propri vissuti utilizzando forme diverse di linguaggio.

Disegna, colora e dipinge elementi riconoscibili.

Possiede una discreta manualità e motricità fine (impugna lo strumento/ ritaglia, incolla)

Utilizza in modo appropriato il colore.

Utilizza creativamente i materiali pittorici e manipolativi.

Utilizza in modo appropriato lo spazio foglio.

Partecipa a giochi imitativi e simbolici (drammatizzazione).

Partecipa ad attività sonoro-musicali utilizzando la voce e il corpo come strumento per riprodurre suoni e movimenti (canti e danze)

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE

1. Competenze in materia di cittadinanza
2. Competenza alfabetica funzionale
4. Competenze in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
5. Competenze digitali
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI FORMATIVI

- Muoversi nello spazio con consapevolezza in riferimento ai concetti topologici.
- Eseguire percorsi motori in base a consegne verbali e non.
- Riconoscere la sequenza logico-temporale di una storia.
- Individuare in una immagine i principali concetti topologici.
- Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone.
- Rappresentare concetti topologici (sopra/sotto, in alto/in basso, aperto chiuso, dentro/fuori, vicino/lontano).
- Osservare con meraviglia ed apprezzare il mondo. (OSA IRC)
- Riconoscere la chiesa da alcuni elementi architettonici. (OSA IRC)
- Riconoscere i luoghi di culto. (OSA IRC)

- Rappresentare sé, gli altri e gli oggetti nello spazio-foglio verbalizzando quanto prodotto.
- Sviluppare semplici comportamenti di responsabilità verso il mondo. (OSA IRC)
- Comprendere che la religione unisce le persone. (OSA IRC)

- Progettare e costruire semplici percorsi motori.
- Coordinare i movimenti nei giochi motori.
- Comprendere che il mondo è un dono di Dio. (OSA IRC)
- Sa distinguere tra la chiesa di mattoni e Chiesa di persone. (OSA IRC)

CONOSCENZE

Riconosce la quantità e opera per corrispondenza uno a uno.

Conta e riconosce piccole quantità.

Aggiunge, toglie e valuta quantità.

Usa strategie per risolvere problemi.

Riconosce la numerosità.

Raggruppa piccole quantità seguendo criteri concordati.

Utilizza la conta numerica fino a un minimo di dieci.

Sviluppa la capacità di ordinare, confrontare e misurare.

Mette in relazione seguendo un criterio concordato.

Confronta tra loro le cose utilizzando i dati dell'esperienza.

Riconosce l'intero e la metà.

Riconosce la forma.

Riconosce e descrive la forma geometrica.

Utilizza la forma geometrica in modo creativo.

Raggruppa e allinea oggetti in ordine crescente e decrescente fino a quattro.

Sa orientarsi in uno spazio chiuso/aperto.

Sa ordinare una sequenza temporale.

Riconosce i parametri spaziali e temporali.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE

1. Competenze in materia di cittadinanza
2. Competenza alfabetica funzionale
4. Competenze in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
5. Competenze digitali
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI FORMATIVI

- Muoversi nello spazio con consapevolezza in riferimento ai concetti topologici.
- Eseguire percorsi motori in base a consegne verbali e non.
- Riconoscere la sequenza logico-temporale di una storia.
- Individuare in una immagine i principali concetti topologici.
- Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone.
- Rappresentare concetti topologici (sopra/sotto, in alto/in basso, aperto chiuso, dentro/fuori, vicino/lontano).
- Osservare con meraviglia ed apprezzare il mondo. (OSA IRC)
- Riconoscere la chiesa da alcuni elementi architettonici. (OSA IRC)
- Riconoscere i luoghi di culto. (OSA IRC)

- Rappresentare sé, gli altri e gli oggetti nello spazio-foglio verbalizzando quanto prodotto.
- Sviluppare semplici comportamenti di responsabilità verso il mondo. (OSA IRC)
- Comprendere che la religione unisce le persone. (OSA IRC)

- Progettare e costruire semplici percorsi motori.
- Coordinare i movimenti nei giochi motori.
- Comprendere che il mondo è un dono di Dio. (OSA IRC)
- Sa distinguere tra la chiesa di mattoni e Chiesa di persone. (OSA IRC)

CONOSCENZE

Il bambino possiede una buona autonomia personale.

Possiede corrette abitudini igienico - sanitarie.

È consapevole della propria identità sessuale.

Conosce, nomina, rappresenta

Correttamente le diverse parti del corpo

Su di sé e sugli altri.

È cosciente delle proprie capacità percettive- sensoriali.

Sa eseguire percorsi motori.

Ha interiorizzato le nozioni spaziali: sopra/sotto; dentro/fuori;

Vicino/lontano; davanti/dietro.

Intuisce la lateralità del corpo (destra-sinistra).

Partecipa a giochi con regole.

Individua e riproduce strutture ritmiche.

Sviluppa la coordinazione grafo-motorie.

IL SÈ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE

1. Competenze in materia di cittadinanza
2. Competenza alfabetica funzionale
5. Competenze digitali
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI FORMATIVI

- Consolidare l'autostima e la fiducia in se stessi.
- Riconoscere la sua appartenenza ad un gruppo (famiglia, sezione, scuola, territorio).
- Portare a termine un compito in modo autonomo.
- Sperimentare ed apprezzare gesti e parole di riappacificazione nel superamento del conflitto.
- Potenziare le capacità di osservare e scoprire elementi della realtà.
- Osservare, comprendere e descrivere il ciclo vitale di una pianta.
- Ascoltare una storia senza distrarsi.
- Individuare i tempi, i personaggi e i luoghi di un racconto.
- Rappresentare narrazioni e letture di storie.
- Produrre sequenze sonoro-musicali utilizzando voce, corpo e strumenti.
- Raccontare correttamente episodi della vita di Gesù. (OSA IRC)
- Riconoscere le feste di Natale e di Pasqua. (OSA IRC)

- Partecipare attivamente all'esecuzione di un gioco.
- Accettare la diversità e la multiculturalità.
- Confrontarsi con coetanei ed adulti.

INDICE

- Progettare, condividere momenti comuni.
- Sperimentare ed apprezzare gesti e parole di riappacificazione nel superamento del conflitto.
- Conoscere i genitori di Gesù. (OSA IRC)
- Conosce qualche figura di Santi. (OSA IRC)

- Essere consapevoli delle proprie esigenze e dei propri sentimenti.
- Rispettare le regole condivise.
- Assumere un comportamento corretto durante il pranzo e le attività pratica.
- Collegare le stagioni con le feste cristiane. (OSA IRC)
- Riconoscere il tempo dell'attesa. (OSA IRC)

CONOSCENZE

Vive con fiducia e serenità ambienti, proposte e nuove relazioni.
Percepisce la scuola come una comunità nella quale si cresce assieme.
Riconosce gli adulti significativi della propria storia personale.
Consolida il sentimento di appartenenza al gruppo di sezione.
Collabora in attività guidate portando il proprio contributo.
Riconosce la propria identità in rapporto agli altri e a se stesso.
Esprime emozioni e sentimenti attraverso i linguaggi verbali e non verbali.
Riconosce l'importanza di ascoltare, comprendere e confrontarsi.
Scopre l'ambiente naturale, culturale e le storie della tradizione.
Condivide, con fiducia e progressiva autonomia, spazi, strumenti, materiali e relazioni.

LA VALUTAZIONE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE IN INGRESSO I QUADRIMESTRE BAMBINI DI 3 ANNI

DISTACCO DALLA FAMIGLIA

SI' NO IN PARTE

E' SERENO			
PIANGE SOLO AL MOMENTO DEL DISTACCO			
PIANGE CONTINUAMENTE			
ACCETTA DI ESSERE CONSOLATO DALL'ADULTO			
HA BISOGNO DI RITUALITA' - OGGETTO TRANSIZIONALE-			

OSSERVAZIONI:

COMUNICAZIONE (LINGUISTICO-EMOTIVO)

NON COMUNICA			
COMUNICA STRUTTURANDO IN MODO CHIARO SEMPLICI FRASI			
COMUNICA ATTRAVERSO GESTI CERCANDO DIFARSI CAPIRE			
COMUNICA CON I COMPAGNI			
COMUNICA CON GLI ADULTI			
COMUNICA IN ITALIANO O IN UNA LINGUA MADRE			
COMPRENDE LA LINGUA ITALIANA (bambini non italofofoni)			
HA UNA PRODUZIONE COMPRESIBILE DELLA LINGUA ITALIANA (bambini non italofofoni)			
PRESENTA DIFFICOLTA' NEL LINGUAGGIO			

OSSERVAZIONI:

AUTONOMIA - PERSONALE e GESTIONE SPAZI-

USA IL BAGNO DA SOLO			
----------------------	--	--	--

INDICE

RIFIUTA DI USARE IL BAGNO			
RICONOSCE GLI SPAZI DOVE COLLOCARE I PROPRI OGGETTI E INDUMENTI			
MANGIA DA SOLO			
SI SIEDE MA RIFIUTA IL CIBO			
RIFIUTA DI SEDERSI A TAVOLA			
RICONOSCE E SI MUOVE LIBERAMENTE NEGLI SPAZI DELLA SCUOLA			

OSSERVAZIONI:

IDENTITA' – PARTECIPAZIONE E GIOCO-

PARTECIPA ALLE ATTIVITA'			
PARTECIPA AI GIOCHI DI GRUPPO ORGANIZZATI E NON			
INTERVIENE SPONTANEAMENTE NELLE CONVERSAZIONI			
GIOCA DA SOLO			
GIOCA CON I COMPAGNI			
PREFERISCE IL GIOCO STRUTTURATO CON MATERIALE			
PREFERISCE GIOCO DI MOVIMENTO			
PREFERISCE GIOCO SIMBOLICO			

OSSERVAZIONI:

SOCIALIZZAZIONE:

E' SOLITARIO, RIFIUTA LA RELAZIONE CON I COMPAGNI			
SCEGLIE UN SOLO COMPAGNO DI RIFERIMENTO			
SI RELAZIONA ESCLUSIVAMENTE CON L'ADULTO			
CERCA L'ADULTO IN CASO DI BISOGNO			
HA STRATEGIE CORRETTE PER LA GESTIONE DEL CONFLITTO (NON PICCHIA, NON URLA, NON GRAFFIA...)			
SUBISCE IL CONFLITTO			

OSSERVAZIONI:

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE DI FINE ANNO 3 ANNI

IL SE E L'ALTRO (IDENTITA' E SOCIALIZZAZIONE)

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	SI	NO	IN PARTE
HA SUPERATO IL DISTACCO DALLA FAMIGLIA			
HA INSTAURATO UN RAPPORTO DI FIDUCIA CON L'INSEGNANTE			
HA INSTAURA RAPPORTI POSITIVI CON I COMPAGNI			
HA INTERIORIZZATO LE REGOLE E INIZIA A RISPETTARLE			
CONDIVIDE GIOCHI E MATERIALI			
PARTECIPA ALLE ATTIVITA'			
ESPRIME LE PROPRIE NECESSITA'			

OSSERVAZIONI:

IL CORPO E IL MOVIMENTO – AUTONOMIA E MOTRICITA'-

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	SI	NO	IN PARTE
E' AUTONOMO NELLE AZIONI DI ROUTINE			
MANGIA UTILIZZANDO LE POSATE IN MODO CORRETTO			
RICONOSCE I PROPRI OGGETTI E NE HA CURA			
RICONOSCE E NOMINA LE PARTI DEL CORPO			
ESEGUE SEMPLICI PERCORSI MOTORI			
CONTROLLA SCHEMI MOTORI DI BASE (CAMMINARE, SALTARE, CORRERE)			

OSSERVAZIONE:

IMMAGINI SUONI E COLORI –GESTUALITA'- ARTE- MUSICA-

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	SI	NO	IN PARTE
ASSEGNA UN SIGNIFICATO ALLE PROPRIE PRODUZIONI GRAFICHE			

INDICE

ESPLORA, MANIPOLA E OSSERVA OGGETTI E MATERIALI			
MANIFESTA CURIOSITA' E VOGLIA DI SPERIMENTARE			
ESEGUE SEMPLICI GIOCHI MIMICI-GESTUALI			

OSSERVAZIONI:

I DISCORSI E LE PAROLE (linguistico espressivo)

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	SI	NO	IN PARTE
STRUTTURA IN MODO CHIARO SEMPLICI FRASI			
INTERAGISCE VERBALMENTE CON ADULTI E COMPAGNI			
ASCOLTA SEMPLICI E BREVI RACCONTI			
RACCONTA ESPERIENZE PERSONALI			
USA UN LINGUAGGIO VERBALE PER INTERAGIRE CON ADULTI E BAMBINI			
COMUNICA UTILIZZANDO LA LINGUA ITALIANA E LA COMPRENDE (bambini non italofofi)			
COMPRENDE LA LINGUA ITALIANA			
HA UNA PRODUZIONE COMPRESIBILE DELLA LINGUA ITALIANA (bambini non italofofi)			

OSSERVAZIONI:

LA CONOSCENZA DEL MONDO – matematico/scientifico-

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	SI'	NO	IN PARTE
POSIZIONA SE STESSO O UN OGGETTO SEGUENDO CONSEGNE VERBALI (SOPRA/SOTTO, DENTRO/FUORI)			
SA CONFRONTARE SEMPLICI QUANTITA'			
CONOSCE LA DIMENSIONE GRANDE/ PICCOLO			
CONOSCE I COLORI PRIMARI			
PERCEPISCE RITMI DI SCANSIONE DELLA GIORNATA SCOLASTICA			

OSSERVAZIONI:

INDICE

EDUCAZIONE CIVICA

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	SI'	NO	IN PARTE
SEGUE SEMPLICI REGOLE DI COMPORTAMENTO (azioni corrette di igiene personale)			
ADOTTA COMPORTAMENTI CORRETTI NELL'UTILIZZO DEGLI SPAZI SCOLASTICI			
RICONOSCE LE REGOLE DELLA CONVIVENZA			
TUTELA L'AMBIENTE COME BENE COMUNE			

OSSERVAZIONI:

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE 4 ANNI

IL SE' E L'ALTRO – identità e socializzazione-

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
RELAZIONA FACILMENTE CON I COMPAGNI						
RELAZIONA FACILMENTE CON GLI ADULTI						
CONDIVIDE GIOCHI E MATERIALI						
ACCETTA REGOLE FONDAMENTALI DI CONVIVENZA						
SA DIFENDERSI IN CASO DI CONFLITTO CON GLI ALTRI						
SI INSERISCE SPONTANEAMENTE NEL GRUPPO GIOCO						

OSSERVAZIONI:

CORPO E IL MOVIMENTO – autonomia e motricità-

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
DENOMINA CORRETTAMENTE LE VARIE PARTI DEL CORPO						
RIPRODUCE IN MODO ADEGUATO LO SCHEMA DEL CORPO						
HA UNA BUONA COORDINAZIONE GENERALE						
STA AFFINANDO LA MOTRICITA' FINE (taglia, piega, infila,...)						
SA VESTIRSI/SVESTIRSI DA SOLO						
IMPIEGA SCHEMI MOTORI DI BASE (cammina, salta, corre,...)						

INDICE

PARTECIPA AI GIOCHI ORGANIZZATI RISPETTANDO LE REGOLE						
---	--	--	--	--	--	--

OSSERVAZIONI:

IMMAGINI, SUONI E COLORI – gestualità, arte, musica-

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
SI ESPRIME ATTRAVERSO IL DISEGNO, LA PITTURA E LE ALTRE ATTIVITA' MANIPOLATIVE						
UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI IN MODO APPROPRIATO						
CONOSCE I COLORI PRIMARI E DERIVATI						
RIPRODUCE SEMPLICI BATTUTE RITMICHE CON MANI E PIEDI						
RIPRODUCE GRAFICAMENTE, IN MANIERA ADEGUATA ALL'ETA', ESPERIENZE VISSUTE						

OSSERVAZIONI:

I DISCORSI E LE PAROLE – linguistico espressivo-

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
PRESTA ATTENZIONE AD UN RACCONTO						
COMPRENDE UNA NARRAZIONE						
DESCRIVE E COMMENTA IMMAGINI						
HA UNA PRODUZIONE VERBALE CORRETTA						
COMUNICA UTILIZZANDO LA LINGUA ITALIANA (bambini non italofofoni)						
COMPRENDE LA LINGUA ITALIANA (bambini non italofofoni)						

INDICE

OSSERVAZIONI:

LA CONOSCENZA DEL MONDO – matematico/ scientifico –

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI'	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
RAGGRUPPA PER COLORE, FORMA E DIMENSIONE						
CONFRONTA SEMPLICI QUANTITA'						
CONOSCE E DENOMINA ALCUNE FORME PIANE: cerchio, quadrato						
ORGANIZZA IL DISEGNO IN UNO SPAZIO DATO						
DIMOSTRA CONCENTRAZIONE NEL PORTARE A TERMINE IL PROPRIO LAVORO						
ORDINA IN SERIE: grande / medio / piccolo						
COGLIE IL PRIMA E IL DOPO DI UN EVENTO						

OSSERVAZIONI:

EDUCAZIONE CIVICA

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
SPERIMENTA ABITUDINI CORRETTE PER UNA SANA ALIMENTAZIONE (accetta cibi nuovi, li assaggia...)						
ADOTTA COMPORTAMENTI VALIDI PER PRENDERSI CURA DI SE' (azioni corrette di igiene personale)						
RISPETTA LE REGOLE DI CONVIVENZA						

INDICE

TUTELA L'AMBIENTE COME BENE COMUNE						
OSSERVA GLI ORGANISMI VIVENTI E IL LORO AMBIENTE						

OSSERVAZIONI:

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE 5 ANNI

IL SE' E L'ALTRO – identità e socializzazione-

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
SI RELAZIONA FACILMENTE CON COMPAGNI E ADULTI						
SI INSERISCE SPONTANEAMENTE NEL GRUPPO E GIOCA IN MODO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI						
ASSUME COMPORAMENTI ADEGUATI ALLE VARIE SITUAZIONI						
CONOSCE E RISPETTA LE REGOLE DI COMPORTAMENTO						
PARTECIPA SERENAMENTE A TUTTE LE ATTIVITA'						
RIVELA SPIRITO DI INIZIATIVA						
COLLABORA IN ATTIVITA' DI GRUPPO						
PERCEPISCE ED ESPRIME LE PROPRIE ESIGENZE E I PROPRI SENTIMENTI						
E' FIDUCIOSO NELLE SUE CAPACITA'						

OSSERVAZIONI:

CORPO E IL MOVIMENTO – autonomia e motricità-

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
RIPRODUCE LO SCHEMA CORPOREO IN MANIERA COMPLETA						
RICONOSCE E DENOMINA CORRETTAMENTE LE						

INDICE

VARIE PARTI DEL CORPO						
PERCEPISCE LA PARTE DESTRA E SINISTRA DEL CORPO						
PROVA PIACERE NEL MOVIMENTO E SPERIMENTA SCHEMI POSTURALI E MOTORI						
HA UNA BUONA COORDINAZIONE GENERALE						
HA UNA BUONA MOTRICITA' FINE						
PRESTA ATTENZIONE E SI CONCENTRA SU CIO' CHE STA FACENDO, PORTANDO A TERMINE QUANTO ESEGUITO						
IMPUGNA CORRETTAMENTE						

OSSERVAZIONI:

IMMAGINI, SUONI E COLORI – gestualità, arte, musica-

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
SI ESPRIME ATTRAVERSO IL DISEGNO, LA PITTURA E LE ALTRE ATTIVITA' MANIPOLATIVE						
INDIVIDUA I COLORI PRIMARI E DERIVATI E LI USA CREATIVAMENTE						
UTILIZZA L'ESPRESSIONE DRAMMATICO TEATRALE E SONORO MUSICALE						
INTERPRETA E MEMORIZZA POESIE E FILASTROCCHIE						
SPIEGA IL SIGNIFICATO DEI PROPRI ELABORATI						
SA ORGANIZZARE UNO SPAZIO GRAFICO						

OSSERVAZIONI:

I DISCORSI E LE PAROLE – linguistico espressivo-

INDICE

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI'	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
ASCOLTA E COMPRENDE PAROLE E DISCORSI						
PRONUNCIA CORRETTAMENTE FONEMI E PAROLE						
DESCRIVE E COMMENTA IMMAGINI CON LE PAROLE						
RICONOSCE E RIPRODUCE ALCUNI GRAFEMI ALFABETICI E NUMERICI						
COMUNICA UTILIZZANDO LA LINGUA ITALIANA (bambini non italofofi)						
COMPRENDE LA LINGUA ITALIANA (bambini non italofofi)						
PRESENTA DIFFICOLTA' NEL LINGUAGGIO						

OSSERVAZIONI:

LA CONOSCENZA DEL MONDO – matematico/ scientifico –

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
ESPLORA, MANIPOLA E OSSERVA OGGETTI E MATERIALI						
INDIVIDUA LE PROPRIETA' DEGLI OGGETTI (colore, forma, dimensioni) E LI RAGGRUPPA SEGUENDO CRITERI DATI						
ORDINA IN SERIE SEGUENDO CRITERI DIVERSI (seriazione..)						
RICONOSCE E DISTINGUE LE 4 FORME GEOMETRICHE						
RICONOSCE E DENOMINA I NUMERI DA 1 A 10						
FA CORRISPONDERE LA QUANTITA' AL NUMERO						
PERCEPISCE I CAMBIAMENTI CHE AVVENGONO IN NATURA (stagioni, eventi atmosferici)						

INDICE

UTILIZZA SEMPLICI SIMBOLI DI REGISTRAZIONE						
COGLIE IL PRIMA E IL DOPO DI UN EVENTO						
RIORDINA IN SUCCESSIONE TEMPORALE TRE SEQUENZE						

OSSERVAZIONI:

EDUCAZIONE CIVICA

Indicatori di competenza e apprendimenti attesi	I QUADRIMESTRE			II QUADRIMESTRE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
UTILIZZA COMPORTAMENTI VALIDI PER PRENDERSI CURA DI SE' E DELL'ALTRO (azioni corrette di igiene personale)						
INTERIORIZZA LE REGOLE DI CONVIVENZA						
RISPETTA L'AMBIENTE COME BENE COMUNE - riflettendo su comportamenti ecologici corretti-						
OSSERVA GLI ORGANISMI VIVENTI E IL LORO AMBIENTE						
PADRONEGGIA RISPETTO E GENTILEZZA COME VALORI PER INTERAGIRE CON LA REALTA'						
ADOTTA AZIONI CORRETTE PER VIVERE IN SICUREZZA						

OSSERVAZIONI:

CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA

ITALIANO

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.

LINGUA INGLESE

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.

STORIA

L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. 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.

GEOGRAFIA

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

MATEMATICA

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni

INDICE

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.

SCIENZE

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

MUSICA

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare 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.

ARTE ED IMMAGINE

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

EDUCAZIONE FISICA

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

TECNOLOGIA

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

RELIGIONE

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

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

Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.

AREA LINGUISTICO – ESPRESSIVA Italiano – Arte e Immagine – Musica – Inglese

ITALIANO – CLASSI PRIME

COMPETENZA CHIAVE

2. Competenza alfabetica funzionale

5. Competenza digitale

6. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

Comprendere le spiegazioni, le comunicazioni degli insegnanti, gli elementi essenziali dei testi letti da altri e raccontare semplici storie o esperienze personali nel giusto ordine cronologico.

Raccontare storie o esperienze personali nel giusto ordine cronologico.

Lettura

Leggere semplici testi associando correttamente grafemi e fonemi, curando l'espressione, cogliendone il senso complessivo e individuando correttamente personaggi e luoghi.

Scrittura

Scrivere parole e semplici frasi legate ad esperienze personali o riferite ad immagini autonomamente e sotto dettatura in modo ortograficamente corretto.

Riflessione linguistica

Conoscere gli elementi costitutivi della frase minima.

CONOSCENZE

ASCOLTO E PARLATO

Il vissuto del bambino

Il sé e le proprie capacità.

Il sé e gli altri

Le regole della conversazione e i modi per formulare le domande.

Storie da sfondo al percorso di apprendimento della letto-scrittura

Le informazioni essenziali in un testo.

I fonemi delle vocali e delle consonanti.

Le sillabe dirette e inverse.

LETTURA

Le vocali e le consonanti in stampatello maiuscolo e minuscolo.

I fonemi e i grafemi.

Le sillabe dirette e inverse.

Le parole.

Le frasi.

I testi.

SCRITTURA

Pregrafismo.

Le vocali e le consonanti in stampatello maiuscolo e in corsivo maiuscolo e minuscolo.

Le vocali e le consonanti in corsivo

Le sillabe, le parole e le frasi in stampatello maiuscolo.

Le sillabe, le parole e le frasi in corsivo.

Brevi testi scritti.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Parole nuove.

Parole in rima.

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Le principali convenzioni di scrittura.

I digrammi (GN, GL, SC).

INDICE

Il trigramma CQU

I suoni particolari (C/G dolce /duro; QU/CU/CQ; MP/MB).

I gruppi consonantici.

Le doppie

I suoni affini

La divisione in sillabe delle parole

L'accento.

Il nome.

Gli articoli, l'apostrofo

Uso di "è" ed "e".

Uso di "ho, hai, ha, hanno"

Uso di C'È, CI SONO, C'ERA, C'ERANO

Le azioni.

Le qualità.

La punteggiatura.

L'enunciato minimo.

ITALIANO – CLASSI SECONDE

COMPETENZA CHIAVE

2. Competenza alfabetica funzionale

5. Competenza digitale

6. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

Comprendere le spiegazioni, le comunicazioni degli insegnanti, gli elementi essenziali dei testi letti da altri e raccontare semplici storie o esperienze personali nel giusto ordine cronologico.

Raccontare storie o esperienze personali nel giusto ordine cronologico e con chiarezza.

Lettura

Leggere semplici testi associando correttamente grafemi e fonemi, curando l'espressione, cogliendone il senso complessivo e individuando correttamente personaggi e luoghi.

Scrittura

Scrivere parole e semplici frasi legate ad esperienze personali e/o riferite ad immagini autonomamente e sotto dettatura in modo ortograficamente corretto.

Produrre semplici testi narrativi e/o descrittivi utilizzando schemi guida.

Riflessione linguistica

Conoscere gli elementi costitutivi della frase minima.

Conoscere e rispettare le basilari convenzioni ortografiche e i principali segni d'interpunzione.

CONOSCENZE

ASCOLTO E PARLATO

I turni di intervento nelle conversazioni

I modi per formulare le domande

Le consegne e le istruzioni orali

La comprensione del senso globale, delle informazioni principali e dell'ordine logico-temporale

Il lessico adeguato alle varie situazioni

Il racconto di esperienze personali rispettando la successione temporale (il vissuto del bambino, il sé e gli altri)

LETTURA

I tratti prosodici: intensità, velocità, ritmo, timbro e modalità di parziale traduzione degli stessi nello scritto, mediante punteggiatura e artifici tipografici.

Tecniche di memorizzazione.

Il testo narrativo, realistico e fantastico.

Il racconto realistico: i personaggi, il luogo, il tempo, le sequenze.

Il racconto fantastico: i personaggi, i luoghi, il tempo, le sequenze.

La fiaba: i personaggi, il tempo, i fatti, i mezzi magici, le difficoltà, il lieto fine.

Il testo descrittivo: la descrizione di persone, animali e cose, i dati sensoriali, gli aggettivi, i paragoni, l'ordine della descrizione.

Il linguaggio poetico.

Le filastrocche e le storie in rima: i versi, le strofe, le rime.

SCRITTURA

Fraasi partendo da immagini stimolo.

Fraasi e periodi partendo dalla scelta libera di personaggi, situazioni e abbinamenti di più elementi.

Gli indicatori spaziali e temporali.

I connettivi logici.

Brevi testi narrativi, realistici e fantastici, su tracce predisposte di vario genere.

Brevi e semplici testi descrittivi: la descrizione di una persona, di un animale, di un oggetto; le parole per descrivere.

Le didascalie e i fumetti.

Le domande e le risposte.

Le filastrocche.

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Famiglie di parole.

Parole generali e particolari.

Omonimi, sinonimi e contrari.

ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

ORTOGRAFIA - L'alfabeto; l'ordine alfabetico; i suoni simili e i suoni difficili; suoni dolci e duri di c, g e sc; digrammi e trigrammi; gruppi fonemati cu, qu, cqu; raddoppiamento consonantico; divisione in sillabe; accento e monosillabi; apostrofo; E oppure È; C'È, CI SONO, C'ERA, C'ERANO; l'uso dell'H; uso di HO, HAI, HA, HANNO; la discriminazione degli omofoni HO-O-OH, HA-A-AH, HAI-AI-AHI, HANNO-ANNO.

MORFOLOGIA - Il nome: classificazione, genere, numero. Gli articoli: determinativi, indeterminativi. L'aggettivo: l'aggettivo qualificativo. Il verbo: i tempi del verbo; verbo essere e verbo avere. I connettivi logici. Gli indicatori spazio-temporali.

SINTASSI – La frase: il verbo e i sintagmi. Soggetto e predicato. Accordo soggetto – predicato. La frase minima - Le espansioni.

LA PUNTEGGIATURA: i segni di punteggiatura (il punto fermo, la virgola, il punto interrogativo, il punto esclamativo). La punteggiatura del discorso diretto.

ITALIANO – CLASSI TERZE

COMPETENZA CHIAVE

2. Competenza alfabetica funzionale

5. Competenza digitale

6. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

Comprendere le spiegazioni, le comunicazioni degli insegnanti, gli elementi essenziali dei testi letti da altri.

Raccontare storie o esperienze personali nel giusto ordine cronologico e con un lessico adeguato.

Lettura

Leggere correttamente diversi tipi di testi cogliendone il senso complessivo e individuando personaggi e luoghi.

Scrittura

Produrre testi scritti sotto dettatura curando l'ortografia.

Comporre testi corretti e pertinenti ad un argomento dato con un linguaggio chiaro.

Riflessione linguistica

Utilizzare le principali convenzioni ortografiche. Riconoscere le principali categorie morfosintattiche della frase.

CONOSCENZE

Ascolto e parlato

Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.

INDICE

Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.

Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.

Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.

Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.

Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.

Letture

Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.

Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo.

Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.

Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.

Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.

Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.

Scrittura

Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.

Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.

Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispecchino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.

Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.

Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.

Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.

Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.).

Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.

Riconoscere se una frase è o no completa (costituita cioè dagli elementi essenziali: soggetto, verbo, complementi necessari).

ITALIANO – CLASSI QUARTE

COMPETENZA CHIAVE

- 2. Competenza alfabetica funzionale
- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

Ascoltare e comprendere testi orali o comunicazioni.

Raccontare esperienze personali o storie organizzando l'esposizione in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico utilizzando un linguaggio adeguato.

Lettura

Leggere in modo espressivo e comprendere le informazioni esplicite e implicite in testi di diversa tipologia.

Scrittura

Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando i di segni interpunzione.

Riflessione linguistica

Riconoscere e utilizzare in modo corretto le diverse categorie morfo sintattiche.

CONOSCENZE

INDICE

- IL RACCONTO REALISTICO:

I personaggi e i fatti
L' autore e il narratore
Il tempo
Le sequenze

IL RACCONTO FANTASTICO:

I personaggi e i luoghi
Il tempo
I fatti
Le sequenze – l'ordine della narrazione.

IL RACCONTO UMORISTICO:

Elementi umoristici
La struttura del racconto
I personaggi
I luoghi
I fatti
L'atmosfera.

IL RACCONTO DEL BRIVIDO:

Lo scopo e le tecniche della narrazione
I personaggi
I luoghi
Il tempo
I fatti

IL TESTO DESCRITTIVO:

Descrizione di persone, animali, oggetti, ambienti. –
I dati sensoriali –
Descrizione soggettiva e oggettiva –
L'ordine della descrizione: logico, spaziale, temporale.

- TESTO INFORMATIVO:

Le sequenze informative –
Il linguaggio e le parole-chiave. –

INDICE

L'uso dei diversi linguaggi: fotografia, grafici, tabelle, disegni e dati. –
L'ordine dell'esposizione: logico, cronologico, per elenco di argomenti.

TESTO REGOLATIVO:

Lo scopo e la struttura –
L'ordine dell'esposizione –
Il linguaggio: frasi brevi, uso di termini tecnici, il tempo dei verbi.

IL TESTO AUTOBIOGRAFICO E IL DIARIO:

Lo scopo – l'autore e il narratore –
I personaggi –
I fatti –
I luoghi –
Il tempo –
Il contenuto:
Ricordi, riflessioni, emozioni e sentimenti.

TESTO POETICO:

La struttura: strofe, versi e rime –
Suoni particolari: onomatopee, allitterazioni –
La similitudine –
La metafora – La personificazione.

LESSICO

- -Il mondo delle parole: parole alterate, derivate e composte –
La fabbrica delle parole: radice e desinenza - prefissi e suffissi –
Sinonimi e contrari. –
Significato proprio delle parole, traslato e modi di dire.

ELEMENTI DI GRAMMATICA

- - **LA COMUNICAZIONE:** Gli elementi della comunicazione
- - **ORTOGRAFIA:** Le convenzioni ortografiche. La punteggiatura. Il discorso diretto e indiretto

MORFOLOGIA

- **IL NOME:** genere, numero, nomi comuni e propri, nomi collettivi, nomi concreti e astratti, primitivi e derivati, alterati, composti.
- **GLI ARTICOLI:** determinativi, indeterminativi, partitivi.

INDICE

- **L'AGGETTIVO:** L'aggettivo qualificativo - I gradi dell'aggettivo - Il grado positivo e i comparativi - I superlativi
- **IL VERBO:** I verbi essere e avere - La coniugazione, la persona e il tempo. - Il modo indicativo - Il modo congiuntivo – Il modo condizionale – Il modo imperativo
- **L'AVVERBIO**
- **IL PRONOME:** I pronomi personali - I pronomi personali soggetto - I pronomi personali complemento
- **I DETERMINATIVI:** Da aggettivo a pronome - I dimostrativi - Gli indefiniti - I possessivi – I numerali
- **LE PREPOSIZIONI E LE CONGIUNZIONI:** Le parole – legame.
- **ELEMENTI DI SINTASSI**
LA FRASE: Soggetto e predicato - Soggetto sottinteso - Predicato verbale e predicato nominale - La frase minima – I complementi.

ITALIANO – CLASSI QUINTE

COMPETENZA CHIAVE

- 2. Competenza alfabetica funzionale
- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

Ascoltare e comprendere testi orali o comunicazioni.

Raccontare esperienze personali o storie organizzando l'esposizione in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico utilizzando un linguaggio adeguato.

Lettura

Leggere in modo espressivo e comprendere le informazioni esplicite e implicite in testi di diversa tipologia.

Scrittura

Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando i di segni interpunzione.

Riflessione linguistica

Riconoscere e utilizzare in modo corretto le diverse categorie morfo sintattiche.

CONOSCENZE

- - **IL TESTO NARRATIVO:** I personaggi- Il tempo -I luoghi- I fatti -L'autore-Il narratore -La struttura (inizio, svolgimento, conclusione) -Le sequenze (narrative, descrittive, dialogiche, riflessive) -L'ordine della descrizione (cronologico, con

INDICE

flashback, con anticipazioni)

- - **IL TESTO DESCRITTIVO:** La descrizione di persone, animali, ambienti- La descrizione soggettiva e oggettiva - L'ordine logico, spaziale e temporale -Il punto di vista fisso o mobile - Il linguaggio: gli aggettivi e i paragoni, le personificazioni, i dati sensoriali, i dati statici e dinamici, i localizzatori spaziali e temporali.
- - **IL RACCONTO D'AVVENTURA:** Gli ingredienti (i personaggi, i luoghi, i fatti); le tecniche della narrazione (frasi brevi, ritmo incalzante)
- - **IL RACCONTO GIALLO:** gli ingredienti (i personaggi, i luoghi, il tempo, i fatti); le tecniche della narrazione (descrizioni dettagliate, sequenze dialogiche, indizi per far risolvere il caso al lettore, colpi di scena).
- - **IL RACCONTO FANTASY:** gli ingredienti (i personaggi, i fatti, il luogo, il tempo).
- - **IL RACCONTO DI FANTASCIENZA:** gli ingredienti (i personaggi, i luoghi, il tempo, i fatti); le tecniche della narrazione (il flashback); il linguaggio (termini del linguaggio scientifico).
- - **IL TESTO POETICO:** il contenuto (le poesie e gli haiku); la struttura (strofe, calligramma, haiku); il linguaggio (versi liberi e in rima; le rime imperfette; l'allitterazione, l'anafora, l'onomatopea; la similitudine, la metafora e la personificazione).
- - **IL TESTO INFORMATIVO:** il contenuto e lo scopo, il linguaggio di diversi tipi di testo informativo: il testo divulgativo, il quotidiano, l'articolo di cronaca, il periodico, i testi misti, gli ipertesti.
- - **TESTO ARGOMENTATIVO:** lo scopo, gli elementi (tema, tesi, antitesi, argomenti, proposta, sintesi) e il linguaggio e il debate.

Riflessione sulla lingua

- - **Le convenzioni ortografiche**
- - **Le parti del discorso**
- - **I nomi:** comuni e propri, collettivi, concreti e astratti, primitivi e derivati, alterati e composti.
- - **Gli articoli:** determinativi, indeterminativi e partitivi.
- - **L'aggettivo** qualificativo e i suoi gradi.
- - **Gli aggettivi e i pronomi** possessivi, dimostrativi, indefiniti, numerali e interrogativi.
- - **I verbi:** essere e avere. Il modo indicativo, il modo congiuntivo, il modo condizionale, il modo imperativo, il modo infinito, il modo participio, il modo gerundio. I verbi transitivi e i verbi intransitivi. La forma attiva e la forma passiva; la forma riflessiva. I verbi impersonali; i verbi irregolari; i verbi servili. Gli avverbi. Le preposizioni. Le congiunzioni. Le esclamazioni.

SINTASSI:

- La frase semplice e la frase complessa; il nucleo della frase semplice: la frase minima; soggetto e predicato; il complemento oggetto; i complementi indiretti.

LESSICO

- Il dizionario, il significato figurato, i linguaggi settoriali, le origini dell'italiano, i neologismi e gli arcaismi, prestiti da altre lingue, meccanismi di formazione delle parole.

ARTE E IMMAGINE/MUSICA – CLASSI PRIME

COMPETENZA CHIAVE

- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- 5. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.
- 6. Competenze digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE	Conoscenza ed utilizzo del linguaggio della disciplina Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici. Familiarizzare con diverse forme di arte.
MUSICA	Conoscenza ed utilizzo del linguaggio della disciplina Ascoltare e classificare i diversi generi musicali. Eseguire collettivamente o individualmente brani vocali curando l'intonazione e seguendo il ritmo.

CONOSCENZE

ARTE E IMMAGINE	Esprimersi e comunicare Orientamento nel foglio. Illustrazione di storie e di esperienze Approccio e uso di materiali diversi. Le forme, le linee, i colori della realtà.
-----------------	--

	<p>Il colore per riempire spazi. Completamento di immagini. Frottage con matite colorate e pastelli a cera su superfici diverse. Tecniche grafico-pittoriche: (lo spugnato e l'uso di mascherine (stencil), la pittura a tempera e acrilico, il puntinismo (Seurat), il collage, il mosaico). Manipolazione e uso di pongo, pasta sale, cartapesta e plastilina per sperimentare la tridimensionalità. Il collage. Le stagioni Gli ambienti di fantasia. Lo schema corporeo La linea terra/cielo. I ritmi ed i moduli ritmici. I mandala.</p> <p>Osservare e leggere le immagini La realtà attraverso l'utilizzo dei cinque sensi. L'immagine: soggetto e rapporti spaziali tra elementi. Elementi del linguaggio visivo: il segno (il punto, la linea), i colori (le principali tonalità di colore, i colori primari/secondari). Sequenze di immagini: rapporti temporali e causali. Rapporto figura- sfondo in un'immagine. I confini in un'immagine.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte Il messaggio espressivo e comunicativo di un'immagine. Forme d'arte e produzione artigianale appartenenti alla propria cultura. Opere d'arte viste dai bambini</p>
MUSICA	<p>Il silenzio, il suono e il rumore. I suoni naturali e artificiali. Il Timbro. Le possibilità espressive della voce, del corpo e di alcuni oggetti.</p>

ARTE E IMMAGINE/MUSICA – CLASSI SECONDE

COMPETENZA CHIAVE

- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- 5. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.
- 6. Competenze digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE	Conoscenza ed utilizzo del linguaggio della disciplina Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici. Familiarizzare con diverse forme di arte.
MUSICA	Conoscenza ed utilizzo del linguaggio della disciplina Ascoltare e classificare i diversi generi musicali. Eseguire collettivamente o individualmente brani vocali curando l'intonazione e seguendo il ritmo.

CONOSCENZE

ARTE E IMMAGINE	Esprimersi e comunicare <ul style="list-style-type: none">- Racconto di esperienze con una sequenza di immagini o un fumetto. - Forme e colori nella realtà e nella fantasia.- I colori caldi e freddi- La coloritura con i pastelli, a matita, a cera, pennarelli- Le stagioni
-----------------	---

INDICE

	<ul style="list-style-type: none">- Gli ambienti di fantasia.- Tecniche grafico-pittoriche: il collage e décollage, il frottage e le matrici texturizzate (Ernst), la pittura a tempera e acrilico.- I ritmi ed i moduli ritmici.- La mimica facciale caratterizzante le emozioni.- La figura sfondo- Lo schema corporeo <p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none">- Le immagini reali, verosimili e di fantasia- Gli elementi del linguaggio visivo: il segno (il punto, la linea), i colori (le principali tonalità di colore, i colori primari/secondari, i colori caldi e freddi), forme, spazio. - Piani di un'immagine: figura e sfondo.- Gli elementi in uno spazio (I piano - II piano – sfondo).- I particolari. Le immagini che esprimono un movimento.- Tecniche di campitura: i punti e le linee.- I fumetti (relazione tra immagini, personaggi e azioni).- Figure bidimensionali- Figure tridimensionali <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none">- La classificazione di immagini (disegno, pittura, foto).- Opere d'arte viste dai bambini- Gli stati d'animo che un'opera d'arte trasmette.- Forme d'arte e produzione artigianale appartenenti alla propria cultura.
MUSICA	<ul style="list-style-type: none">- I suoni naturali e tecnologici.- La Durata del suono.- I simboli non convenzionali per comporre e leggere semplici partiture.- I gesti utilizzati dall'insegnante nella direzione e nell'esecuzione di un canto corale

ARTE E IMMAGINE/MUSICA – CLASSI TERZE

COMPETENZA CHIAVE

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
5. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.
6. Competenze digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE	Conoscenza ed utilizzo del linguaggio della disciplina Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici. Familiarizzare con diverse forme di arte.
MUSICA	Ascolto e produzione. Ascoltare e classificare i diversi generi musicali. Eseguire collettivamente o individualmente brani vocali curando l'intonazione e seguendo il ritmo.

CONOSCENZE

ARTE E IMMAGINE	Esprimersi e comunicare <ul style="list-style-type: none">• - Il linguaggio del fumetto (segni, simboli, immagini, onomatopee, nuvolette e grafemi).• - Le vignette.• - Autoritratto.
-----------------	--

- - La mimica facciale e la gestualità caratterizzanti le emozioni.
- - Cerchio cromatico di Itten.
- - Le diverse tonalità di uno stesso colore
- - I colori usati in modo espressivo.
- - I colori caldi e i colori freddi
- - Tecniche grafico-pittoriche: lo sgraffito (fatto con doppio strato di tempere), la pittura rupestre, la pittura a tempera e acrilico.
- - Tecnica dei graffiti.
- - Tecniche plastiche: l'assemblage.
- - Collage con vari materiali.
- - Gli oggetti decorativi con materiali vari.
- - Le stagioni
- - Gli ambienti di fantasia.
- - Correnti artistiche e movimenti artistici (dadaismo (Duchamp, Schwitters) e impressionismo (es. Monet, Renoir, Degas, De Nittis)).

Osservare e leggere le immagini

- - La mimica facciale e la gestualità caratterizzanti le emozioni.
- - Piani di un'immagine: lo sfondo, il secondo piano, il primo piano.
- - Le regole della percezione visiva: vicinanza, somiglianza.
- - Gli elementi del linguaggio visivo: il segno (il punto, la linea), i colori (le principali tonalità di colore, i colori primari/secondari), forme, spazio, volumi.
- - Opere ed elementi grammaticali e tecnici nelle principali correnti artistiche (la pop art, dadaismo e impressionismo).
- - Il fumetto: integrazione tra testo e disegni; diversi tipi di balloon, onomatopée, segni metaforici, la narrazione.
- - Il film: sequenze importanti della storia; il messaggio...

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- - I principali monumenti e beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio.
- - L'opera d'arte veicolo di emozioni e riflessioni.
- - Opere d'arte viste dai bambini
- - Linee, colori e forme nel linguaggio delle immagini e in alcune opere d'arte
- - Software grafici - immagine.
- - Il messaggio di alcune opere d'arte ed immagini (informare, descrivere, divertire, proibire, commuovere, spaventare, pubblicizzare qualcosa).

INDICE

MUSICA	<ul style="list-style-type: none">• - La struttura ritmica di un brano musicale.• - -L'Intensità.• - La posizione e del valore di alcune note sul pentagramma.• - Le possibilità espressive della voce: l'Intensità.• - La struttura ritmica dei brani musicali.
--------	--

ARTE E IMMAGINE/MUSICA – CLASSI QUARTE

COMPETENZA CHIAVE

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
5. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.
6. Competenze digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE	Conoscenza e utilizzo del linguaggio della disciplina Utilizzare gli elementi principali del linguaggio visivo (linee, forme, colori, volumi, effetti materici) individuando il loro significato espressivo. Riconoscere in un'opera d'arte gli elementi essenziali dello stile dell'artista.
MUSICA	Conoscenza e utilizzo del linguaggio della disciplina Ascoltare e classificare i diversi generi musicali. Utilizzare la voce e gli strumenti in modo creativo e consapevole. Eseguire collettivamente o individualmente brani vocali o strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

CONOSCENZE

ARTE E IMMAGINE	Esprimersi e comunicare <ul style="list-style-type: none">• - Colori caldi, colori freddi: gradazioni, combinazioni contrasti.• - Le stagioni• - Gli ambienti di fantasia.• - Luce/ombra.• - Le sfumature• - La figura umana: le proporzioni del viso.• - -Il corpo umano e la sua rappresentazione. Posture e movimenti del corpo• - La fotografia come documentazione ed espressione
-----------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • - L'inquadratura: i campi di un'immagine (lunghissimo, lungo e medio). • - Illusioni ottiche: figure nascoste, ambigue, reversibili, impossibili (es. Rubin, Escher...). • - Tecniche grafico-pittoriche • - Tecniche plastiche • - Le tecnologie multimediali a fini artistici. • - Le stagioni • - Gli ambienti di fantasia • - Correnti artistiche e movimenti artistici (post-impressionismo (Cézanne, de Toulouse-Lautrec, Van Gogh) ed espressionismo (Munch, Marc). <p>Osservare e leggere le immagini</p> <p>- Regole della percezione visiva: vicinanza, somiglianza, destino comune, chiusura, continuità di direzione, prospettiva, movimento .</p> <ul style="list-style-type: none"> • - L'inquadratura (o spazio visivo): i campi di un'immagine. • - Leggi compositive: simmetria/asimmetria, peso ed equilibrio compositivi. • - Illusioni ottiche: figure nascoste, ambigue, reversibili, impossibili. • - Gli elementi del linguaggio visivo: il segno (il punto, la linea), i colori (le principali tonalità di colore, i colori primari/secondari e complementari), forme, spazio, volumi, luce e ombre... • - Il linguaggio del fumetto, dei film e delle immagini pubblicitarie. • - Campi e piani nella fotografia e in un film. • - Opere ed elementi grammaticali e tecnici nelle principali correnti artistiche (post-impressionismo ed espressionismo). <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • - La figura umana nella rappresentazione artistica antica e moderna. • - Le principali forme d'arte presenti nel proprio territorio (monumenti, chiese, etc...). • - L'artigianato presente nel territorio circostante: riproduzione di manufatti. • - Riconoscere in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica, per comprenderne il messaggio e la funzione. • - Opere d'arte viste dai bambini
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> • - Le caratteristiche del suono: altezza, intensità, timbro e durata. • - Le famiglie degli strumenti musicali. • - I principali generi musicali. • - La funzione della Musica nelle diverse civiltà studiate. • - La funzione della Chiave di Violino, della Battuta, delle Pause sul Pentagramma. • - I tempi: Binario, Ternario e Quaternario. • - I gesti utilizzati dall'insegnante nella direzione e nell'esecuzione di un canto corale.

ARTE E IMMAGINE/MUSICA – CLASSI QUINTE

COMPETENZA CHIAVE

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
5. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.
6. Competenze digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE	Conoscenza e utilizzo del linguaggio della disciplina Utilizzare gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, forme, colori, volumi, effetti materici) individuando il loro significato espressivo. Riconoscere in un'opera d'arte gli elementi essenziali dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio.
MUSICA	Conoscenza e utilizzo del linguaggio della disciplina Ascoltare e classificare i diversi generi musicali. Utilizzare la voce e gli strumenti in modo creativo e consapevole. Eseguire collettivamente o individualmente brani vocali o strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

CONOSCENZE

ARTE E IMMAGINE	Esprimersi e comunicare <ul style="list-style-type: none">• - Forme di espressione artistica (architettura, fotografia, scultura, grafica, fumetto...).• - Le regole della percezione visiva: (punto di vista, prospettiva).• - Il colore e lo spazio.• - Il chiaroscuro• - Il bianco e del nero.• - Il collage.• - Il segno
-----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • - La linea. • - Il ritratto • - L' autoritratto • - La figura umana: le proporzioni del corpo. • - L' inquadratura: i piani di una figura (figura intera, piano americano, primo piano, primissimo piano, particolare). • - Tecniche grafico-pittoriche: il dripping e la pittura a spruzzo (anche attraverso trame in pizzo e stencil); il graffitismo. • - Tecniche plastiche: modellatura dell' argilla o del das. • - Correnti artistiche e movimenti artistici (surrealismo (Mirò, Pollock), astrattismo (Kandinskij, Klee, Mondrian, Delaunay) e street art.) • - Ritmi, movimenti e inquadrature nelle immagini. • - Trasformazione di parole in immagini, le onomatopoe, le parole-sentimento. <p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Gli elementi del linguaggio visivo: il segno (il punto, la linea), i colori (le principali tonalità di colore, i colori primari/secondari), forme, spazio, volumi, luce... • - Il movimento e la profondità • - Luci e ombre nella realtà e nella rappresentazione. • - Le regole della percezione visiva: vicinanza, somiglianza, destino comune, chiusura, continuità di direzione, pregnanza, esperienza passata. • - L' inquadratura: i piani di una figura. • - Leggi compositive: simmetria/asimmetria, peso ed equilibrio compositivi. • - Funzioni della fotografia. • - Il film: genere ed elementi visivi importanti. • - Il linguaggio pubblicitario, collegamento immagine-parola, destinatario, uso di metafore. • - Opere ed elementi grammaticali e tecnici nelle principali correnti artistiche (surrealismo, astrattismo e street art.) <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Le principali forme d' arte presenti nel proprio territorio (monumenti, chiese, etc...). • - L' artigianato presente nel territorio circostante • - Le opere d' arte di culture ed epoche diverse: aspetto denotativo e connotativi. • - Riconoscere in un' opera d' arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica, per comprenderne il messaggio e la funzione. • - Le opere d' arte viste dai bambini
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> - Le caratteristiche del suono: Altezza, Intensità, Timbro e Durata. - Le famiglie degli strumenti musicali. - I principali generi musicali. - La funzione della Musica nelle diverse civiltà studiate. - La funzione della Chiave di Violino, della Battuta, delle Pause sul Pentagramma.

INDICE

	- I tempi: Binario, Ternario e Quaternario. - I gesti utilizzati dall'insegnante nella direzione e nell'esecuzione di un canto corale.
--	---

INGLESE – CLASSI PRIME

COMPETENZA CHIAVE

- 3. Competenza multilinguistica
- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

Ascoltare e comprendere parole di uso quotidiano, brevi dialoghi, consegne e istruzioni e riprodurre semplici strutture linguistiche utilizzando il lessico relativo agli argomenti sviluppati.

Lettura

Leggere e comprendere parole e semplici frasi acquisite a livello orale.

CONOSCENZE

- Le presentazioni e i saluti - I colori
- Le forme
- I numeri (da 1 a 12)
- La scuola: semplici comandi e istruzioni relativi alla vita di classe; i principali oggetti scolastici; i principali elementi dell'aula - La famiglia
- Le parti del corpo
- I giocattoli
- Le stagioni
- Gli animali
- Il cibo
- Le festività
- Elementi di cultura anglofona

INGLESE – CLASSI SECONDE

COMPETENZA CHIAVE

- 3. Competenza multilinguistica
- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

Ascoltare e comprendere parole, istruzioni, consegne e frasi di uso quotidiano.

Produrre semplici frasi utilizzando il lessico relativo agli argomenti affrontati per interagire con gli altri.

Lettura

Leggere e comprendere parole e semplici frasi.

Scrittura

Copiare e scrivere parole di uso quotidiano o attinenti alle attività svolte in classe.

CONOSCENZE

- Le presentazioni e i saluti - I colori
- L'alfabeto
- I numeri (da 0 a 20)
- L'età

INDICE

- La scuola: semplici comandi e istruzioni relativi alla vita di classe; i principali oggetti scolastici - I principali elementi dell'aula
- Le formule augurali
- L'abbigliamento
- La casa: ambienti ed oggetti
- Le parti del corpo
- I giocattoli
- Le stagioni
- Gli animali
- Cibi e bevande
- I like / I don't like
- Gli articoli
- Le azioni
- Le festività
- Elementi di cultura anglofona

INGLESE – CLASSI TERZE

COMPETENZA CHIAVE

- 3. Competenza multilinguistica
- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, relativi agli argomenti trattati per interagire con gli altri.
Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi e persone note.
Interagire con un compagno per presentarsi, utilizzando espressioni memorizzate adatte alla situazione.

Lettura

Leggere e comprendere brevi messaggi scritti accompagnati anche da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.

Scrittura

Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti agli argomenti trattati.

CONOSCENZE

- Saluti e presentazioni
- I numeri cardinali e ordinali
- Le parti del corpo: descrizione di se e degli altri

INDICE

- Elementi stradali
- I verbi to be, to have, to have got
- Gli aggettivi
- L'abbigliamento
- Cibi e bevande
- Giochi e giocattoli
- I like, I don't like
- La famiglia
- La casa: arredi, ambienti e oggetti
- Gli sports
- L'età
- La scuola: ambienti, arredi, materiali, comandi e istruzioni - Le preposizioni
- Gli articoli
- Le strutture: what is it, how many, there is, there are
- Stagioni, mesi, giorni della settimana
- Il verbo I can
- Gli animali
- Le festività
- Elementi di cultura anglofona

INGLESE – CLASSI QUARTE

COMPETENZA CHIAVE

- 3. Competenza multilinguistica
- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti per interagire con gli altri.

Lettura

Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati, preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

Scrittura

Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi.

CONOSCENZA

- Presentazioni e provenienza
- Descrizione fisica (se stesso, la famiglia, gli altri)
- I numeri cardinali e ordinali
- Gli ausiliari “to be”, “to have” e “to do”, uso di “got” - I verbi al “present simple” e “present continuous”

INDICE

- I plurali irregolari
- Gli aggettivi qualificativi e possessive
- Gli articoli partitivi (some, any)
- Le preposizioni (on, in, at...)
- Gli “adverbs of frequency”
- Le risposte brevi
- Le “W questionwords”
- Abitudini quotidiane
- La scuola (materie e orario scolastico)
- La scansione temporale (ore-giorni-mesi) - Le professioni
- Il tempo atmosferico
- Gli animali
- Cibi e bevande (cibi e bevande, gusti e preferenze, i pasti) - Il verbo “to like”
- Le festività
- Elementi di cultura anglofona

INGLESE – CLASSI QUINTE

COMPETENZA CHIAVE

- 3. Competenza multilinguistica
- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Ascolto e parlato

Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti per interagire con gli altri.

Lettura

Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

Scrittura

Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi.

CONOSCENZE

Saluti e presentazioni

- I numeri cardinali e ordinali
- Descrizione fisica
- L'abbigliamento

INDICE

- Gli sport
- Gli strumenti musicali
- I pronomi personali soggetto e complemento
- Gli ausiliari “to be”, “to have” e “to do”...
- I verbi al “present simple” e “present continuous” - Il verbo “to like”
- Le risposte brevi
- I verbi modali “can” e “must”
- I doveri (imperativo)
- Le azioni (verbi)
- La scansione temporale (ore-giorni-mesi-stagioni) - Il tempo atmosferico
- Le preposizioni (on, in, at...)
- Le “W questionwords”
- Gli edifici e i negozi della città - La moneta inglese
- Le indicazioni stradali
- Le festività
- Elementi di cultura anglofona

AREA ANTROPOLOGICA Storia – Geografia

STORIA/GEOGRAFIA - CLASSI PRIME

COMPETENZA CHIAVE

10. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

STORIA	Orientamento nel tempo Ordinare e collocare nel tempo fatti ed eventi. Individuare elementi per la ricostruzione di esperienze vissute e narrate.
GEOGRAFIA	Orientamento nello spazio Orientarsi nello spazio utilizzando i punti di riferimento e gli indicatori topologici. Riconoscere nei propri ambienti di vita le funzioni dei vari spazi.

CONOSCENZE

STORIA	-Ricostruzione della propria storia: prescuola, infanzia, (prima-adesso-dopo) - La storia della famiglia: l'albero genealogico - Analisi delle sequenze: prima- dopo, prima-adesso, prima-adesso-dopo, ieri-oggi-domani, prima-adesso-dopo-infine - I cambiamenti che il tempo provoca in ogni cosa (abbigliamento, natura, arredamento, persona, ecc...). - Differenziazione tra evento lineare e ciclico - Il di e la notte - L'analisi del ciclo: mattino, mezzogiorno, pomeriggio, sera, notte - La ciclicità dei giorni della settimana - Ieri -oggi -domani nella settimana - Cambiamenti di posizione, colore, e forme - Cambiamenti di quantità e orientamento - Cambiamenti nel tempo: le piante - Individuare gli effetti dei cambiamenti sugli animali - Riconoscere dai segni esteriori l'età di una persona - La ciclicità dei mesi - La ciclicità delle stagioni
GEOGRAFIA	-Conoscenza degli indicatori spaziali: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra, in alto/in basso -Esecuzione di percorsi e labirinti -La funzione degli spazi della scuola - Conoscenza degli indicatori spaziali: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra, in alto/in basso - Riconoscimento di spazi aperti e chiusi, privati e pubblici - Riconoscimento di confini e di regioni - Riconoscimento dei punti di riferimento - Esecuzione di percorsi seguendo una semplice legenda.

STORIA/GEOGRAFIA - CLASSI SECONDE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- 1. Competenza in materia di cittadinanza

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

STORIA	<p>Orientamento nel tempo Riconoscere e utilizzare relazioni di successione e contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Conoscere e utilizzare gli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.</p>
GEOGRAFIA	<p>Orientamento nello spazio Orientarsi nello spazio utilizzando i punti di riferimento e gli indicatori topologici. Riconoscere i vari spazi e ambienti circostanti e i principali rapporti uomo-ambiente.</p>

CONOSCENZE

STORIA	<p>-Ricostruzione della propria storia: prescuola, infanzia, (prima-adesso-dopo) - La storia della famiglia: l'albero genealogico -Analisi delle sequenze: prima- dopo, prima-adesso, prima-adesso-dopo, ieri-oggi-domani, prima-adesso-dopo-infine - I cambiamenti che il tempo provoca in ogni cosa (abbigliamento, natura, arredamento, persona, ecc...). - Ricostruzione della propria storia: prescuola,</p>
--------	---

INDICE

	infanzia, (prima-adesso-dopo) - Differenziazione tra evento lineare e ciclico - Il dì e la notte - L'analisi del ciclo: mattino, mezzogiorno, pomeriggio, sera, notte - La ciclicità dei giorni della settimana - Ieri-oggi-domani nella settimana - Cambiamenti di posizione, colore, e forme. - Cambiamenti di quantità e orientamento - Cambiamenti nel tempo: le piante - Individuare gli effetti dei cambiamenti sugli animali - Riconoscere dai segni esteriori l'età di una persona - La ciclicità dei mesi - La ciclicità delle stagioni - L'orologio - Il calendario - La linea temporale -
GEOGRAFIA	-La funzione degli spazi della scuola -Conoscenza degli indicatori spaziali: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra, in alto/in basso - Riconoscimento di spazi aperti e chiusi, privati e pubblici - Riconoscimento di confini e di regioni - Riconoscimento dei punti di riferimento - Esecuzione di percorsi seguendo una semplice legenda -

STORIA/GEOGRAFIA - CLASSI TERZE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- 1. Competenza in materia di cittadinanza

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

STORIA	Usò delle fonti e delle informazioni Riconoscere i diversi tipi di fonti storiche e ricavarne conoscenze sulla storia della Terra e sulla Preistoria. Conoscere e comprendere gli avvenimenti e saperli esporre anche mediante rappresentazioni grafiche.
GEOGRAFIA	Orientamento Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando i punti di riferimento e gli indicatori topologici. Riconoscere i vari spazi e ambienti circostanti e i principali rapporti uomo-ambiente. Linguaggio della geo-graficità Utilizzare il linguaggio della geo-graficità per comunicare conoscenze acquisite.

CONOSCENZE

STORIA	<p>-La successione dei giorni, dei mesi, delle stagioni nell'anno. - L'ora sugli orologi. – Le parole del tempo (prima, dopo, infine) –</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI – Ricostruire il passato. - Le fonti, chi procura le fonti - Il sito archeologico e lo scavo. – L'archeologia subacquea. - I fossili. - Origine della terra. - La vita sulla terra. - Il tempo della terra e dell'uomo. - I dinosauri. - I mammiferi. - I Primati. -</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI. -In viaggio con Darwin. - Siamo tutti parenti. - Selezione naturale ed evoluzione. - Evoluzione ed estinzione. - I nostri antenati. – Ominini ed ominidi.- Da dove veniamo?- L'ambiente dei primi ominini.- Lucy e gli Australopitechi.- L'uomo "schiaffianoci".- Il Paleolitico.- L'uomo "abile".- Homo ergaster- erectus.- Homo erectus.- Homo di Flores.- Homo heidelbergensis.- L'accensione del fuoco.- L'uomo di Neanderthal.- La vita dell'uomo di Neanderthal.- Perché i Neanderthal si sono estinti?- L'homo sapiens.- La rivoluzione paleolitica.- L'arte paleolitica.- Il Mesolitico e l'uomo di Mondeval.- Il Neolitico.- Dalla raccolta alla semina.- La diffusione dell'agricoltura.- Gli strumenti dell'agricoltura.- Nasce l'allevamento. I primi villaggi. - L'alimentazione. La ceramica. - La tessitura. - I primi riti religiosi. - I metalli. - L'uomo venuto dal ghiaccio: Oetzi –</p> <p>USO DELLE FONTI: Miti, leggende delle origini e differenze con il racconto storico. –</p>
GEOGRAFIA	<p>-La posizione di elementi su un reticolo. - L'ambiente esterno ed interno. - La localizzazione di oggetti, cambiando il punto di osservazione. Esplorare il mondo. Il geografo. Il paesaggio intorno a noi. Gli elementi del paesaggio. Il paesaggio cambia aspetto. - L'uomo sceglie dove vivere. - Conoscenza dei diversi ambienti naturali (montagna, collina, pianura, lago, fiume, mare) ed antropici - Osservazione e rappresentazione di ambienti naturali e antropici – I parchi naturali. - Orientarsi nello spazio. - I punti di riferimento. - Orientarsi con il Sole e di notte. - Come rappresentare il territorio. La riduzione in scala - Esercizi per la riduzione in scala - Le carte geografiche - Confronto fra carte - I segni convenzionali - La carta fisica e politica dell'Italia - Le carte tematiche - Le piante di ambienti conosciuti con l'uso di simboli e leggende - Lettura della carta geografica e comprensione dei simboli - Riconoscimento dei punti cardinali - La rosa dei venti.</p>

STORIA/GEOGRAFIA - CLASSI QUARTE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- 1. Competenza in materia di cittadinanza
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

STORIA	<p>Uso delle fonti e organizzazione delle informazioni Utilizzare le informazioni ricavate dalle fonti per costruire un quadro di civiltà collocato nel tempo e nello spazio.</p> <p>Produzione scritta e orale Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.</p>
GEOGRAFIA	<p>Orientamento Sapersi orientare nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Linguaggio della geo-graficità. Paesaggi e sistema territoriale Saper cogliere, analizzare e organizzare le principali caratteristiche fisiche del territorio, interpretando le carte geografiche e gli elementi del paesaggio.</p> <p>Conoscere ed esporre le informazioni relative alla popolazione italiana e le principali caratteristiche dei settori economici.</p>

CONOSCENZE

STORIA	<p>Tracce di diversa natura: documenti, reperti museali, siti archeologici, fonti iconografiche e materiali. Quadri di civiltà a confronto - Cause ed effetti degli eventi storici studiati - Lettura e interpretazione di carte geostoriche- Conoscere il lavoro dello Storico - La linea del Tempo - Riconoscere immagini del passato, metterle in successione, identificare periodi di riferimento. -Trarre informazioni dalla lettura di Carte geostoriche. - Ricavare informazioni da tabelle, grafici, reperti iconografici. - Ricavare informazioni da testi manualistici e non, cartacei e digitali - Sintesi di testi - Costruzione di mappe e schemi logici - Conoscere il concetto di civiltà fluviali. - La civiltà dei Sumeri (lavoro, religione, città-stato, le ziggurat). - La scrittura. - Le invenzioni dei Sumeri. - Conoscere le caratteristiche della struttura sociale dei Babilonesi - Conoscere le caratteristiche della struttura sociale degli Assiri - Conoscere le caratteristiche della struttura sociale degli Hittiti - Il secondo impero babilonese - La religione e le credenze degli Egizi - Il concetto dell'aldilà nella mentalità dell'antico Egitto - Le usanze funebri: la mummificazione, i luoghi riservati alla morte - Conoscere le civiltà della valle dell'Indo e del fiume Giallo - I complessi sistemi di scrittura: pittogrammi e ideogrammi - Le mura cinesi e l'esercito di terracotta - I grandi pensatori: Confucio e Buddha - Le civiltà mediterranee - Riconoscere le caratteristiche della navigazione dai reperti e dalle fonti scritte - Conoscere come i Fenici producevano il vetro e ricavavano la porpora - Descrivere somiglianze e differenze tra le due sponde del Mediterraneo - Conoscere le caratteristiche geografiche e le attività produttive della Palestina - Comprendere il concetto di monoteismo, di regno, di libro rivelato - Descrivere il rapporto presente/ passato e individuare le continuità - Individuare periodi ed eventi della storia ebraica - Conoscere la civiltà minoica - Creta e le città- palazzo - Gli Achei e la civiltà Micenea - Le città-fortezza dei Micenei-Il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo, dopo Cristo) - I quadri storici delle civiltà a confronto : il contesto ambientale, sociale, economico, religioso. - Rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate - Associazione di testi e carte geo-storiche al fine di ricostruire le conoscenze sulle civiltà e sul mondo dell'antichità</p>
GEOGRAFIA	<p>Funzioni di una città. - Concetto polisemico di regione - Principali problemi ecologici del territorio italiano. - Paesaggi italiani: somiglianze e differenze - Osservazione dei vari tipi di carte, geografiche e mappe - Esecuzione di percorsi con punti di riferimento occasionali e fissi - Lettura di carte geografiche - Identificazione di un punto sul planisfero - Lettura e comprensione di grafici: ideogrammi, istogrammi, aerogrammi - Conoscenza del territorio italiano: clima, montagne, colline, pianure, fiumi, laghi, mari e coste - Conoscenza delle attività umane e problematiche a loro connesse - Conoscenza delle principali risorse dell'economia italiana: settore primario, secondario e terziario</p>

STORIA/GEOGRAFIA - CLASSI QUINTE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- 1. Competenza in materia di cittadinanza
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

STORIA	<p>Uso delle fonti e organizzazione delle informazioni Utilizzare le informazioni ricavate dalle fonti per costruire un quadro di civiltà collocato nel tempo e nello spazio</p> <p>Produzione scritta e orale Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.</p>
GEOGRAFIA	<p>Orientamento Sapersi orientare nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Linguaggio della geo-graficità. Paesaggi e sistema territoriale. Saper cogliere, analizzare e organizzare le principali caratteristiche fisiche del territorio, interpretando le carte geografiche, elementi del paesaggio, elementi culturali e amministrativi delle regioni italiane.</p>

CONOSCENZE

STORIA	Collocazione spazio-temporale della Grecia e sua collocazione sociale.- Le colonie greche e la Magna Grecia - La Pòlis:la polis di Sparta e la pòlis di Atene - La religione dei Greci e la mitologia - Greci e Persiani - La rivalità tra Atene e Sparta - Il regno di Macedonia: Filippo II e Alessandro Magno - Cultura ed arte in Grecia - La civiltà dei Camuni - La civiltà nuragica - I villanoviani - I più antichi popoli dell'Italia - La società etrusca - Le città dell'Etruria - La religione ed il culto dei morti - L'organizzazione familiare, l'arte e l'artigianato - Il mito di Romolo e Remo - Il periodo della monarchia - L'organizzazione della repubblica - Le guerre puniche e le lotte sociali - La riforma agraria - Il triumvirato - L'esercito romano - Caio Giulio Cesare - L'impero con Ottaviano Augusto ed i suoi successori - L'organizzazione sociale: il ruolo della donna, la domus e la religione - Gli spettacoli - Il Cristianesimo - La crisi dell'impero - L'impero si divide - Le invasioni barbariche –
GEOGRAFIA	- Paesaggi italiani: somiglianze e differenze - Conoscenza dell'organizzazione politica europea - Conoscenza dell'Italia fisica: regioni amministrative, regioni a statuto speciale, stati indipendenti - Ricerche ed approfondimenti sull'organizzazione dello stato italiano e degli enti locali - Conoscenza e studio delle regioni italiane: territorio, risorse ed approfondimenti. per organizzare e rielaborare le conoscenze.

AREA MATEMATICA - SCIENTIFICA – TECNOLOGICA Matematica – Scienze – Tecnologia – Educazione Fisica

MATEMATICA - CLASSI PRIME

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Numeri

Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 20; contare in senso progressivo e regressivo; saper confrontare e ordinare.

Eeguire semplici addizioni e sottrazioni.

Spazio e figure

Riconoscere, denominare e descrivere semplici figure geometriche.

Relazioni dati e previsioni

Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle; individuare grandezze misurabili ed effettuare confronti.

Rappresentare e risolvere problemi partendo da situazioni concrete.

CONOSCENZE

NUMERI

- - Valore quantitativo degli insiemi (I quantificatori)
- - Il conteggio di oggetti disposti in ordine sparso.
- - I simboli numerici nella realtà.
- - Relazione di corrispondenza tra oggetti e simboli
- - I numeri naturali fino a 20: confronto e ordinamento.
- - I numeri amici per formare 10
- - I simboli $< > =$
- - Il valore posizionale delle cifre, la decina.
- - Numeri cardinali e ordinali
- - L'addizione: calcolo con disegni, con le dita, a mente, sulla retta dei numeri e in tabella.
- - La sottrazione: calcolo con disegni, con le dita, a mente, sulla retta dei numeri e in tabella
- - La sottrazione e i suoi significati.
- - Addizione e sottrazione come operazioni inverse.

SPAZIO E FIGURE

- - Concetti topologici
- - Localizzazione di oggetti e persone utilizzando i termini topologici
- - Linee aperte e chiuse
- - Confine e regioni
- - Riconoscimento di figure geometriche presenti nell'ambiente.
- - Il piano quadrettato: percorsi grafici (labirinti e reticoli).
- - Misurazioni con unità arbitrarie: la lunghezza e l'altezza

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- - Costruzione e completamento successioni e sequenze secondo istruzioni date.
- - Riconoscimento di caratteristiche specifiche di persone, animali e cose per formare insiemi.
- - Criterio di formazione di un insieme attraverso specifiche caratteristiche.
- - Individuazione di somiglianze e/o differenze in oggetti e immagini.
- - Seriazione in base un attributo: lunghezza, altezza, dimensione
- - Le relazioni

INDICE

- - Indagine statistica
- - L'EURO: Conoscenza delle monete e delle banconote
- - Le varie probabilità che gli eventi si verifichino: i termini certo, possibile, impossibile.
- - La situazione problematica: comprensione del testo, individuazione dei dati e della richiesta, rappresentazione iconica, risoluzione
- - Uso di addizioni e sottrazioni entro il 20 per risolvere situazioni problematiche

MATEMATICA - CLASSI SECONDE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Numeri

Saper operare con i numeri naturali entro il 100 (Leggere, scrivere e contare in senso progressivo e regressivo, conoscere il valore posizionale delle cifre, confrontare e ordinare).

Eseguire, mentalmente o tramite gli algoritmi usuali, semplici operazioni.

Conoscere le tabelline fino a 10.

Spazio e figure

Localizzare oggetti nello spazio rispetto alla propria posizione, utilizzando correttamente gli indicatori spaziali.

Riconoscere, descrivere e riprodurre alcune fondamentali figure geometriche piane e solide.

Relazioni, dati e previsioni

Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.

Misurare diverse grandezze con unità di misura e strumenti convenzionali e non.

Riconoscere, rappresentare e risolvere situazioni problematiche.

CONOSCENZE

NUMERI

- - Ordinamento e confronto dei numeri naturali entro il 100.
- - I numeri amici per formare 100
- - Numeri pari e numeri dispari
- - Numeri cardinali e ordinali
- - Basi diverse: raggruppamenti e registrazioni.
- - Rappresentazione dei numeri naturali in base 10: il valore posizionale delle cifre.
- - Addizioni e sottrazioni tra numeri naturali in riga, in colonna con e senza cambio
- - Le tabelle e la linea dei numeri dell'addizione e della sottrazione.
- - Addizione e sottrazione a confronto (operazioni inverse)
- - Addizione ripetuta: avvio alla moltiplicazione
- - Reticoli, schieramenti e incroci
- - Moltiplicazioni tra i numeri naturali, in riga e in colonna, con il riporto alle decine.
- - Costruzione e memorizzazione delle tabelline fino al 10
- - La divisione come ripartizione e contenenza con e senza resto.
- - Moltiplicazione e divisione come operazioni inverse.
- - Il doppio/ la metà, il triplo/ terza parte, il quadruplo/ la quarta parte ...

SPAZIO E FIGURE

- - Linee: retta, curva, spezzata, mista, aperta e chiusa
- - Confini e regioni.
- - Poligoni e non poligoni
- - Le principali figure geometriche del piano e dello spazio.
- - Simmetrie di una figura.
- - Punti di riferimento: direzione e verso
- - Percorsi.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- - Analisi di analogie e differenze in contesti diversi (per poter giustificare la scelta nella classificazione)
- - I quantificatori logici: uno, ciascuno, tutti, ognuno, nessuno,
- - Le relazioni
- - I nessi logici "o" ed "e".

INDICE

- - Classificazione con diagrammi di Venn, Carroll e ad albero
- - Semplici rilevazioni statistiche e rappresentazioni grafiche.
- - Situazioni certe, possibili e impossibili
- - La probabilità
- - Misure di lunghezza, peso, capacità con unità di misura arbitrarie.
- - Misura di tempo: conoscenza dell'orologio
- - L'Euro: monete e banconote
- - Comprensione del testo del problema matematico: individuazione dei dati utili e della richiesta, risoluzione.
- - Strategie di soluzione

MATEMATICA - CLASSI TERZE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Numeri

Saper operare con i numeri naturali entro il 1000 (Leggere, scrivere e contare in senso progressivo e regressivo, conoscere il valore posizionale delle cifre, confrontare e ordinare).

Eseguire, mentalmente o tramite gli algoritmi usuali le quattro operazioni.

Spazio e figure

Utilizzare gli indicatori spaziali per eseguire semplici percorsi.

Riconoscere, descrivere, denominare e riprodurre figure geometriche.

Relazioni, dati e previsioni

Rappresentare e interpretare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle; misurare e confrontare diverse grandezze con unità di misura e strumenti convenzionali e non.

Rappresentare e risolvere problemi con le quattro operazioni.

CONOSCENZE

NUMERI

- - Il nostro Sistema di numerazione: decimale e posizionale
- - Lettura, scrittura, ordinamento e confronto dei numeri entro il 1000
- - Rappresentazione dei numeri naturali in base 10: il valore posizionale delle cifre.
- - Algoritmi delle 4 operazioni
- - Le proprietà delle quattro operazioni
- - Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000
- - Divisioni in colonna con dividendi di due o più cifre
- - Moltiplicazione e divisione: operazioni inverse
- - Multipli e divisori
- - Significato del numero 0 e del numero 1 e loro comportamento nelle quattro operazioni.
- - Strategie di calcolo mentale.
- - La frazione e l'unità frazionaria
- - I numeri decimali

SPAZIO E FIGURE

- - Il punto, la retta, la semiretta e il segmento.
- - Rette incidenti, parallele, perpendicolari
- - Le principali figure geometriche del piano e dello spazio.
- - I poligoni: concavi e convessi;
- - Classificazioni di poligoni
- - Il perimetro
- - I solidi: le tre dimensioni, le sue parti e il loro sviluppo.
- - Uso del righello e del goniometro
- - Introduzione del concetto di angolo a partire da contesti concreti.
- - Simmetrie di figure.
- - Introduzione intuitiva del concetto di perimetro e area di figure piane.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- - Utilizzo del linguaggio specifico: le terminologie relative a numeri, figure e relazioni (spiegare con linguaggio corretto: definizioni, procedimenti, strategie, soluzioni).
- - Classificazione con diagrammi di Venn, Carroll e ad albero

INDICE

- - Lettura, interpretazione e rappresentazione di dati statistici: istogramma e ideogramma
- - La possibilità e la probabilità del verificarsi di eventi
- - Sistemi di misura convenzionali: unità di misura, multipli e sottomultipli
- - Equivalenze di misure
- - Peso lordo, netto e tara
- - Risoluzione di situazioni problematiche complesse: con dato inutile, nascosto o mancante; con domanda nascosta o più domande

MATEMATICA - CLASSI QUARTE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Numeri

Leggere, scrivere ed operare con numeri naturali e razionali (decimali, frazioni e percentuali) ed eseguire le quattro operazioni.

Spazio e figure

Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e riprodurle; determinare il perimetro e/o l'area delle figure piane utilizzando le più comuni formule.

Relazioni, dati e previsioni

Risolvere problemi aritmetici e /o geometrici applicando le formule di perimetro e/o area delle figure geometriche conosciute.

Utilizzare le principali unità di misura e operare confronti.

CONOSCENZE

NUMERI

- - La storia dei numeri
- - I numeri romani
- - I numeri entro il centinaio di migliaia e il loro valore posizionale.

INDICE

- - Ordinamento e confronto dei numeri naturali interi e decimali.
- - Relazione tra numeri naturali (multipli, divisori e numeri primi).
- - Consolidamento delle 4 operazioni, dei relativi algoritmi di calcolo e delle proprietà.
- - Frazioni proprie, improprie, apparenti, complementari ed equivalenti
- - Scritture diverse dello stesso numero: frazione, frazione decimale, numero decimale.
- - Dalle frazioni alle percentuali
- - La frazione di un numero
- - Operazioni con i numeri decimali
- - Moltiplicazioni e divisioni per 10,100,1000 con numeri interi e decimali
- - Divisioni con due cifre al divisore
- - Ordine di grandezza e approssimazione (stima e arrotondamento)

SPAZIO E FIGURE

- - Le rette: parallele, incidenti e perpendicolari. Semirette e segmenti
- - Consolidamento in maniera operativa del concetto di angolo. (Misurazione e uso del goniometro)
- - Analisi degli elementi significativi (lati, angoli, diagonali, basi, altezze...) delle principali figure geometriche piane.
- - Classificazione di poligoni (parallelogrammi, trapezi e triangoli)
- - Perimetro e area dei poligoni (formule dirette e indirette).
- - Concetto di isoperimetria e di equiestensione .
- - Le trasformazioni geometriche: rotazioni, traslazioni e ribaltamento.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- - Ricerca di informazioni desunte da statistiche ufficiali. (Istat, Comune, Provincia).
- - Rappresentazione grafica dei dati statistici: Istogramma, aerogramma e ideogramma
- - Analisi e confronto di raccolte di dati: moda, mediana e media.
- - Certo, possibile, impossibile.
- - Probabilità
- - Unità di misura dell'area: il metro quadrato.
- - Le misure di tempo, di lunghezza, di capacità, di peso o massa
- - Equivalenze
- - Peso lordo, peso netto e tara
- - Prezzo unitario, prezzo totale e quantità di articoli
- - La compravendita (spesa, ricavo, guadagno e perdita)
- - Problemi di diversa tipologia

MATEMATICA - CLASSI QUINTE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Numeri

Leggere, scrivere ed operare con numeri naturali e razionali (decimali, frazioni e percentuali) ed eseguire le quattro operazioni.

Spazio e figure

Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e riprodurle; determinare il perimetro e/o l'area delle figure piane utilizzando le più comuni formule.

Relazioni, dati e previsioni

Risolvere problemi aritmetici e /o geometrici applicando le formule di perimetro e/o area delle figure geometriche conosciute.

Utilizzare le principali unità di misura e operare confronti.

CONOSCENZE

NUMERI

- - Origine e diffusione dei numeri indo- arabi, sistemi di misura non posizionali, le cifre romane.
- - I numeri naturali fino ai miliardi

INDICE

- - Il valore posizionale delle cifre, dai millesimi alle centinaia di migliaia.
- - Ordinamento dei numeri naturali interi e decimali.
- - Le tabelline
- - Consolidamento delle 4 operazioni, dei relativi algoritmi di calcolo e le proprietà
- - Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 con I numeri interi e decimali.
- - Multipli e divisori
- - Ordine di grandezza e approssimazione
- - Numeri primi e numeri composti
- - Criteri di divisibilità
- - Le potenze
- - Calcoli con le potenze; Le potenze di 10
- - Espressioni aritmetiche
- - Introduzione dei numeri decimali.
- - Introduzione in contesti concreti dei numeri interi relativi: addizione e sottrazione.
- - I numeri relativi come scale graduate (termometro e altimetro)
- - Ordinamento dei numeri interi relativi sulla retta numerica.
- - Nozione intuitiva e legata a contesti concreti della frazione e loro rappresentazione simbolica.
- - Frazioni proprie, improprie, apparenti, complementari ed equivalenti
- - Dalla frazione all'intero
- - Frazioni decimali e la percentuale
- - Scritture diverse dello stesso numero: frazione, frazione decimale, numero decimale, percentuale
- - Uso della calcolatrice

SPAZIO E FIGURE

- - Linee e angoli
- - Costruzione di figure geometriche servendosi degli strumenti adatti
- - Analisi degli elementi significative delle principali figure geometriche
- - Rappresentazioni e riduzioni in scala di figure geometriche.
- - I poligoni regolari: l'apotema e il numero fisso. Il perimetro e l'area.
- - Il cerchio: calcolo della circonferenza e dell'area.
- - I solidi: caratteristiche e misurazione della superficie di base e laterali (cubo e parallelepipedo)
- - Misure di volume.
- - Le trasformazioni geometriche: rotazioni, traslazioni e ribaltamento.
- - Il diagramma cartesiano
- - Uso del righello, del goniometro e del compasso

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- - Relazioni tra oggetti (classificare oggetti, figure, numeri in base a una/due o più proprietà date e viceversa, ordinare elementi in base a una determinata caratteristica, riconoscere ordinamenti assegnati) e le loro rappresentazioni.
- - Le misure di lunghezza, capacità e peso.
- - Peso netto, lordo e tara.
- - I dati statistici e le loro rappresentazioni grafiche: istogrammi ed ideogrammi.
- - Le misure di superficie: multipli e sottomultipli
- - Misure di tempo, di valore e il loro calcolo.
- - Le misure di volume
- - La compravendita.
- - La valuta e il cambio.
- - Sconto e interesse
- - Analisi e confronto di raccolte di dati, individuando moda, mediana, media aritmetica, intervallo di variazione.
- - Probabilità e percentuale.
- - L'aerogramma e la probabilità in percentuale.
- - Problemi di diversa tipologia.

SCIENZE/TECNOLOGIA/EDUCAZIONE FISICA – CLASSI PRIME

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCIENZE	Osservare e sperimentare oggetti e materiali. Osservare e descrivere elementi della realtà attraverso i sensi. L'uomo e i viventi. Riconoscere esseri viventi e non e la loro relazione con l'ambiente.
TECNOLOGIA	Vedere e osservare e sperimentare Conoscere le più comuni tecnologie esplorandone le funzioni e le potenzialità; produrre semplici oggetti con materiali facilmente reperibili.
EDUCAZIONE FISICA	Il corpo, il gioco, lo sport Conoscere le parti del corpo e le posizioni che si possono assumere nello spazio. Controllare il proprio corpo e organizzare il movimento. Partecipare alle varie forme di gioco comprendendo il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

CONOSCENZE

SCIENZE	Le trasformazioni dell'ambiente intorno a noi: l'autunno, l'inverno, la primavera, l'estate. ✓ Il corpo e le sue parti. I cinque sensi: la vista, il tatto, il gusto, l'olfatto, l'udito. Viventi e non viventi. Gli animali. Le piante.
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none">• Distinzione degli oggetti in base ai materiali.• Identificazione e denominazione di parti di oggetti.• I canali percettivi nel riconoscimento delle proprietà degli oggetti.• Materiali diversi in base alle loro caratteristiche fisiche.• La funzione degli oggetti.• Collocazione di oggetti e strumenti nei contesti appropriati.
EDUCAZIONE FISICA	-Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria - afferrare, impugnare oggetti; - usare penne e matite; - eseguire costruzioni, ritagliare, strappare, piegare; - rispettare i margini di un disegno, eseguire un tracciato, eseguire un percorso; - conoscere e sperimentare gli schemi motori di base (coordinazione oculo-manuale e degli arti superiori); - preparare, rotolare, una palla, afferrare, lanciare, raccogliere, ricevere da fermo e in movimento, dare un calcio, ecc....; - sviluppare capacità coordinative in riferimento allo spazio e al tempo

SCIENZE/TECNOLOGIA/EDUCAZIONE FISICA – CLASSI SECONDE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCIENZE	<p>Osservare e sperimentare oggetti e materiali. Individuare, attraverso l'esperienza personale, la struttura di oggetti semplici, analizzandoli e descrivendoli nella loro unitarietà.</p> <p>L'uomo e i viventi. Saper riconoscere e classificare le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p>
TECNOLOGIA	<p>Vedere e osservare e sperimentare Conoscere le più comuni tecnologie esplorandone le funzioni e le potenzialità; conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento. Produrre semplici oggetti con materiali facilmente reperibili partendo da bisogni concreti</p>
EDUCAZIONE FISICA	<p>Il corpo, il gioco, lo sport Saper organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p> <p>Partecipare alle varie forme di gioco comprendendo il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>

CONOSCENZE

SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> - I cambiamenti stagionali. - Esseri viventi e non viventi. - Le piante e le loro parti - Gli animali - I materiali - Solidi, liquidi, gas. - Miscugli e soluzioni. - L'aria. - L'acqua: caratteristiche e proprietà. - Le trasformazioni dell'acqua. - Il ciclo dell'acqua. - Il rispetto dell'ambiente scolastico - Il rapporto Uomo- Ambiente. - La raccolta differenziata.
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi e fenomeni naturali e artificiali. - Processi di trasformazione: dalla campagna alla tavola. - Oggetti: proprietà (forma, colore, dimensione) contesti d'uso, identificazione e denominazione delle parti componenti, procedure d'uso. Istruzioni per la realizzazione di un oggetto. - Proprietà e caratteristiche dei materiali. (La carta) - Proprietà di oggetti e materiali in relazione all'acqua: galleggia/non galleggia; si scioglie/ non si scioglie; - L'acquedotto. - Le principali parti del PC e delle sue periferiche. Le funzioni delle principali parti del PC e delle sue periferiche. Procedura per: l'accensione del computer; l'avvio di un programma; lo spegnimento del computer.
EDUCAZIONE FISICA	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie - Relazionarsi in maniera corretta, sviluppando capacità di collaborare con i compagni nelle tuazioni di gioco - Norme di sicurezza nell'ambiente scuola -Scoprire, attraverso esperienze senso - percettive, il proprio corpo e denominarne correttamente le varie parti -Esprimere, attraverso il movimento corporeo, le situazioni legate alla vita e alle caratteristiche specifiche dell'autunno

SCIENZE/TECNOLOGIA/EDUCAZIONE FISICA – CLASSI TERZE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCIENZE	Osservare e sperimentare oggetti e materiali. Osservare, descrivere e ricercare spiegazioni di semplici fenomeni con metodo scientifico. L'uomo e i viventi. Saper riconoscere e classificare le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
TECNOLOGIA	Vedere e osservare e sperimentare Conoscere le più comuni tecnologie esplorandone le funzioni e le potenzialità. Produrre semplici oggetti con materiali facilmente reperibili partendo da bisogni concreti.
EDUCAZIONE FISICA	Il corpo, il gioco, lo sport Saper organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. Partecipare alle varie forme di gioco comprendendo il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

CONOSCENZE

SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Il metodo sperimentale. - Gli stati della materia. - L'acqua e i passaggi di stato. - Il ciclo dell'acqua. - Le proprietà di solidi, liquidi e gas. - Miscugli e soluzioni. - L'aria e le sue caratteristiche. - Il calore. - Il suolo e il sottosuolo. - Gli esseri viventi: il ciclo vitale. - Il mondo dei vegetali. Fotosintesi clorofilliana - Il mondo degli animali. Vertebrati e invertebrati. Classificazione. - Gli ambienti naturali (il prato, lo stagno, il bosco, il mare...) - L'ecosistema. - La catena alimentare
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • - Il programma Word e i suoi comandi • - Il programma Paint. • - WordArt e inserire immagini. • - Internet e la sua rete • - Navigazione in internet. •
EDUCAZIONE FISICA	<ul style="list-style-type: none"> - Schemi motori di base e posture - Giochi di imitazione con le parti del corpo - Il gioco organizzato: regole di comportamento condivise - Progressioni in ritmo per trasmettere e rappresentare gli stati d'animo - Azioni relative al rispetto dei criteri base di sicurezza per sé e per gli altri

SCIENZE/TECNOLOGIA/EDUCAZIONE FISICA – CLASSI QUARTE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCIENZE	<p>Oggetti, materiali e trasformazioni Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici e saperli esporre.</p> <p>Osservare e sperimentare sul campo Conoscere le caratteristiche degli elementi principali della natura.</p> <p>L'uomo i viventi e l'ambiente Riconoscere le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi vegetali e animali.</p>
TECNOLOGIA	<p>Vedere e osservare Osservare, rappresentare e descrivere elementi del mondo artificiale.</p> <p>Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare Pianificare e realizzare la costruzione di un oggetto seguendo istruzioni ed utilizzando semplici strumenti anche digitali.</p>

INDICE

EDUCAZIONE FISICA	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro sia in forma successiva che in forma simultanea e controllare azioni motorie nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive, indicazioni, regole di gioco sport partecipando e collaborando con gli altri a varie forme di gioco rispettando le regole della competizione sportiva.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Agire rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.</p>
----------------------	---

CONOSCENZE

SCIENZE	<ul style="list-style-type: none">• - Il metodo sperimentale.• - Materia e materiali.• - L'energia.• - La forza e il moto• - La Terra (struttura e materiali di cui è composta).• - Miscugli e soluzioni.• - Il calore.• - L'acqua.• - L'aria.• - Il suolo.• - Miscugli e soluzioni• - Gli esseri viventi.• - I vegetali.• - I funghi• - Gli animali.• - L'uomo: Ecosistemi e ambienti naturali• - La catena alimentare.• - La piramide alimentare• - Gli ambienti della Terra
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none">• - Che cos'è la tecnologia.• - Gli artefatti.

INDICE

	<ul style="list-style-type: none">• - L'acqua: dalla falda al rubinetto.• - Le centrali idroelettriche.• - I mezzi di trasporto e l'impatto ambientale.• - Dal papiro alla carta.• - Misure e strumenti• - Principi di funzionamento di macchine semplici e apparecchi di uso comune.• - Uso consapevole delle risorse naturali e modalità di riuso e riciclo.• - Costruire un semplice strumento.• - Presentazione di un argomento usando il programma Power Point.
EDUCAZIONE FISICA	<p>-Acquisire consapevolezza del corpo e dei vari segmenti che lo compongono. - Consolidare gli schemi motori di base - Consolidare l'equilibrio posturale - Consolidare la padronanza della lateralità - Gli schemi motori relativi alla sicurezza nell'ambiente scolastico - Consolidare i caratteri topologici in riferimento alla posizione, alla dimensione e alla direzione - Affinare la coordinazione oculo – podalica. - Affinare la coordinazione oculo – manuale - Esprimere e comunicare sentimenti, emozioni, stati d'animo in attività ludiche e di drammatizzazione. - Organizzare attività polivalenti: percorsi e circuiti. - Acquisire e sviluppare capacità sociali: collaborazione, lealtà, ecc. - Esprimersi liberamente con il corpo rispettando il ritmo - Partecipare a giochi di squadra memorizzando semplici regole. - Interiorizzare e rispettare le regole di giochi di squadra: minivolley - Interiorizzare e rispettare le regole di giochi di squadra: minibasket - Interiorizzare e rispettare le regole di giochi di squadra: calcetto - Interiorizzare e rispettare le regole di giochi di squadra: palla a mano - Interiorizzare e rispettare le regole dei giochi della tradizione popolare - Il corpo e il suo benessere - Lecorrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita: in casa, a scuola, ...</p>

SCIENZE/TECNOLOGIA/EDUCAZIONE FISICA – CLASSI QUINTE

COMPETENZA CHIAVE

- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCIENZE	<p>Oggetti, materiali e trasformazioni Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici e saperli esporre.</p> <p>Osservare e sperimentare sul campo Conoscere i diversi corpi celesti e i loro movimenti.</p> <p>L'uomo i viventi e l'ambiente Conoscere i diversi organi ed apparati del corpo umano e saperne descrivere il funzionamento.</p>
TECNOLOGIA	<p>Vedere e osservare Osservare, rappresentare e descrivere elementi del mondo artificiale.</p> <p>Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare Pianificare e realizzare la costruzione di un oggetto seguendo istruzioni ed utilizzando semplici strumenti anche digitali.</p>

INDICE

EDUCAZIONE FISICA	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro sia in forma successiva che in forma simultanea e controllare azioni motorie nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive, indicazioni, regole di gioco sport partecipando e collaborando con gli altri a varie forme di gioco rispettando le regole della competizione sportiva.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Agire rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.</p>
----------------------	---

CONOSCENZE

SCIENZE	<ul style="list-style-type: none">• - Il corpo umano: apparati e sistemi.• - L'apparato locomotore: lo scheletro e le ossa.• - Il sistema muscolare: il movimento e le articolazioni.• - L'apparato digerente: nutrimento ed energia• - L'apparato circolatorio: Il cuore e la circolazione del sangue• - L'apparato respiratorio• - L'apparato escretore.• - Il sistema nervoso: l'encefalo e le cellule nervose• - La riproduzione e la nascita.• - Gli organi di senso• - La luce• - Il suono• - L'energia e le sue fonti.• - Il calore• - Le forze - L'attrito - Le leve - - La forza di gravità - La forza magnetica - La forza elettrica.• - L'Universo: il Sistema Solare e i Pianeti - Il pianeta Terra: il movimento di rotazione, il movimento di rivoluzione. - La Luna - La Gravitazione Universale.
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none">• - Lettura di manuali di istruzione.• - Reperire informazioni utilizzando internet o altri mezzi per conoscere, organizzare...• - Pianificare una visita guidata.

INDICE

	<ul style="list-style-type: none">• - Videoscrittura, grafica digitale, foglio di calcolo, strumenti di presentazione.• - Uso consapevole della rete.• - Elettricità. - Il risparmio energetico.• -Le telecomunicazioni. - Costruire un semplice strumento di comunicazione.
EDUCAZIONE FISICA	<p>-Muoversi liberamente usando convenientemente lo spazio - Affinare la capacità di flettere, inclinare, circondurre, abduire.... - Orientarsi nello spazio dimostrando di possederne conoscenza fisica. - Migliorare la capacità di movimento in riferimento alla velocità. - Migliorare la capacità di movimento in riferimento al ritmo. - Migliorare la capacità di movimento in riferimento alla prontezza ed al tempismo. - Controllare e coordinare i movimenti. - Muoversi con disinvoltura e regolare le tensioni. - Lo schema corporeo - La postura - La lateralità - Il ritmo respiratorio - Il controllo del corpo - Comprendere che ogni gioco ha le sue regole. - Comprendere che le regole vanno rispettate. - Comprendere che le penalizzazioni fanno parte delle regole. Accettare positivamente le penalizzazioni e non intenderle come punizioni. - Adattarsi a situazioni e a ruoli diversi - L'equilibrio statico, dinamico e di volo - La coordinazione oculo-manuale - La coordinazione oculo-podalica - Camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare. - Manifestare spirito di gruppo e di collaborazione. - Manifestare senso di responsabilità. - Impiegare le proprie abilità motorie per il successocomune. - Controllare la propria esuberanza e forza fisica. - Assumere posture corrette nella vita quotidiana - Effettuare con buona coordinazione, combinazioni di più azioni motorie. - Applicare la successione temporale e la contemporaneità di azioni motorie via via più complesse. - Identificare e modificare la propria posizione posturale in forma statica e dinamica - La sicurezza nell'ambiente scolastico -Prevenzione degli infortuni e sicurezza nei vari ambienti di vita: scuola, casa, strada - La rapidità - La resistenza - La mobilità articolare - Conoscere a livello indicativo, lo scopo dell'esercizio proposto. - Comprendere il limite delle proprie possibilità. - Controllare autonomamente i battiti cardiaci ed il ritmo respiratorio. - Effettuare il rilassamento del corpo o di alcune parti di esso. - Alimentazione ed esercizio fisico. - Il codice mimico-gestuale in situazioni di gioco. - Emozioni, sentimenti, stati d'animo in attività ludiche - La drammatizzazione-- Organizzare giochi di drammatizzazione. - Utilizzare in modo creativo posture e movimenti per rappresentazioni teatrali (ombre cinesi...). - Assumere atteggiamenti ed espressioni per mimare semplici situazioni. - Effettuare movimenti seguendo più ritmi. - Effettuare movimenti seguendo una musica</p>

RELIGIONE CATTOLICA – CLASSI PRIMA/QUINTA

COMPETENZA CHIAVE

- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- 5. Competenza digitale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CLASSE PRIMA

- Riconoscere i Segni Cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare.
- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire una alleanza con l'Uomo.
- Ascoltare e leggere alcune pagine bibliche.
- Conoscere Gesù di Nazareth e riconosce il suo messaggio che si fonda sul comandamento dell'Amore di Dio e del prossimo.
- Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.
- Riconoscere l'impegno della Comunità Cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.

CLASSE SECONDA

- Riconoscere i Segni Cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare.
- Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della Religione Cattolica.
- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire una alleanza con l'Uomo.
- Ascoltare e leggere alcune pagine bibliche.
- Conoscere Gesù di Nazareth e riconoscere il suo messaggio che si fonda sul comandamento
- Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'Uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del Padre Nostro.
- Conoscere Gesù di Nazareth e riconoscere il suo messaggio che si fonda sul comandamento dell'Amore di Dio e del prossimo.
- Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'Uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del Padre Nostro.

CLASSE TERZA

- Riconoscere i Segni Cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare.
- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che, dalle origini fino a qui e ora, ha voluto stabilire e stabilisce un'Alleanza con l'Uomo.

CLASSE QUARTA

INDICE

- Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche.
- Individuare significative espressioni d'arte cristiana, per rilevare come la Fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.
- Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli.
- Riconoscere nelle parabole il mezzo comunicativo privilegiato da Gesù.
- Apprendere che per i cristiani il Regno di Dio è una realtà attuale.
- Riconoscere l'impegno della Comunità Cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.
- Conoscere le caratteristiche principali dell'ambiente sociale in cui è vissuto Gesù, discriminando le fonti storiche.
- Individuare il territorio geografico della Palestina.

CLASSE QUINTA

- Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua.
- Individuare significative espressioni d'arte cristiana, per rilevare come la Fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.
- Conoscere le origini del Cristianesimo.
- Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della prima Chiesa.
- Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'Uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del Padre Nostro.
- Conoscere le origini e lo sviluppo delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.

CONOSCENZE

CLASSE PRIMA

- I segni del Natale nell'ambiente.
- L'importanza della festa.
- La storia evangelica del Natale.
- I simboli della Pasqua nell'ambiente.
- La primavera: il risveglio della natura.
- Storia evangelica della Pasqua.
- Gesù, un bambino come noi.
- La casa di Gesù/La mia casa.
- La scuola di Gesù/ La mia scuola.
- I giochi di Gesù/I miei giochi.
- I vestiti di Gesù/I miei vestiti.
- La colazione di Gesù/ La mia colazione.
- Il paese di Gesù/Il mio paese.
- Sinagoga/Chiesa.

INDICE

- Concetto di Parabola.
- La pecorella smarrita.
- L'edificio chiesa: elementi esterni.
- Gli elementi presenti nella chiesa.
- La moschea e la sinagoga: luoghi di preghiera non cristiani.

CLASSE SECONDA

- Le origini del primo presepe.
- Significato del tempo d'Avvento.
- La storia evangelica del Natale.
- La visita dei Magi.
- Opere d'arte sulla Natività.
- La Storia evangelica della Pasqua.
- Il racconto della Pentecoste.
- Lo Spirito Santo e i suoi simboli: fuoco e vento.
- Il mondo: uno scrigno di tesori.
- La storia della Creazione.
- Uomini da imitare: S. Francesco e S. Martino.
- S. Martino: cavaliere di Dio.
- S. Francesco, il Santo che amava ogni creatura.
- Vita di S. Francesco.
- S. Francesco e il lupo di Gubbio.
- Comportamenti per la tutela e il rispetto del Creato
- La Palestina ai tempi di Gesù : aspetti geografici, storici, culturali, politico-economici ed etnici.
- La Storia di Zaccheo.
- La parabola del Padre misericordioso.
- Il buon Samaritano.
- I talenti.
- Miracoli di guarigione, sulla natura e resurrezione
- I ciechi: Bartimeo e cieco nato.
- Gesù calma la tempesta.
- Lazzaro
- Il Battesimo e suo significato.
- La Domenica e la preghiera.
- Elementi della chiesa: significato e funzioni.
- Ebrei e Musulmani: preghiere e luoghi di culto.

CLASSE TERZA

INDICE

- La storia evangelica di Natale.
- Le profezie sul Messia.
- Il Natale nell'arte.
- La storia evangelica della Pasqua.
- Pasqua ebraica e cristiana a confronto.
- Le grandi domande dell'uomo e l'archeologia.
- Le antiche religioni politeiste.
- Racconti mitologici.
- Il materiale scrittoria antico.
- La Bibbia: presentazione generale.
- La composizione e suddivisione dei testi biblici.
- La tradizione orale e scritta.
- I progenitori: Adamo ed Eva e il peccato originale.
- Caino e Abele.
- L'arca di Noè e il diluvio universale.
- La torre di Babele.
- Abramo: il primo patriarca di Israele.
- Il sacrificio di Isacco.
- Giacobbe ed Esaù.
- Giuseppe e i suoi fratelli.
- Mosè.
- L'Esodo.
- L'Alleanza del Sinai e il Decalogo.
- Giosuè e l'ingresso nella Terra Promessa.
- I profeti e l'attesa del Messia

CLASSE QUARTA

- Il Vangelo del Natale.
- Il Natale nell'arte pittorica.
- I simboli della Pasqua.
- Il racconto evangelico della Pasqua.
- La Pentecoste.
- Il ciclo della Pasqua nell'arte pittorica.
- La terra di Gesù: elementi geografici e culturali.
- I gruppi sociali, politici e religiosi.
- I rapporti col potere: Roma e Gerusalemme e le loro istituzioni politiche al tempo di Gesù.
- I Vangeli: origine, struttura e linguaggio.

INDICE

- Gli Evangelisti: identità, opere e simboli.
- Gesù personaggio storico.
- Il battesimo di Gesù.
- La chiamata dei 12 apostoli
- Gesù e la sua missione.
- Le parabole del Regno dei Cieli: il granello di senape, il tesoro nascosto, la perla preziosa.
- Le Beatitudini.
- Vivere le Beatitudini: Madre Teresa di Calcutta.
- I valori cristiani e universali: pace, amicizia, accoglienza ecc.

CLASSE QUINTA

- L'anno liturgico.
- Le tradizioni natalizie nel mondo.
- I sacramenti.
- La storia evangelica della Pasqua.
- Il mandato apostolico.
- La vita delle prime comunità cristiane.
- La domus ecclesia.
- La storia dell'apostolo Pietro.
- La storia di Paolo: l'apostolo delle genti.
- Le persecuzioni.
- I martiri: S. Stefano.
- Le Catacombe e l'arte paleocristiana.
- Liberi di credere: gli editti di Costantino e Teodosio.
- Il monachesimo e S. Benedetto.
- Lo Scisma d'Oriente: gli Ortodossi.
- La riforma Protestante: i Protestanti.
- Il Papa e la gerarchia ecclesiastica.
- Il movimento ecumenico.
- I Grandi della Fede: S. M. Teresa di Calcutta, S. Pio da Pietralcina, beato Daniele Comboni, beata Gianna Beretta Molla.
- Presentazione generale delle altre religioni mondiali.
- Islam: simboli, luoghi, preghiere e tradizioni.
- Buddismo: simboli, luoghi, preghiere e tradizioni.
- Ebraismo: simboli, luoghi, preghiere e tradizioni.
- Induismo: simboli, luoghi, preghiere e tradizioni.
- Cristianesimo: Cattolici, Ortodossi e Protestanti.

EDUCAZIONE CIVICA - CLASSI PRIMA/QUINTA

COMPETENZA CHIAVE

6 competenza in materia di cittadinanza

8 competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

5 competenza digitale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Classi prime	<p>Costituzione</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• capire la necessità del rispetto delle regole per star bene insieme;• riconoscere gli altri come diversi da sé;• riconoscere e rispettare i diritti di tutti i bambini• comunicare il proprio punto di vista e rispettare quello degli altri;• sapersi comportare in modo corretto sia a scuola che in occasione di uscite didattiche e/o altre occasioni particolari;• riconoscere il rischio, il pericolo, il danno;• riconoscere situazioni di emergenza;• agire responsabilmente e proteggere sé stesso. <p>Sviluppo sostenibile</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• mettere in atto semplici comportamenti di tutela dell'ambiente;• usare in modo corretto le risorse evitando sprechi d'acqua, energia, cibo e materiali;
--------------	--

	<p>Cittadinanza digitale</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e distinguere strumenti di ricerca semplice o di gioco• Iniziare a usare lo strumento tecnologico.
Classi seconde	<p>Costituzione</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti;• comunicare il proprio punto di vista e rispettare quello degli altri;• sapersi comportare in modo corretto sia a scuola che in occasione di uscite didattiche e/o altre occasioni particolari.• riconoscere il rischio, il pericolo, il danno;• riconoscere situazioni di emergenza; agire responsabilmente e proteggere sé stessi. <p>Sviluppo sostenibile</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• mettere in atto semplici comportamenti di tutela dell'ambiente;• usare in modo corretto le risorse evitando sprechi d'acqua, energia, cibo e materiali. <p>Cittadinanza digitale</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e distinguere strumenti di ricerca semplice o di gioco• Iniziare a usare lo strumento tecnologico

Classi terze	<p>Costituzione</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti;• Gestire in maniera controllata la propria emotività in situazioni di gioco, di lavoro, di relax, con attenzione e rispetto degli altri;• Riconoscere i bisogni dell'altro; accettare punti di vista differenti.• Sapersi comportare in modo corretto sia in classe che in occasione di uscite didattiche e/o altre occasioni particolari;• Essere cosciente dei propri diritti, ma anche dei propri doveri legati ai vari ruoli ricoperti (figlio, alunno, compagno di classe, compagno di gioco...)• Riconoscere e valutare il rischio, il pericolo, il danno;• Agire responsabilmente in situazioni di emergenza. <p>Sviluppo sostenibile</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• mettere in atto semplici comportamenti di tutela dell'ambiente;• praticare forme di utilizzo e riciclaggio di materiali;• usare in modo corretto le risorse evitando sprechi d'acqua, energia, cibo e materiali. <p>Cittadinanza digitale</p> <ul style="list-style-type: none">• INFORMAZIONE: Primi approcci a identificare e recuperare informazioni (parole chiave, ricerca di immagini).• CREAZIONE DI CONTENUTI: creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);• PROBLEM SOLVING: Individuare problemi e risolverli con l'aiuto del digitale. Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia.
Classi quarte	<p>Costituzione</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• essere consapevole della necessità del rispetto delle regole per una convivenza civile e democratica;

	<ul style="list-style-type: none">• mettere in atto comportamenti consapevoli e rispettosi della propria e altrui libertà e specificità;• avvalersi in modo corretto e costruttivo dei servizi del territorio;• riconoscere e valutare il rischio, il pericolo, il danno;• agire responsabilmente in situazioni di emergenza <p>Sviluppo sostenibile</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• mettere in atto comportamenti di tutela dell'ambiente;• praticare forme di utilizzo e riciclaggio di materiali;• individuare e analizzare un problema ambientale rilevante a livello locale;• usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua, energia, cibo e materiali;• manifestare comportamenti responsabili per migliorare e preservare la salute;• diffondere all'esterno dell'ambiente scolastico ciò che si è appreso. <p>Cittadinanza digitale</p> <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conoscere ed utilizzare le diverse potenzialità di un dispositivo• elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso.• operare - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi.• usare la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.• avere responsabilità rispetto a quanto pubblicato in rete.
Classi quinte	<p>Costituzione</p> <p>L'alunno è in grado di:</p>

- Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti;
- Esprimere e saper gestire in maniera controllata la propria emotività in situazioni di gioco, di lavoro, di relax, con attenzione e rispetto degli altri;
- Essere consapevole delle proprie capacità e dei propri punti deboli per saperli gestire;
- Saper compiere una scelta sulla base delle proprie aspettative e caratteristiche;
- Rispettare punti di vista altrui;
- Essere consapevole delle necessità del rispetto delle regole per una convivenza civile e democratica ;
- Mettere in atto comportamenti consapevoli e rispettosi della propria e altrui libertà e specificità;
- Avvalersi in modo corretto e costruttivo dei servizi del territorio;
- Riconoscere e valutare il rischio, il pericolo, il danno;
- Agire responsabilmente in situazioni di emergenza; gestire il rischio, il pericolo, il danno.

Sviluppo sostenibile

L'alunno è in grado di:

- Mettere in atto comportamenti di tutela dell'ambiente;
- Praticare forme di utilizzo e riciclaggio di materiali;
- Riconoscere ed approfondire i problemi connessi al degrado ambientale (acqua, aria, suolo, energia) e le soluzioni ipotizzabili.

Cittadinanza digitale

INFORMAZIONE: Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. Avvio a individuazione delle fonti. Organizzazione delle informazioni.

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

SICUREZZA protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e

INDICE

	<p>sostenibile.</p> <p>PROBLEM SOLVING: Individuare problemi e risolverli con l'aiuto del digitale. Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia.</p>
--	---

CONOSCENZE

CLASSE PRIMA	
	DISCIPLINE E QUOTA ORARIA ANNUALE
COSTITUZIONE L'alunno conosce: <ol style="list-style-type: none">1. le fonti di pericolo e le regole di sicurezza.2. la Costituzione (la bandiera italiana e l'inno nazionale).	Italiano, storia, geografia, ed. Fisica, religione. Quota oraria: 15 ore
SVILUPPO SOSTENIBILE L'alunno conosce:. <ol style="list-style-type: none">1. le norme di comportamento per rispettare l'ambiente.2. le regole base dell'alimentazione e dell'igiene.	Geografia, matematica, scienze arte. Quota oraria: 12 ore
CITTADINANZA DIGITALE L'alunno conosce: <ol style="list-style-type: none">1. gli elementi base per l'utilizzo di un dispositivo.	Tecnologia, italiano, musica matematica e inglese. Quota oraria: 6 ore

CLASSE SECONDA	
	DISCIPLINE E QUOTA

INDICE

	ORARIA ANNUALE
COSTITUZIONE L'alunno conosce: <ol style="list-style-type: none">1. le fonti di pericolo e le regole di sicurezza.2. la Costituzione (la bandiera italiana e l'inno nazionale).	Italiano, storia, geografia, ed. Fisica, religione. Quota oraria : 11 ore
SVILUPPO SOSTENIBILE L'alunno conosce: <ol style="list-style-type: none">1. il proprio territorio, il suo patrimonio artistico culturale e le regole per rispettarlo.2. le regole per contribuire allo sviluppo sostenibile (risparmio energetico e raccolta differenziata).	Geografia, arte, scienze. Quota oraria: 11 ore
CITTADINANZA DIGITALE L'alunno conosce: <ol style="list-style-type: none">1. gli elementi base per l'utilizzo di un dispositivo;2. i principi della programmazione informatica (pixel art, coding...).	Matematica, tecnologia Ed. Fisica italiano, inglese. Quota oraria: 11 ore

CLASSE TERZA	
	DISCIPLINE E QUOTA ORARIA ANNUALE
COSTITUZIONE L'alunno conosce:	Italiano, storia, geografia, ed. Fisica, religione.

INDICE

<ol style="list-style-type: none">1. i concetti di diritto e dovere.2. I principi della Costituzione Italiana, alcuni articoli della dichiarazione dei diritti del fanciullo e della convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia.	Quota oraria : 11 ore
<p>SVILUPPO SOSTENIBILE</p> <p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none">1. il proprio territorio il suo patrimonio artistico culturale e le regole per rispettarlo;2. l'uso corretto delle risorse rinnovabili e non.	Geografia, arte, scienze. Quota oraria: 11 ore
<p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none">1. gli elementi base per l'utilizzo di un dispositivo e i programmi di videoscrittura;2. le regole per l'uso corretto del videogioco.	Matematica, tecnologia Ed. Fisica , italiano, inglese. Quota oraria: 11 ore

CLASSE QUARTA

	DISCIPLINE E QUOTA ORARIA ANNUALE
<p>COSTITUZIONE</p> <p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none">1. la funzione delle norme e delle regole: la Costituzione (gli organi dello Stato).	Italiano, storia, geografia, ed. Fisica, religione. Quota oraria : 11 ore

INDICE

SVILUPPO SOSTENIBILE L'alunno conosce: 1. il patrimonio artistico culturale e le norme per valorizzarlo e tutelarlo; 2. l'uso corretto delle risorse idriche, energetiche e alimentari.	Geografia, arte, scienze. Quota oraria: 11 ore
CITTADINANZA DIGITALE L'alunno conosce: 1. l'uso di alcuni programmi informatici; 2. l'uso consapevole di internet per ricercare informazioni e comunicare.	Matematica, tecnologia Ed. Fisica italiano, inglese. Quota oraria: 11 ore

CLASSE QUINTA	
	DISCIPLINE E QUOTA ORARIA ANNUALE
COSTITUZIONE L'alunno conosce: 1. Le organizzazioni nazionali e internazionali, governative e non governative.	Italiano, storia, geografia, ed. Fisica, religione. Quota oraria : 11 ore
SVILUPPO SOSTENIBILE L'alunno conosce: 1. le problematiche legate allo sfruttamento delle risorse ambientali (cambiamento climatico, inquinamento, buco nell'ozono, scioglimento dei ghiacciai, desertificazione,...) e le possibili soluzioni	Geografia, arte, scienze. Quota oraria: 11 ore

INDICE

<p>per contrastarle; 2. il patrimonio artistico culturale e le norme per valorizzarlo e tutelarlo.</p>	
<p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none">1. l'uso di alcuni programmi informatici.2. l'uso consapevole della rete, anche per contrastare il cyber bullismo.	<p>Matematica, tecnologia Ed. Fisica italiano, inglese. Quota oraria: 11 ore</p>

ATTIVITA' ALTERNATIVA all'insegnamento della RELIGIONE CATTOLICA – CLASSI PRIMA/QUINTA

FINALITÀ: Contribuire alla formazione integrale della persona, promuovendo la valorizzazione delle differenze e la valorizzazione delle diversità culturali, attraverso la riflessione sui temi dell'amicizia, della solidarietà, del rispetto degli altri e sviluppando atteggiamenti che consentano di prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - OBIETTIVI EDUCATIVI

1. Sviluppare la consapevolezza della propria identità personale.
 - a. Esprimere sentimenti usando la mimica facciale e la gestualità di tutto il corpo.
 - b. Ricerare e ritagliare figure che evidenziano diversi stati emotivi e formulare ipotesi sulla loro causa.
2. Favorire la riflessione sui temi dell'amicizia, della solidarietà, della diversità e del rispetto degli altri.
 - a. Ricerare parole “significative” in lingue diverse relative ai temi trattati.
 - b. Partecipare a giochi per comprendere l'importanza della fiducia reciproca e dell'intesa.
 - c. Condividere regole per svolgere un'attività in comune.
 - d. Leggere e comprendere testi inerenti gli argomenti affrontati
3. Riflettere sull'importanza delle regole nella vita quotidiana
 - a. Sviluppare atteggiamenti che consentono di prendersi cura di se stessi e degli altri:
 - i. a casa
 - ii. a scuola
 - iii. nell'ambiente
4. Conoscere i diritti e i doveri dei bambini.
 - a. Conoscere alcuni diritti dell'infanzia
 - b. Prendere coscienza che i bambini hanno anche dei compiti da svolgere con responsabilità.
5. Riflettere su alcuni articoli della Costituzione Italiana.
 - a. Conoscere i diritti e i doveri dei cittadini e alcuni principi della Costituzione.

LA VALUTAZIONE NELLA SCUOLA PRIMARIA

LA VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE DEGLI APPRENDIMENTI NELLA SCUOLA PRIMARIA (O.M. n.172 del 4 dicembre 2020 e Linee guida)

A decorrere dall'anno scolastico 2020/2021 la valutazione periodica e finale degli apprendimenti è espressa, per ciascuna disciplina di studio previste dalle Indicazioni nazionali, attraverso un giudizio descrittivo riportato nel documento di valutazione, nella prospettiva formativa della valutazione e della valorizzazione del miglioramento degli apprendimenti.

I giudizi descrittivi sono riferiti agli obiettivi oggetto di valutazione definiti nel curriculum d'istituto e sono riportati nel documento di valutazione correlati ai seguenti quattro livelli di apprendimento:

1. **In via di prima acquisizione:** l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.
2. **Base:** l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.
3. **Intermedio:** l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.
4. **Avanzato:** l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente, sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità. I livelli di apprendimento sono riferiti agli esiti raggiunti da ogni alunno in relazione agli obiettivi di ciascuna disciplina.

Nell'elaborare il giudizio descrittivo disciplinare si tiene conto del percorso fatto, della sua evoluzione, e si fa riferimento alla VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI NELLA SCUOLA PRIMARIA DELL'I.C. AGNESI DESIO disponibile sul sito dell'I.C. AGNESI DESIO/DIDATTICA/ PTOF e POF.

CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

ITALIANO

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.

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

Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.

Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).

Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.

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

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

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

ARTE E IMMAGINE

L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di una 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, opere e oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.

Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.

Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

MUSICA

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.

STORIA

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.

INDICE

Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.

Conosce aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana (dai poteri medioevali alla formazione dello Stato Unitario fino alla nascita della Repubblica); conosce gli aspetti, i processi e gli avvenimenti fondamentali della storia europea (medioevale, moderna e contemporanea); conosce gli aspetti, i processi e gli avvenimenti fondamentali della storia mondiale (dalla rivoluzione agraria a quella industriale, alla globalizzazione)

Conosce aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

GEOGRAFIA

L'alunno si orienta nello spazio e sulle carte geografiche, individuando le scale diverse, i punti cardinali e le coordinate geografiche.

L'alunno utilizza carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, grafici, dati statistici per comunicare informazioni legate al territorio.

L'alunno riconosce gli elementi fisici significativi dei paesaggi italiani, europei e mondiali; ne identifica gli aspetti naturali e culturali per tutelarli e valorizzarli.

L'alunno valuta gli effetti delle azioni dell'uomo sul territorio, tenendo in considerazione lo spazio e il tempo.

RELIGIONE

L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sull'assoluto cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. Sa interagire con persone di religione differente sviluppando una identità accogliente

Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali della storia della Salvezza (Ebraismo e Cristianesimo), della vita di Gesù, del Cristianesimo delle origini e gli elementi fondamentali della Storia della Chiesa

Riconosce i linguaggi espressivi della fede

Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana, si interroga sul senso della esistenza e della felicità, impara a dare valore ai propri comportamenti, relazionandosi in maniera armonioso con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda

MATEMATICA

Utilizzare la simbologia, le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico ed algebrico

Rappresentare, confrontare, analizzare, figure geometriche piane e solide individuandone proprietà e relazioni

INDICE

Risolvere problemi di vario genere individuando le strategie appropriate, utilizzando eventualmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo in modo adeguato

Rappresentare, analizzare, interpretare dati avvalendosi di grafici e usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico

SCIENZE

Osservare e sperimentare, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni ipotizzandone le cause

Costruire semplici modelli concreti per rappresentare i fenomeni, al fine di comprendere il loro funzionamento

Riconoscere nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici

Essere consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, adottando modi di vita ecologicamente responsabili

TECNOLOGIA

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.

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.

INDICE

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.

EDUCAZIONE FISICA

L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia 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•

INGLESE

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti in lingua standard relativi ad ambiti familiari o di studio.

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente familiare ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Espone argomenti di studio.

Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Sa esprimere le proprie opinioni in modo semplice.

Legge e comprende semplici testi informativi con diverse strategie adeguate allo scopo.

Scrive semplici resoconti e compone brevi mail o messaggi a carattere informale.

Individua alcuni elementi culturali confrontandoli.

Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere

FRANCESE

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

Comunica oralmente in attività che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali.

INDICE

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.

Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri della lingua di studio.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.

EDUCAZIONE CIVICA

COSTITUZIONE

- L'alunno è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.
- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali (Dichiarazione universale dei diritti umani, Convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, ecc.).
- Conosce nelle sue varie esplicitazioni il principio di legalità e di contrasto alle mafie.

SVILUPPO SOSTENIBILE

- L'alunno comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. Ha sviluppato conoscenze e competenze in materia di educazione alla salute e al benessere psicofisico.
- Conosce e decodifica gli elementi dell'educazione stradale abituandosi a leggere codici, simbologia e segnaletica utilizzati anche in altri contesti.
- Comprende la necessità di uno sviluppo sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.
- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.
- Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.

CITTADINANZA DIGITALE

- L'alunno è in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro, individuando gli eventuali rischi della rete.
- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

INDICE

- Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.
- Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.
- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

AREA LINGUISTICO ESPRESSIVA ITALIANO - ARTE E IMMAGINE - MUSICA

ITALIANO – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE

6 competenza in materia di cittadinanza
8 competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
5 competenza digitale

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

- Leggere ad alta voce in modo espressivo
- Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura.
- Ricavare informazioni esplicite e implicite
- 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.

SCRIVERE

- 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 diverso tipo (narrativo, descrittivo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario
- Realizzare forme diverse di scrittura creativa in prosa.

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 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.
- Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali.
- 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

CONOSCENZE

La favola
La fiaba
Il mito
Il testo narrativo
Il testo descrittivo
Il testo regolativo
Esperienze di vita

INDICE

La poesia: primi elementi del testo poetico; filastrocche, nonsense, limerick-
Epica classica e medievale
Le fiabe nel mondo (approfondimento)
Fonetica, ortografia e morfologia

ITALIANO – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE

2. Competenza alfabetica funzionale
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
7. Competenza imprenditoriale

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.
- Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale.
- 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); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena.

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.

INDICE

- 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.
- Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione.
- Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.
- Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione.
- Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali.
- 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.

CONOSCENZE

Testo narrativo letterario e non
Racconto, diario, lettera, biografia, autobiografia, cronaca
Esperienze di vita
Principali tappe evolutive della lingua italiana
Elementi di Storia della letteratura italiana dalle origini al Settecento
Il testo poetico: denotazione e connotazione
La novella (approfondimento)
Struttura della frase semplice e rapporti logicotra le parole.

ITALIANO – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE

2. Competenza alfabetica funzionale
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
7. Competenza imprenditoriale

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

INDICE

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.
- Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale.
- 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); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena.

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.

– Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione.

– Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.

– Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione.

– Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. – 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.

CONOSCENZE

Testo narrativo letterario: novella, racconto e romanzo

Testo argomentativo

Relazione
Esperienze di vita
Elementi di storia della letteratura italiana dal Neoclassicismo al Novecento
La poesia dall'Ottocento al Novecento
Tematiche di attualità
Scrittori siciliani dell'Ottocento e del Novecento (approfondimento)
Sintassi della frase complessa.

ARTE E IMMAGINE / MUSICA- CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE

9. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

8. Competenze digitali

9. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.

10. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali. Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva. Rielaborare creativamente materiali di uso comune. Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere gli elementi di un contesto reale. Leggere un'immagine di un'opera d'arte. Riconoscere le regole compositive presenti nelle opere d'arte.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Leggere e commentare un'opera d'arte. Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la Valorizzazione dei beni culturali.</p>
MUSICA	<p>PRODUZIONE Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche</p>

INDICE

	<p>avvalendosi di strumentazioni elettroniche.</p> <p>RIELABORAZIONE Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico- melodici.</p> <p>DECODIFICA Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.</p> <p>CLASSIFICAZIONE E ASCOLTO Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/ realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali.</p>
--	---

CONOSCENZE

ARTE E IMMAGINE	<p>Le leggi percettive. Il meccanismo della visione e le illusioni ottiche. La percezione del punto e della linea. La percezione del colore. Il colore: le proprietà à del colore, armonie e contrasti del colore. Visite guidate nei principali beni culturali. L'arte dei segni: dalla civiltà cretese al Medioevo</p>
MUSICA	<p>Leggere e scrivere i simboli della notazione musicale. Studiare il suono e I suoi parametri Conoscere il significato del ritmo in musica Saper comporre brevi sequenze ritmiche in tempi semplici Potenziare la tecnica dello strumento e del canto Conoscere semplici schemi formali ABA.</p>

INDICE

	Conoscere e classificare gli strumenti musicali: Cordofoni Aerofoni Percussioni Elettrofoni Conoscere i generi strumentali più semplici Conoscere le formazioni musicali. Conoscere la storia della musica presso le prime civiltà Conoscere la storia della musica sacra e profana nel Medioevo Ascoltare ed analizzare musiche a carattere descrittivo Conoscere i miti legati alla musica e agli strumenti musicali
--	--

ARTE E IMMAGINE / MUSICA- CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE

10. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

11. Competenze digitali

12. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.

13. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <ul style="list-style-type: none">• Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali.• Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva.• Rielaborare creativamente materiali di uso comune.• Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi. <p>OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere gli elementi di un contesto reale. Leggere un'immagine di un'opera d'arte.• Riconoscere le regole compositive presenti nelle opere d'arte. Leggere e commentare un'opera d'arte. <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none">• Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica.• Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale.• Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la Valorizzazione dei beni culturali.
MUSICA	<p>PRODUZIONE</p> <ul style="list-style-type: none">• Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. <p>RIELABORAZIONE</p>

INDICE

	<ul style="list-style-type: none">• Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico- melodici. <p>CLASSIFICAZIONE E ASCOLTO</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.• Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/ realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. <p>DECODIFICA</p> <ul style="list-style-type: none">• Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.• Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.• Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.
--	---

CONOSCENZE

ARTE E IMMAGINE	<p>Le leggi percettive. Il meccanismo della visione e le illusioni ottiche. La percezione del punto e della linea. La percezione del colore. Il colore: le proprietà del colore, armonie e contrasti del colore. Visite guidate nei principali beni culturali. L'arte dei segni: dall'Arte Romanica al secondo Rinascimento</p>
MUSICA	<p>Eseguire individualmente e collettivamente brani vocali e strumentali. Potenziare la tecnica del flauto. Rinforzare l'abilità di lettura melodica e ritmica. Coltivare l'orecchio armonico con il canto a più voci. Conoscere i caratteri dell'epoca e dei suoi rappresentanti musicali, corrispondenti al periodo storico trattato anche in modalità interdisciplinare Conoscere la storia della musica nel periodo del rinascimento</p>

INDICE

	Conoscere la storia della musica nel periodo barocco: Bach ed Haendel-Vivaldi
	Conoscere la storia della musica nel periodo classico: Haydn, Mozart e Beethoven
	Approfondire ed ampliare la conoscenza dei diversi generi strumentali attraverso l'ascolto

ARTE E IMMAGINE / MUSICA- CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE

11. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

14. Competenze digitali

15. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare.

16. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE

ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.
- Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.
- Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.
- Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

- Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.
- Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore.
- Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

INDICE

	<ul style="list-style-type: none">• Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.• Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.• Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.• Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.
MUSICA	<p>PRODUZIONE Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.</p> <p>RIELABORAZIONE Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici.</p> <p>CLASSIFICAZIONE E ASCOLTO Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/ realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali.</p> <p>DECODIFICA Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.</p>

CONOSCENZE

ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none">• Le leggi percettive.• Il meccanismo della visione e le illusioni ottiche.
-----------------	--

INDICE

	<ul style="list-style-type: none">• La percezione del punto e della linea.• La percezione del colore.• Il colore: le proprietà del colore, armonie e contrasti del colore.• Visite guidate nei principali beni culturali.• L'arte dei segni: dal Barocco alle Avanguardie del '900
MUSICA	<ul style="list-style-type: none">• Consolidare e sviluppare le abilità strumentali. e vocali• Ampliare il repertorio di brani vocali e strumentali.• Eseguire in modo espressivo, individualmente e collettivamente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili.• Potenziare la tecnica del flauto. Coltivare l'orecchio armonico con il canto a più voci.• Conoscere i caratteri dell'epoca e dei suoi rappresentanti musicali, corrispondenti al periodo storico trattato anche in modalità interdisciplinare• Il Melodramma: origine ed evoluzione• Approfondimento dell'epoca classica• Il Romanticismo e la musica strumentale: Schubert-Chopin -Schumann -Liszt -Mendelssohn• Il Romanticismo e l'opera lirica: Rossini-Bellini-Donizetti-Verdi• Wagner e la riforma del melodramma• Il Novecento:• Il verismo e Mascagni e Puccini• L'Impressionismo e Debussy• Le avanguardie musicali: L'espressionismo e Schoenberg ; Il futurismo: Pratella e Russolo; Il Jazz: origine ed evoluzione; Il Rock: origine ed evoluzione.• La musica nei vari paesi del mondo

AREA ANTROPOLOGICA

STORIA – GEOGRAFIA – RELIGIONE - CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
 1. Competenza in materia di cittadinanza
 5. Competenza digitale
 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

STORIA	<p>USO DELLE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.
--------	--

	<p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse. • Argomentare su conoscenze e concetti appresi cominciando ad usare il linguaggio specifico della disciplina.
<p>GEOGRAFIA</p>	<p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ</p> <p>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.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.</p> <p>PAESAGGIO</p> <p>Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, 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.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <p>Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica</p>
<p>RELIGIONE</p>	<p>Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza...) e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni. Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarle alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e risurrezione), riconosce in lui il Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo che invia la Chiesa nel mondo. Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come</p>

	Parola di Dio.
--	----------------

CONOSCENZE

STORIA	Il mondo Altomedievale; Il Basso medioevo
GEOGRAFIA	I caratteri fisici dell'Europa e dell'Italia; Il clima e gli ambienti; Popolazioni, culture e città; L'Economia europea e italiana.
RELIGIONE	La nascita del senso religioso e prime forme di religiosità La nascita del popolo d'Israele e la sua storia La Bibbia Parola di Dio e il suo processo di formazione. L'Antico e il Nuovo Testamento. Gesù della storia e Gesù della fede

STORIA – GEOGRAFIA – RELIGIONE - CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
1. Competenza in materia di cittadinanza
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

STORIA	<p>USO DELLE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none">• Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici e nelle biblioteche e negli archivi.• Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti. <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.• Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani.• Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.
--------	---

	<ul style="list-style-type: none">• Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <ul style="list-style-type: none">• 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	<p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none">– 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.– Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ</p> <p>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.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.</p> <p>PAESAGGIO</p> <p>Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.</p> <p>Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <p>Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti.</p>

INDICE

	<p>Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.</p> <p>Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.</p>
RELIGIONE	<p>Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che riconosce in essa l'azione dello Spirito Santo.</p> <p>Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni</p> <p>Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea.</p> <p>Individuare gli elementi specifici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni</p>

CONOSCENZE

STORIA	<p>La storia con metodo</p> <p>La nascita della civiltà moderna</p> <p>L'Europa del Seicento</p> <p>Illuminismo e rivoluzioni</p> <p>Il secolo della borghesia Napoleone e la Restaurazione</p> <p>Il Risorgimento</p>
GEOGRAFIA	<p>L'Europa</p>
RELIGIONE	<p>Principali tappe della Storia della chiesa dalle origini fino ai nostri giorni.</p> <p>Documenti conciliari</p>

STORIA – GEOGRAFIA – RELIGIONE - CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
 1. Competenza in materia di cittadinanza
 5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

STORIA	<p>USO DELLE FONTI Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici e nelle biblioteche e negli archivi. Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.</p> <p>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. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
--------	--

GEOGRAFIA	<p>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. Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.</p> <p>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.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.</p> <p>PAESAGGIO Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, 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.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.</p>
RELIGIONE	<ul style="list-style-type: none">• Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo.• Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche...) italiane ed europee.• Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni.

CONOSCENZE

STORIA	Risorgimento Unità d'Italia Seconda rivoluzione industrial Imperialismo Prima guerra mondiale L'Italia dal dopoguerra al fascismo Il Nazismo e la crisi degli stati liberali La seconda guerra mondiale La Resistenza La guerra fredda Il boom economico La decolonizzazione La nascita della Repubblica Italiana Unione Europea.
GEOGRAFIA	I continenti extra europei
RELIGIONE	Brani dell'Antico e del Nuovo Testamento. Il concetto di persona. L'essere umano in relazione con Dio I valori propri di ogni essere umano Il "valore aggiunto" dell'essere cristiano Conoscere il contenuto fondamentale delle religioni non cristiane. Esperienze di vita.

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICO

MATEMATICA – SCIENZE CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE

4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none">• Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri naturali, a mente e/o usando algoritmi scritti.• Dare stime approssimate per il risultato di una operazione.• Rappresentare i numeri naturali sulla retta.• Utilizzare frazioni equivalenti.• 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, in matematica e in situazioni concrete.• In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini.• Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.• Utilizzare la proprietà delle operazioni per semplificare i calcoli
------------	--

INDICE

	<ul style="list-style-type: none">• Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.• Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.• Scegliere ed utilizzare un'unità di misura e uno strumento geometrico adeguato per misurare una grandezza (es. righello, goniometro)• Eseguire trasformazioni ed operazioni tra le diverse unità di misura.• Descrivere figure piane utilizzando correttamente il linguaggio specifico.• Riprodurre figure piane ed elementi fondamentali, anche su descrizioni fatte da altri.• Rappresentare punti, rette, segmenti, figure anche sul piano cartesiano utilizzando in modo appropriato opportuni strumenti (righello, squadra, compasso)• Applicare correttamente le formule geometriche dirette ed inverse per il calcolo del perimetro di figure piane
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none">• Comprendere il senso della classificazione.• Riconoscere somiglianze e differenze tra le classi dei viventi.• Assumere comportamenti ecologicamente sostenibili.

CONOSCENZE

MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none">- Numeri naturali e numeri decimali - Il piano cartesiano- Le quattro operazioni.- I problemi.- Enti geometrici fondamentali.- Angoli e rette nel piano.- Classificazione dei poligoni e relative caratteristiche geometriche –
SCIENZE	Proprietà e struttura della materia Calore e temperatura L'aria. L'acqua. Struttura dei viventi

MATEMATICA – SCIENZE CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE

4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione.• Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.• Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.• Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata.• Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.• Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche.• Interpretare e costruire formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.• Conoscere funzioni di proporzionalità diretta e inversa• Interpretare grafici
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none">• Descrivere le caratteristiche anatomiche essenziali dell'organismo umano e le funzioni dei vari apparati• Comparare le principali strutture e funzioni dell'organismo umano con quelle dei vertebrati.• Osservare e descrivere mediante apposite schede e schemi organi ed apparati• Conoscere i principi di educazione alla salute e di alimentazione• Comprendere le principali alterazioni del funzionamento degli apparati anche in base ad esperienze personali; considerare l'uso corretto delle medicine• Conosce elementi di chimica inorganica e organica e le più importanti reazioni chimiche nella scienza.

CONOSCENZE

MATEMATICA	I numeri razionali. Operazioni con le frazioni. Frazioni e numeri decimali. Radice quadrata. Area dei poligoni. Il Teorema di Pitagora Proporzionalità diretta e inversa
SCIENZE	Apparati e sistemi del corpo umano. Alimentazione e disturbi alimentari. Gli atomi e le molecole. Le reazioni chimiche

MATEMATICA – SCIENZE CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE

4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri relativi, quando possibile a mente oppure utilizzando algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. • Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. • Seguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. • Esprimere misure utilizzando anche potenze del 10 e le cifre significative. • Scrivere con una espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti. • Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. • Conoscere il numero π, e alcuni modi per approssimarlo. • Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza • Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. • Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. • Calcolare l'area e il volume dei solidi • Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare i concetti fisici fondamentali quali: energia, carica e potenziale elettrico, forza, in varie situazioni di esperienza • Individuare con il supporto di appositi schemi le basi biologiche e le leggi della trasmissione dei caratteri ereditari • Descrivere, in linee generali la struttura interna della terra ed i fenomeni tellurici e vulcanici

INDICE

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- Comprendere il rischio geomorfologico, sismico e vulcanico del proprio territorio |
|--|---|

CONOSCENZE

MATEMATICA	Calcolo letterale. Monomi. Polinomi. Equazioni di 1° grado. Prismi e piramidi. Solidi di rotazione. Geometria analitica. Statistica e probabilità.
SCIENZE	L'universo e il Sistema solare. Origine e struttura della Terra Il vulcanismo e i terremoti Conoscere le teorie sull'origine dell'Universo e la sua evoluzione. Conoscere la struttura del Sistema solare Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti. Conoscere la struttura della Luna e i suoi movimenti. Conoscere la struttura di un vulcano e i vari tipi di vulcano. Riconoscere le cause e le modalità di propagazione dei terremoti Individuare relazioni fra vulcanismo, terremoti e movimenti delle placche. Il lavoro. L'energia. L'elettricità

TECNOLOGIA E EDUCAZIONE FISICA CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE

4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TECNOLOGIA	<p><i>Vedere osservare e sperimentare</i> Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p><i>Prevedere, immaginare e progettare</i> Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i> Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>
EDUCAZIONE FISICA	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.• Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.• Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). <i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i>• Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa,

INDICE

	<p>proponendo anche varianti.</p> <ul style="list-style-type: none">• Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.• 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. <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none">• 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.
--	---

CONOSCENZE

TECNOLOGIA	<p>Esercitazioni geometriche di addestramento. Squadratura di un foglio. Uso corretto degli strumenti da disegno. Disegno geometrico riguardante la costruzione di figure geometriche piane. Rappresentazione di semplici progetti e loro quotatura. Scala di riduzione. Che cos'è la tecnologia Risorse naturali, materie prime, semilavorati e prodotti finiti Primi approcci a elaborati digitali</p>
ED. FISICA	<p>Contenuto Pratico/abilità:</p> <ul style="list-style-type: none">• Schemi motori di base: camminare, correre, saltare strisciare, lanciare, afferrare.• Capacità senso – percettive.• Capacità condizionali (forza, resistenza, velocità, mobilità)• Sport individuali e di squadra• Capacità coordinative generali (apprendimento motorio, controllo motorio, adattamento motorio)

	<ul style="list-style-type: none">• Capacità coordinative speciali (orientamento spazio-temporale, equilibrio ritmo) <p>Contenuto teorico/conoscenza:</p> <ul style="list-style-type: none">• La palestra e i suoi attrezzi.• Le parti del corpo, le posizioni e i movimenti fondamentali.• La storia, il gioco e il regolamento in sintesi degli sport trattati. <p>Contenuto teorico/pratico (conoscenze/abilità)</p> <ul style="list-style-type: none">• Il linguaggio gestuale• L'igiene posturale• L'igiene personale• Regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola, in casa, in ambienti esterni.
--	---

TECNOLOGIA E EDUCAZIONE FISICA CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE

4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TECNOLOGIA	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.– Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. <p><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.– Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.– Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. <p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).– Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.– Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.
EDUCAZIONE FISICA	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.

INDICE

	<ul style="list-style-type: none">• 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 sportiva.• <i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i>• Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.• Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.• Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.• 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. <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none">• 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.
--	--

CONOSCENZE

TECNOLOGIA	Le caratteristiche fisiche meccaniche e tecnologiche dei principali materiali usati dall'uomo e il loro ciclo produttivo, dalla risorsa al prodotto finito Le fibre tessili I materiali compositi Raccolta differenziata dei rifiuti
------------	---

	<p>Il problema dei rifiuti urbani L'alimentazione, Conservazione degli alimenti, Confezione degli alimenti Metodi di rappresentazione grafica Proiezioni ortogonali</p>
ED. FISICA	<p>Contenuto pratico /abilità - Schemi motori di base: camminare, correre, saltare, rotolare, arrampicarsi, strisciare, lanciare, afferrare. - Capacità coordinative generali e speciali:<ul style="list-style-type: none">• -equilibrio• -ritmo• -combinazione motoria• -anticipazione motoria• -orientamento spazio-temporale.</p> <p>- Capacità condizionali:<ul style="list-style-type: none">• resistenza, forza, velocità, mobilità.</p> <p>-Sport individuali e di squadra</p> <p>Contenuto teorico/conoscenze La storia, il gioco e il regolamento in sintesi degli sport trattati</p> <p>Contenuto teorico/pratico(conoscenze/abilità) - La salute e il benessere<ul style="list-style-type: none">• l'alimentazione• il corpo umano (apparato locomotore, i sistemi respiratorio, circolatorio e nervoso)</p>

TECNOLOGIA E EDUCAZIONE FISICA CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE

- 4. Competenza in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TECNOLOGIA	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i> – Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. – Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p><i>Prevedere, immaginare e progettare</i> – Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</p> <p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i> – Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. – Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>
EDUCAZIONE FISICA	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. • Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. • Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. • Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. <i>Il gioco, lo sport, le regole</i>

	<p><i>e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. • Saper 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. <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.³ • 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, alcol).
--	---

CONOSCENZE

<p>TECNOLOGIA</p>	<p>Il mondo del lavoro. Economia e lavoro. Principali attività economiche. Combustibili: tipi e classificazione. Potere calorifico. Combustibili solidi liquidi e gassosi. Petrolio: origine, ricerca e trasporto. Fonti e forme di energia: tradizionali ed alternative. Esauribili ed Inesauribili.</p>
-------------------	---

INDICE

	<p>Energia elettrica: produzione, trasporto ed utilizzazione. L'energia elettrica Macchine semplici e organi meccanici Metodi di rappresentazione grafica Disegno tecnico: proiezioni ortogonali in sezione ed in scala. Assonometria isometrica, monometrica e cavaliera dei solidi.</p>
ED. FISICA	<p>Contenuto pratico/abilità</p> <ul style="list-style-type: none">- Capacità condizionali:<ul style="list-style-type: none">• forza• resistenza• velocità• mobilità- Tecniche e tattiche dei giochi sportivi <p>Contenuto teorico/conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none">- Rapporto tra l'attività fisica e i cambiamenti fisici e psicologici tipici dell'adolescenza- Principi guida dell'allenamento sportivo.- La storia dello sport: Olimpiadi antiche e moderne- La storia, il gioco e il regolamento in sintesi degli sport trattati- I principali termini sportivi in lingua inglese <p>Contenuto teorico /pratico(conoscenze/abilità)</p> <ul style="list-style-type: none">- La comunicazione nello sport- La segnaletica arbitrale- La salute e il benessere- Benefici dell'attività fisica e delle sane abitudini- I meccanismi energetici nello sport

LINGUA COMUNITARIE ED EXTRACOMUNITARIE

INGLESE / FRANCESE– CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE

- 3. Competenza multilinguistica
- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

INGLESE	<ul style="list-style-type: none">• Dare istruzioni;• Chiedere un permesso;• Identificare oggetti di uso comune in classe, a casa ed in altri ambienti;• Conoscere l'alfabeto e fare lo spelling;• Contare e identificare i numeri;• Chiedere e dire l'età;• Chiedere e dire l'ora;• Parlare di animali domestici e colori;• Conoscere e parlare dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni;• Parlare di materie scolastiche;• Descrivere persone;• Usare aggettivi per descrivere persone, animali e oggetti;• Conoscere Paesi e nazionalità;• Parlare della famiglia;• Descrivere la propria casa e gli oggetti preferiti;• Parlare della propria routine giornaliera, dei propri hobby e interessi;• Descrivere fisicamente una persona e il suo abbigliamento;
---------	---

INDICE

	<ul style="list-style-type: none">• Esprimere preferenze su cibi e bevande.• Conoscere e confrontare elementi culturali dei Paesi anglofoni.
FRANCESE	<ul style="list-style-type: none">• Entrare in contatto: chiedere e rispondere il nome• Chiedere come stai• Identificare qualcuno• Presentare e presentarsi• Alfabeto e spelling• I numeri fino a 100• Chiedere l'indirizzo• Chiedere l'età, la data di nascita• Chiedere il numero di telefono e l'indirizzo mail• Identificare oggetti• Esprimere gusti e preferenze• Chiedere l'ora• Chiedere informazioni: luoghi, destinazioni, nazionalità e provenienza

CONOSCENZE

INGLESE	<p>School things; the alphabet; numbers 0-100; pets and colours; asking and telling the time; days, months and seasons; school subjects; parts of the body; adjectives; countries and nationalities; family; house and furniture; daily routines; food and drink; sports; clothes.</p> <p>London and its attractions, the young royals, British homes, the Scouts, Festivals, free time activities in the UK, British food, charity events, fashion.</p>
FRANCESE	<p>Alfabeto, numeri, mesi dell'anno, giorni della settimana, colori, lessico scolastico, materie scolastiche, luoghi della città, ausiliari e verbi del 1 gruppo, verbi s'appeler, aller, venir, articoli det. e indet., preposizioni articolate, il plurale</p> <p>Registro formale e informale</p> <p>Curiosità sulle regioni della Francia: Hauts de France, Grand Est, Normandie, Bretagne</p>

INGLESE / FRANCESE– CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE

3. Competenza multilinguistica
5. Competenza digitale
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

INGLESE	<ul style="list-style-type: none">• Parlare di azioni in corso di svolgimento;• Fare previsioni per il futuro;• Parlare del tempo atmosferico;• Esprimere i propri interessi e gusti;• Conoscere ed esprimere in contesti pertinenti il lessico relativo alle città ed ai mezzi di trasporto;• Conoscere e discriminare le norme di comportamento all'interno di contesti differenti;• Parlare di eventi avvenuti nel passato;• Saper utilizzare i vari quantificatori con sostantivi numerabili e non numerabili;• Esprimere sensazioni e stati d'animo;• Operare confronti. <p>Conoscere e confrontare elementi culturali dei Paesi anglofoni.</p>
FRANCESE	<ul style="list-style-type: none">• Parlare della famiglia• Gli animali• Carattere e professioni• Descrivere l'aspetto fisico• Parlare del cibo e delle bevande

INDICE

	<ul style="list-style-type: none">• Le quantità• Fare shopping:chiedere il prezzo
--	--

CONOSCENZE

INGLESE	Present Simple versus Present Continuous; Present Continuous for future use; the weather; physical appearance; Past Simple of regular and irregular verbs; places around town; films; housework; transport and travel; some/any/no; must/mustn't; have to; verbs + infinitive; verbs plus -ing; every; a lot of/much/many/a little/a few; feelings and emotions; comparatives. Festivals; British and American English; British icons; historical European sites; Unesco heritage; European citizenship.
FRANCESE	Il femminile, possessivi, forma negativa, verbo faire, verbi 2 gruppo, aggettivi dimostrativi, imperativo, plurali irregolari, verbi manger, boire, acheter, articoli partitivi, uso di très/beaucoup, preposizione "chez" Curiosità su alcune regioni della Francia: Pays de la Loire, Auvergne-Rhone-Alpes, Occitanie

INGLESE / FRANCESE – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE

- 3. Competenza multilinguistica
- 5. Competenza digitale
- 6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
- 7. Competenza imprenditoriale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

INGLESE	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire delle competenze comunicative più articolate per comunicare esperienze, per esprimere azioni abituali nel passato e presente relazionando passato e presente e per esprimere possibilità, consigli e supposizioni.• Confrontare azioni passate avvenute in un tempo determinato e non, compiute e non compiute, recenti e ancora in corso; fare previsioni; esprimere possibilità; esprimere lo scopo e le probabili conseguenze di un'azione; chiedere e dare consigli e raccomandazioni; esprimere supposizioni.• Esprimere opinioni su viaggi e vacanze, tipi di libri, mass media, problemi ambientali e stili di vita. Scrivere brevi biografie.
FRANCESE	<ul style="list-style-type: none">• Esprimere gusti e preferenze• parlare di sport,• esprimere la frequenza,• descrivere le vacanze• i mezzi di trasporto• il meteo• descrivere la casa• situare nello spazio.

CONOSCENZE

INDICE

INGLESE	Past Continuous; Present perfect; will; to be going to; may/might; why/because; First Conditional; should, self pronouns; just/yet/already/for/since; Second Conditional. Festivals; The United States of America: land, cities, political system, a nation of immigrants; great American writers; the environment; technology; jobs; good manners; accidents and injuries.
FRANCESE	Forme interrogative, uso di "pourquoi e parce-que", verbo sortir, verbi riflessivi, gallicismi, interrogazione parziale, espressioni di tempo, passé composé con essere e avere, i numeri ordinali, verbo mettre. Curiosità su altre regioni della Francia: Provence-Alpes-Côte d'Azur, Corse, Nouvelle Aquitaine

EDUCAZIONE CIVICA

EDUCAZIONE CIVICA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE

1. Competenze in materia di cittadinanza
2. Competenza alfabetica funzionale
3. Competenza multilinguistica
4. Competenze in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
5. Competenze digitali
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CITTADINANZA DIGITALE

- Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali.
- Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri.-
- Conoscere le politiche sulla privacy applicate dai servizi digitali sull'uso dei dati personali.

COSTITUZIONE

- Conoscere, rispettare e interfacciarsi nei principi e nei valori della Costituzione.
- Conoscere i diritti e i doveri della convivenza in una società.
- Favorire il senso di appartenenza nella comunità in cui si vive, la solidarietà, la partecipazione attiva nel rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente

SVILUPPO SOSTENIBILE

INDICE

- Conoscere le principali fonti di inquinamento dell'acqua e dell'atmosfera.
- Conosce i concetti di effetto serra e di cambiamento climatico e i comportamenti umani che li influenzano.
- Favorire e assumere anche attraverso attività pratiche comportamenti che possono ridurre l'effetto antropico sull'ambiente.

CONOSCENZE

MATERIA		CONOSCENZE	ORE	TEMPI
ITALIANO	CITTADINANZA DIGITALE	-Come utilizzare La piattaforma di Office - Cyberbullismo - Il mondo di internet	5	I/II Quadrimestre
	SVILUPPO SOSTENIBILE	-Regolamento per la prevenzione della diffusione del Sars Cov 2 a scuola; - Gli animali e l'ambiente		
	COSTITUZIONE	La Costituzione italiana -Tutti uguali e tutti diversi -Il rispetto degli altri (articoli della Costituzione) -Educazione alla diversità - I diritti dei bambini.		
STORIA - GEOGRAFIA		-Sviluppo sostenibile - Il dissesto idrogeologico	5	I/II Quadrimestre

INDICE

	SVILUPPO SOSTENIBILE	-mediterraneo e fenomeni migratori - I problemi ambientali delle città - Ed. alla salute		
	COSTITUZIONE	- Le forme di Stato e le forme di governo -Articoli della Costituzione -Il rispetto delle regole - La tolleranza - Diritti e doveri		
MATEMATICA SCIENZE	SVILUPPO SOSTENIBILE	-Ed. alla salute: -Regolamento per la prevenzione e il contenimento della diffusione del Sars Cov 2 a scuola (e buone pratiche igieniche); - Virus e Batteri; struttura di un virus e trasmissione attraverso le cellule;	4	I/II Quadrimestre
INGLESE		-Covid prevention rules	3	I/II Quadrimestre
FRANCESE	SVILUPPO SOSTENIBILE	-Convivenza civile -Ambiente -Diversità	2	I/II Quadrimestre
	SVILUPPO SOSTENIBILE	-Costituzione: Gestes barrières pour éviter le covid. Le drapeau Français. Les symboles de la France.		

INDICE

	COSTITUZIONE			
ARTE E IMMAGINE	SVILUPPO SOSTENIBILE	-Diventa uno stilista per un giorno. (mascherina salva-vita, parte grafica e cura degli alunni) -Conservare il patrimonio artistico	3	I/II Quadrimestre
MUSICA	COSTITUZIONE	Art.9 della Costituzione:	2	I/II Quadrimestre
	SVILUPPO SOSTENIBILE	Artisti che prestano attenzione a: -riduzione dell'impatto ambientale durante i concerti; uso consapevole delle aree fragili per i concerti (es.Jovanotti) Musica e covid		
TECNOLOGIA	SVILUPPO SOSTENIBILE	Norme prevenzione Covid-19	3	I/II Quadrimestre
SCIENZE MOTORIE	SVILUPPO SOSTENIBILE	-Fair play. Rispetto delle regole e degli altri. -Educazione alla salute e benessere. -Comportamento anti-Covid in palestra e negli spogliatoi. Fair-play.	2	I/II Quadrimestre
RELIGIONE	COSTITUZIONE	-Rispetto delle regole e degli altri.	2	I/II Quadrimestre

INDICE

	CITTADINANZA DIGITALE SVILUPPO SOSTENIBILE COSTITUZIONE	PROGETTO EDUCARE	2	II Quadrimestre
	TOTALE		33	

EDUCAZIONE CIVICA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE

1. Competenze in materia di cittadinanza
2. Competenza alfabetica funzionale
3. Competenza multilinguistica
4. Competenze in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
5. Competenze digitali
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CITTADINANZA DIGITALE

- Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui.
- Essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico.

COSTITUZIONE

- Contribuire alla costruzione della cultura della legalità e di un'etica della responsabilità.
- Conoscere i principali documenti internazionali sui diritti dell'uomo.
- Promuovere il confronto di idee e di esperienze.

SVILUPPO SOSTENIBILE

- Conosce le caratteristiche della dieta mediterranea.
- Adotta i comportamenti più adeguati in ambito alimentare a tutela della propria salute.

INDICE

- Conosce il sistema agroalimentare italiano;
- I gruppi di acquisto solidale, l'agricoltura sociale, gli orti urbani.

CONOSCENZE

MATERIA		CONOSCENZE	ORE	TEMPI
ITALIANO	Lo sviluppo sostenibile	Visione di film Produzione scritta Relazioni Lettura e commento di brani su ecologia e sostenibilità	5	I/II Quadrimestre
	Cittadinanza digitale	Lettura, commento di brani sul mondo di internet Riflessioni e/o produzioni scritte Fonti e fake news Cyberbullismo e privacy Dipendenza da web Social network		II quadrimestre
	Costituzione	Solidarietà e partecipazione Leggi e legalità Rispettare le regole		
				I

INDICE

STORIA-GEOGRAFIA	Costituzione	Diritti e doveri dei cittadini Lo sviluppo storico dell'Unione Europea Gli Stati e le forme di governo L'Agenda 2030 Il cambiamento climatico Città sostenibili Consumatori responsabili Pace	4	Quadrimestre I/II Quadrimestre
MATEMATICA SCIENZE	Lo sviluppo sostenibile	Batteri e Virus Regole e prevenzione Progetto Educare Virus, Covid-19 e batteri P	4	I/II Quadrimestre
INGLESE		Norme di prevenzione Covid-19 in lingua inglese	3	I/II Quadrimestre
FRANCESE	Sviluppo sostenibile Costituzione	Convivenza civile, ambiente e diversità Importanza del rispetto delle regole	2	I/II Quadrimestre
ARTE E IMMAGINE	Sviluppo Sostenibile	Progettazione di una mascherina con slogan. Riflessione sul comportamento	3	I/II Quadrimestre

INDICE

	Costituzione	nell'uso della mascherina, Rispetto per gli altri e per l'ambiente Articolo 9 della Costituzione e Patrimonio storico e artistico del proprio territorio.		
MUSICA	Sviluppo sostenibile Costituzione	MUSICA E COVID 2) focus su artisti che tendono a ridurre l'impatto ambientale dei loro concerti e che sensibilizzano ad un uso consapevole delle aree fragili (Tour Jovanotti) Art.9 della Costituzione	2	I/II Quadrimestre
TECNOLOGIA	Sviluppo sostenibile	Norme di prevenzione Covid-19 Conoscenza e rispetto della Segnaletica anticovid Rispetto dell'ambiente	3	I/II Quadrimestre
SCIENZE MOTORIE		Fair play	3	I/II Quadrimestre

INDICE

	Sviluppo sostenibile Costituzione	Educazione alimentare Rispetto dei regolamenti. Procedure anticovid durante l'attività sportiva.		
RELIGIONE	Costituzione	Rispetto delle regole e degli altri	2	I Quadrimestre
	Cittadinanza digitale	Progetto Cyberbullismo Associazione Libera	2	II Quadrimestre
				TOT 33

EDUCAZIONE CIVICA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE

1. Competenze in materia di cittadinanza
2. Competenza alfabetica funzionale
3. Competenza multilinguistica
4. Competenze in matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria
5. Competenze digitali
6. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare
7. Competenza imprenditoriale
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CITTADINANZA DIGITALE

- Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali.
- Essere consapevoli nell'uso delle tecnologie digitali per il benessere psicofisico e l'inclusione sociale.
- Cercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali.

SVILUPPO SOSTENIBILE

- Conoscere le fonti rinnovabili e la loro applicazione per la salvaguardia ambientale.
- Dimostrare di possedere gli strumenti efficaci per contrastare le ludopatie e le dipendenze.
- Conoscere il concetto di biodiversità e cercare di tutelarla e proteggerla anche attraverso attività concrete.

COSTITUZIONE

- Promuovere e favorire il confronto di idee ed esperienze all'interno di un ambiente cooperativo.
- Riconoscere e rispettare il rapporto, le libertà altrui.
- Accettare e valorizzare le differenze.

INDICE

- Riflettere sulle responsabilità personali, sociali e delle Istituzioni.

CONOSCENZE

MATERIA		CONOSCENZE	ORE	TEMPI
ITALIANO	SVILUPPO SOSTENIBILE	<ul style="list-style-type: none">- Sicurezza anticovid: regolamento d'Istituto.- Adolescenza- Globalizzazione- Il lavoro- La pace- I diritti	5	I /II Quadrimestre
	COSTITUZIONE	<ul style="list-style-type: none">- Solidarietà- Diritti umani- Pace- Legalità- Criminalità organizzata		
	CITTADINANZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none">- Fonti e fake news- Cyberbullismo e privacy- Social network- Dipendenza da web		
STORIA-GEOGRAFIA	Sviluppo sostenibile	<ul style="list-style-type: none">-Il Covid: il rispetto delle regole- Il cambiamento climatico- L'inquinamento- Città sostenibili- Energia	5	I/II Quadrimestre

INDICE

	Costituzione	<ul style="list-style-type: none"> - Agenda 2030 - Le migrazioni - La Costituzione - La Costituzione italiana - Principi fondamentali - L'ordinamento della Repubblica - Diritti e doveri dei cittadini - Le organizzazioni internazionali 		
MATEMATICA SCIENZE	SVILUPPO SOSTENIBILE	<ul style="list-style-type: none"> -Il Covid: il rispetto delle regole -I temi della pandemia e della convivenza sociale - Ed. alla salute. -Struttura di un virus. Trasmissione Sars Covid 2 alle cellule. - Buone pratiche igieniche 	4	I/II Quadrimestre
INGLESE	SVILUPPO SOSTENIBILE CITTADINANZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> -Anti-covid rules and Mythbusters (mitida sfatare sul coronavirus) -Regole emergenza Covid -Cyberbullismo 	3	I/II Quadrimestre
FRANCESE	SVILUPPO SOSTENIBILE	<ul style="list-style-type: none"> -Importanza del rispetto delle regole: convivenza civile, ambiente, rispetto delle diversità... 	2	I/II Quadrimestre

INDICE

	CITTADINANZA DIGITALE	- Cyberbullismo		
ARTE E IMMAGINE	SVILUPPO SOSTENIBILE COSTITUZIONE	-Diventa uno stilista per un giorno. (mascherina salva-vita, parte grafica e cura degli alunni) - Rispetto per l'ambiente storico e artistico - Arte costituzionale	2	I/II Quadrimestre
MUSICA	COSTITUZIONE SVILUPPO SOSTENIBILE	Art.9 della Costituzione - artisti che prestano attenzione a: -riduzione dell'impatto ambientale durante i concerti; uso consapevole delle aree fragili per i concerti (es. Jovanotti) - La musica al tempo del Covid	2	I/II Quadrimestre
TECNOLOGIA	SVILUPPO SOSTENIBILE	-Regole scolastiche -Norme prevenzione covid19 -Segnaletica anticovid -Rispetto dell'ambiente	2	I/II Quadrimestre
SCIENZE MOTORIE	SVILUPPO SOSTENIBILE	-Fair play. Rispetto delle regole e degli altri. - Educazione alimentare	2	I/II Quadrimestre

INDICE

RELIGIONE	COSTITUZIONE	-Rispetto delle regole e degli altri	2	I/II Quadrimestre
	CITTADINANZA DIGITALE COSTITUZIONE	Progetto Legalità Incontri con Tenente Polinori	4	TOT 33

DESCRITTORI DI LIVELLO SCUOLA SECONDARIA

VOTO	LIVELLO	DESCRITTORI DI LIVELLO
4	Gravemente insufficiente	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze nulle o molto carenti degli argomenti • Insufficiente applicazione delle conoscenze • Comprensione molto difficoltosa • Esposizione molto frammentaria
5	Insufficiente	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze frammentarie o scarse degli argomenti • Applicazione imprecisa e parziale delle conoscenze • Comprensione frammentaria • Esposizione incerta
6	Sufficiente	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze superficiali e non esaurienti degli argomenti • Applicazione sufficientemente adeguata delle conoscenze • Comprensione parziale • Esposizione accettabile
7	Discreto	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze adeguate degli argomenti • Applicazione generalmente corretta delle conoscenze • Comprensione globale • Esposizione semplice ma corretta
8	Buono	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze più che adeguate, con approfondimento di alcuni argomenti • Applicazione corretta delle conoscenze • Comprensione adeguata • Esposizione corretta
9	Distinto	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze degli argomenti complete e coordinate fra loro

INDICE

		<ul style="list-style-type: none">• Applicazione corretta e autonoma delle conoscenze• Comprensione autonoma e completa• Esposizione corretta e scorrevole
10	Ottimo	<ul style="list-style-type: none">• Conoscenze degli argomenti complete, approfondite e coordinate fra loro• Applicazione corretta, autonoma e personale delle conoscenze• Comprensione dettagliata, completa e autonoma• Esposizione corretta, sicura e personale