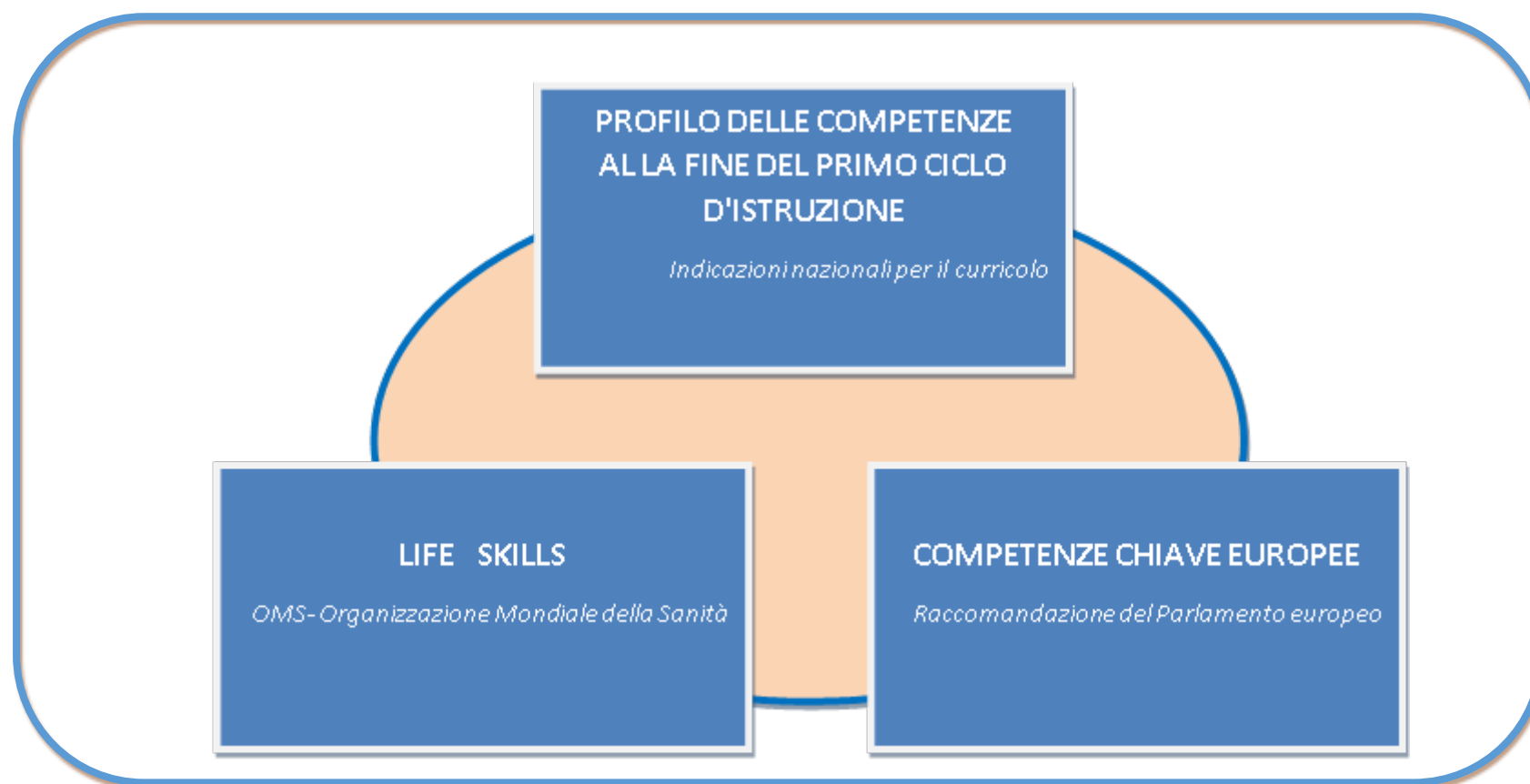




Curricolo verticale d'Istituto



LE FINALITA' DEL CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	LIFE SKILLS	PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
Competenza alfabetica funzionale	EMOTIVE - consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress COGNITIVE - risolvere i problemi, prendere decisioni, senso critico, creatività SOCIALI - empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci	L'alunno 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.
Competenza multilinguistica	EMOTIVE - consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress COGNITIVE - risolvere i problemi, prendere decisioni, senso critico, creatività SOCIALI - empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci	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.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	EMOTIVE - consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress COGNITIVE - risolvere i problemi, prendere decisioni, senso critico, creatività SOCIALI - empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci	Le 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. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
Competenza digitale	EMOTIVE - consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress COGNITIVE - risolvere i problemi, prendere decisioni, senso critico, creatività SOCIALI - empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci	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.



Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	EMOTIVE - consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress COGNITIVE - risolvere i problemi, prendere decisioni, senso critico, creatività SOCIALI - empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci	<p>L'alunno 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.</p> <p>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.</p>
Competenza in materia di cittadinanza	EMOTIVE - consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress COGNITIVE - risolvere i problemi, prendere decisioni, senso critico, creatività SOCIALI - empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci	<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.</p> <p>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>



Competenza imprenditoriale	EMOTIVE - consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress COGNITIVE - risolvere i problemi, prendere decisioni, senso critico, creatività SOCIALI - empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci	L'alunno 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. 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. 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.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	EMOTIVE - consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress COGNITIVE - risolvere i problemi, prendere decisioni, senso critico, creatività SOCIALI - empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci	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. 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.



SCUOLA DELL'INFANZIA

PLESSI: VILLA PIGNA – FOLIGNANO – PIANE DI MORRO – CASELLE

PREMESSA

La scuola dell'infanzia, alla luce di una nuova visione umanistica della società, già fortemente connotata da principi di pluralismo culturale, si rivolge a tutti i bambini e le bambine dai tre ai sei anni di età concorrendo alla formazione completa dell'individuo con un'azione educativa orientata ad



accogliere la diversità e l'unicità di ciascuno. Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza. Tali finalità convergono all'interno dei cinque campi di esperienza che a loro volta si articolano in traguardi di sviluppo delle competenze suggerendo all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nell'organizzare piste di lavoro. I campi di esperienza, sistemi simbolici della nostra cultura attraverso i quali predispone il curricolo esplicito della scuola dell'infanzia, sono:

1. *Il sé e l'altro*
2. *Il corpo e il movimento*
3. *Immagini, suoni, colori*
4. *I discorsi e le parole*
5. *La conoscenza del mondo*

Volendo collocare i campi di esperienza all'interno delle competenze chiave europee, a cui più strettamente fanno riferimento, potremmo stabilire una corrispondenza del tipo:

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA	LIFE SKILLS
Comunicazione nella madrelingua	I discorsi e le parole	
Comunicazione nelle lingue straniere	I discorsi e le parole	
Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia	La conoscenza del mondo	EMOTIVE: consapevolezza di sé, gestioni delle emozioni, gestione dello stress
Competenze digitali	Tutti	SOCIALI: relazioni efficaci, empatia, comunicazione efficace
Imparare a imparare	Tutti	COGNITIVE: pensiero critico, pensiero creativo, <i>problem solving, decision making</i>
Competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro	
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Tutti	
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento/ Immagini, suoni e colori	

COMPETENZA EUROPEA

CAMPO DI ESPERIENZA COINVOLTO

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA, COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

I DISCORSI E LE PAROLE



NUCLEI TEMATICI

- A. ASCOLTO
- B. COMUNICAZIONE
- C. COMPrensIONE
- D. SCRITTURA
- E. RIFLESSIONE SUGLI USI DELLE LINGUE

3 ANNI

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE

C. MADRELINGUA



- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Comunica i propri bisogni.
- Si confronta, discute con i pari e gli adulti.
- Comprende semplici consegne.
- Esterna stati d'animo.
- Suoni e funzioni della lingua
- Codici linguistici: parola e immagine
- Ascolto e comprensione
- Lessico e vocabolario
- Stati d'animo

4 ANNI

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE

C. MADRELINGUA



- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Coglie le differenze tra la propria lingua e le altre.
- Si confronta, discute con i pari e gli adulti utilizzando un linguaggio strutturalmente corretto.
- Comunica i propri bisogni.
- Comprende semplici e complesse consegne.
- Esterna stati d'animo.
- Distingue la realtà dalla fantasia, racconta storie, ricerca rime e assonanze.
- Formula domande pertinenti.
- Con l'utilizzo di un mediatore didattico, individua gli elementi peculiari di una storia.
- Suoni e funzioni della lingua
- Codici linguistici: parola e immagine
- Connettivi logici e temporali
- Ascolto, comprensione, narrazione, comunicazione e condivisione
- Lessico e vocabolario
- Espansione della frase
- Struttura fonetica della parola (fonemi)
- Abbinamento fonema-grafema
- Stati d'animo

5 ANNI

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE

C. MADRELINGUA



- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media.
- Coglie le differenze tra la propria lingua e le altre.
- Si confronta, discute con i pari e gli adulti utilizzando un linguaggio strutturalmente corretto.
- Comunica i propri bisogni.
- Comprende semplici e complesse consegne.
- È sicuro della propria intelligenza comunicativa, esterna stati d'animo, sentimenti, bisogni e descrive situazioni di vita.
- Distingue la realtà dalla fantasia, racconta storie, ricerca rime e assonanze.
- Formula domande pertinenti, fornisce risposte congrue all'argomento, rispetta i punti di vista altrui.
- Con l'utilizzo di un mediatore didattico, individua gli elementi peculiari di una storia e li rielabora.
- Coglie la differenza tra il disegno e il codice scritto, al quale si approccia con interesse e curiosità.
- Si avvale di forme espressive nuove e di crescente complessità.
- Suoni e funzioni della lingua
- Codici linguistici: parola e immagine
- Connettivi logici e temporali
- Ascolto, comprensione, narrazione, comunicazione e condivisione
- Lessico e vocabolario
- Espansione della frase
- Struttura fonetica della parola (fonemi)
- Abbinamento fonema-grafema
- Stati d'animo

C. LINGUE STRANIERE



- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.
- Scopre, la pluralità dei linguaggi, utilizzando espressioni e frasi adeguate alla soddisfazione delle proprie necessità.
- Impiega espressioni, frasi adeguate nei vari contesti.
- Giocando apprende nuovi vocaboli e il loro significato ed esegue semplici consegne.
- Utilizza vocaboli appresi per salutare, ringraziare, denominare colori, oggetti e parti del corpo.
- Conta da 1 a 10.
- Lessico e significati
- Comprensione orale (ascolto)
- Comprensione scritta con supporti visivi
- Funzioni comunicative nei diversi ambiti: famiglia, scuola ecc.
- I numeri

COMPETENZA EUROPEA

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA, COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Domande stimolo per sviluppare il lessico (dalla frase minima in poi)
- lettura di immagini
- ascolto di storie/poesie/filastrocche/canzoni
- drammatizzazione di storie
- ricostruzione in sequenza di un racconto (da due sequenze in poi)
- giochi di parole
- verbalizzazione esperienze personali vissute
- memorizzazione canti e filastrocche
- giochi liberi e strutturati (di gruppo e non)
- invenzione di filastrocche o semplici storie
- realizzazione di semplice esperienza di scrittura (scrivere il proprio nome, copiare parole...)
- attività di "Debate"
- piccole/complesse consegne da eseguire
- a partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruzione delle azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo
- canzoncine in inglese su colori, corpo e semplici oggetti



PROFILO DELLA COMPETENZA

- Utilizza con proprietà la lingua italiana, padroneggia gli strumenti espressivi, comunicativi, conoscitivi, indispensabili nei diversi contesti e situazioni.
- Familiarizza con la nuova lingua esprimendosi e comunicando con un lessico adeguato in situazioni di vita quotidiana.

COMPETENZA EUROPEA

CAMPO DI ESPERIENZA COINVOLTO

NUCLEI TEMATICI

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- A. RAGGRUPPARE
- B. QUANTIFICARE
- C. CONCETTI TOPOLOGICI E TEMPORALI
- D. L'UOMO, I VIVENTI, L'AMBIENTE

3 ANNI

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto destra/sinistra ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: giorno-notte.
- Riconosce le figure geometriche.
- Scopre, confronta analogie e differenze utili a raggruppare, classificare.
- Ricerca, manipola materiali diversi come: stoffa, carta, cartone, das, terra, argilla ecc., utilizzando tutti i sensi per realizzare manufatti.
- Concetti spazio-temporali
- Concetti topologici
- Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni
- Discriminare
- Figure e forme geometriche
- Quantità
- Elementi naturali
- Ambienti e natura

4 ANNI

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto destra/sinistra ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Secondo criteri diversi e considerandole relazioni spaziali, ordina figure, oggetti ed elementi grafici.
- Coglie differenze, somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni.
- Riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima- durante- dopo, giorno-notte.
- Riconosce le figure geometriche.
- Scopre, confronta analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione.
- Perfeziona, affina le proprie capacità logiche.
- È curioso, pone domande sulle cose e la natura, ricerca soluzioni risolutive a problemi.
- Amplia il proprio sapere esplorando e confrontando elementi della realtà circostante.
- Ricerca, manipola materiali diversi come: stoffa, carta, cartone, das, terra, argilla ecc., utilizzando tutti i sensi per realizzare manufatti.
- Concetti spazio-temporali
- Concetti topologici
- Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni
- Discriminare, ordinare, raggruppare
- Figure e forme geometriche
- Quantità
- Classificazione
- Seriazione
- Elementi naturali
- Ambienti e natura



5 ANNI

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e quantità.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto destra/
- Secondo criteri diversi e considerandole relazioni spaziali, ordina figure, oggetti ed elementi grafici.
- Coglie differenze, somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni.
- Riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima- durante-dopo, giorno-notte.
- Riconosce le figure geometriche.
- Scopre, confronta analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione.
- Riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare e registrare quantità, si avvicina alle prime forme di misurazione servendosi di schemi.
- Comprende la relazione causa-effetto anche tramite semplici esperimenti scientifici.
- Perfeziona, affina le proprie capacità logiche.
- È curioso, pone domande sulle cose e la natura, ricerca soluzioni risolutive a problemi.
- Concetti spazio-temporali
- Concetti topologici
- Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni
- Discriminare, ordinare, raggruppare
- Figure e forme geometriche
- Quantità
- Numerazione
- Classificazione
- Seriazione
- Ipotesi, causa-effetto (esperimenti scientifici)
- Elementi naturali
- Ambienti e natura
- Mappe e percorsi
- Nuove tecnologie



COMPETENZA EUROPEA

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Attività/giochi di raggruppamento, classificazione per forma, colore e dimensione
- attività/giochi di associazione
- calendario
- linea del tempo
- attività di "Debate"
- esperienze dirette in natura (osservazioni, semina, ecc)
- attività, giochi e filastrocche con i numeri
- semplici esperimenti scientifici, illustrandone le sequenze e verbalizzandole (es. ciclo dell'acqua)
- semplici rilevazioni statistiche

PROFILO DELLA COMPETENZA

Osserva, trova soluzioni a problemi reali utilizzando le conoscenze matematiche, scientifiche e tecnologiche acquisite.

COMPETENZA EUROPEA

CAMPO DI ESPERIENZA COINVOLTO

NUCLEI TEMATICI

COMPETENZA DIGITALE

TUTTI

A. NUOVE TECNOLOGIE

3/4/5 ANNI



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

ABILITÀ

- Con l'aiuto dell'insegnante, scopre, sfrutta le molteplici opportunità offerte dalle TIC.
- Utilizza il mouse correttamente.
- Riconosce e utilizza correttamente le frecce direzionali.
- Riconosce e apre icone.
- Sa utilizzare la funzione touch.
- Esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati.
- Gioca, disegna, scopre lettere e forme scritte utilizzando il PC, acquisisce informazioni, svolge compiti.
- Attua e simbolizza una procedura. Traduce idee in codice e programma giocando (coding e robotica).
- Risolve problemi in modo creativo.

CONOSCENZE

- Computer: funzioni e parti che lo compongono (mouse, tastiera...)
- Direzionalità delle frecce
- LIM: potenzialità e funzioni principali
- Icone principali
- Audiovisivi, cellulari e tablet
- Software di gioco educativo
- Coding (pensiero computazionale)
- Robotica

COMPETENZA EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE



ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Utilizzare il pc per visionare immagini, documentari, testi multimediali
- con la supervisione dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.

PROFILO DELLA COMPETENZA

Usa le tecnologie con abilità e spirito critico in contesti comunicativi concreti per giocare, sperimentare, ricercare informazioni e interagire con diversi soggetti.

COMPETENZA EUROPEA

CAMPO DI ESPERIENZA COINVOLTO

NUCLEI TEMATICI

IMPARARE AD IMPARARE

TUTTI

A. GESTIONE ED ORGANIZZAZIONE DEL COMPITO

3/4/5 ANNI



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) Tel. 0736/312039 Fax 0736/492915 – C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it sito web www.iscfolignanomaltignano.edu.it



**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui.
- Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti.
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.
- Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.
- Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.
- Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.
- È conscio delle proprie capacità, affronta con serenità ed entusiasmo esperienze nuove e di crescente complessità.
- Motiva le proprie scelte, collabora con gli altri per raggiungere un obiettivo comune.
- Acquisisce informazioni, fa collegamenti, utilizza dispositivi e materiali differenti.
- Organizza il proprio tempo e spazio in modo proficuo.
- Rispetta i compagni e le regole di vita comune.
- Propone, applica strategie di memorizzazione e sintesi nel gioco e nelle attività.
- Ascolta testi narrati, con il supporto di sequenze illustrate li rielabora.
- È attento, mantiene lo stesso impegno e curiosità durante la realizzazione di un'attività e di un progetto.
- Applica strategie di memorizzazione e sintesi.
- Utilizza schemi, tabelle con simboli.
- Punti deboli e di forza personali
- Regole sociali
- Strategie di ascolto e attenzione
- Strategie di collaborazione e partecipazione
- Schemi, simboli, mappe per immagini
- Strategie di memorizzazione
- Strategie di organizzazione
- Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni
- Utilizzo e applicazione degli apprendimenti



COMPETENZA EUROPEA

IMPARARE AD IMPARARE

ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Costruire cartelloni
- Costruire mappe, schemi, tabelle

PROFILO DELLA COMPETENZA

Osserva, descrive, manifesta curiosità e voglia di sperimentare. Interagisce col mondo circostante, percepisce i mutamenti, ricerca nuove informazioni, analizza fatti e fenomeni. Scopre i punti di vista dell'altro, riflette, si impegna a portare a compimento il lavoro da solo o con gli altri, è consapevole delle proprie potenzialità e dei limiti.

COMPETENZA EUROPEA

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE



CAMPO DI ESPERIENZA COINVOLTO

NUCLEI TEMATICI

IL SÉ E L'ALTRO

- A. CONOSCENZA DI SÈ
- B. RESPONSABILITÀ E AUTOCONTROLLO
- C. RELAZIONARSI E LAVORARE CON GLI ALTRI
- D. RIFLESSIONE SULLE DIVERSITÀ

3/4/5 ANNI

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- È autonomo e collaborativo nei giochi e nelle attività.
- Riconosce la propria identità, supera la dipendenza dall'adulto affronta e risolve i conflitti.
- Esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio adeguato.
- Riconosce di far parte di una famiglia.
- Pone domande sulla propria storia personale e familiare.
- Confronta le proprie tradizioni con le altre.
- Interagisce e collabora con i compagni, partecipa alle conversazioni in modo pertinente e riferisce le proprie ragioni.
- Argomenta, si confronta e coopera con gli altri per realizzare un fine comune.
- Si relaziona con tutti i compagni senza distinzione.
- Rispetta le diversità culturali, religiose e personali.
- Rispetta le norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa.
- Riconosce e utilizza in autonomia gli spazi che conosce e che frequenta.
- Manifesta il senso di appartenenza al territorio.
- Identità e caratteristiche personali
- Gruppo sociale: la scuola
- Tradizioni della famiglia e della comunità
- Regole di convivenza sociale
- Partecipazione e collaborazione costruttive
- Cooperazione e rispetto delle regole di convivenza
- Diritti e doveri
- Regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa ecc.)
- Usi e costumi del proprio territorio
- Usi e costumi di altre culture
- Regole di educazione stradale e ambientale



COMPETENZA EUROPEA

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

ESEMPI DI ATTIVITÀ

- a partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano
- costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni
- costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni
- costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare
- discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza
- realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti
- fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.)

PROFILO DELLA COMPETENZA

È attivo e consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per un fine comune. Ha cura di sé e dell'ambiente utilizzando un sano e corretto stile di vita. Esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo, chiede e fornisce aiuto.



COMPETENZA EUROPEA

CAMPO DI ESPERIENZA COINVOLTO

NUCLEI TEMATICI

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

TUTTI

- A. ORIGINALITÀ E SPIRITO DI INIZIATIVA
- B. PROBLEM SOLVING

3/4/5

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni, con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità di linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Rafforza l'autostima e l'autonomia, diventando sempre più conscio delle proprie capacità e possibilità.
- Porta a termine le consegne, pianifica, formula ipotesi risolutive autonomamente.
- Accetta le frustrazioni, affronta le difficoltà, dà e chiede aiuto.
- Esprime considerazioni personali con consapevolezza, cerca spiegazioni giungendo a conclusioni risolutive.
- Raggiunge gli obiettivi, cerca la miglior soluzione cooperando e confrontandosi con gli altri.
- Applica strategie di Cooperative Learning per migliorare gli apprendimenti propri e altrui.
- Individua situazioni problematiche, cerca soluzioni singolarmente e in gruppo.
- Sostiene le proprie idee, le trasforma in azione, diventando promotore di iniziative nel gioco e nell'attività.
- Ricerca, pianifica e formula ipotesi risolutive.
- Organizza, descrive le fasi utili allo svolgimento di un'attività realizzata.
- Autostima e autonomia
- Collaborazione e disponibilità con l'adulto e con i pari
- Regole di convivenza sociale
- Strategie organizzative
- Pianificazione del tempo nel gioco e nell'attività
- Ruoli: rispetto e differenze



COMPETENZA EUROPEA

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni
- Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare
- Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa
- “Progettare” un’attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione
- Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura
- Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l’insegnante

PROFILO DELLA COMPETENZA

Nelle diverse situazioni dimostra originalità e spirito di iniziativa, realizza semplici progetti da solo e con gli altri. Trova soluzioni ai problemi quotidiani sperimentando la ricerca per errore.

COMPETENZA EUROPEA

CAMPO DI ESPERIENZA COINVOLTO

NUCLEI TEMATICI

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- A. IL CORPO E I SUOI LINGUAGGI
- B. SALUTE E SICUREZZA

3 ANNI

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
- Conosce la propria identità, riconosce le differenze.
- È autonomo e ha cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione.
- Riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta.
- Nomina le parti del corpo su di sé e sugli altri.
- Consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare).
- Perfeziona la motricità globale e quella fine.
- Si orienta nello spazio.
- Sviluppa coordinazione oculo-manuale.
- Utilizzando la percezione sensoriale, riconosce e applica riferimenti spazio-temporali.
- Partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza.
- Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni
- Identità personale
- Motricità globale
- Motricità fine
- Coordinazione motoria
- Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione
- Regole di gioco (individuale e di gruppo)



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) Tel. 0736/312039 Fax 0736/492915 – C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it sito web www.iscfolignanomaltignano.edu.it



**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
- Conosce la propria identità, riconosce le differenze.
- È autonomo e ha cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione.
- Riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta correttamente in situazioni statiche.
- Consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare).
- Perfeziona la motricità globale e quella fine, coordina i movimenti utilizzando attrezzi.
- Controlla i movimenti e la forza in riferimento a sé e agli altri.
- Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere le emozioni.
- Si orienta nello spazio, coordina azioni motorie globali.
- Sviluppa una buona coordinazione oculo-manuale.
- Utilizzando la percezione sensoriale, riconosce e applica riferimenti spazio-temporali.
- Partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza.
- Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni
- Identità personale
- Motricità globale
- Motricità fine
- Coordinazione motoria
- Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione
- Regole di gioco (individuale e di gruppo)



5 ANNI

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
- Conosce la propria identità, riconosce le differenze.
- È autonomo e ha cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione.
- Riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta correttamente in situazioni statiche e dinamiche.
- Consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare) e la lateralità.
- Perfeziona la motricità globale e quella fine, coordina i movimenti utilizzando attrezzi.
- Controlla i movimenti e la forza in riferimento a sé e agli altri.
- Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere le emozioni.
- Si orienta nello spazio, coordina azioni motorie globali e segmentarie.
- Sviluppa una buona coordinazione oculo-manuale.
- Utilizzando la percezione sensoriale, riconosce e applica riferimenti spazio-temporali.
- Partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza.
- Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni
- Identità personale
- Motricità globale
- Motricità fine
- Coordinazione motoria
- Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione
- Regole di gioco (individuale e di gruppo)



COMPETENZA EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IL CORPO E IL MOVIMENTO)

ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Attività programmate con l'uso di materiali psicomotori, strumenti musicali e materassini
- Attività grafico-pittoriche con l'ausilio di schede operative
- Giochi motori di piccolo e grande gruppo
- Memorizzazione di semplici poesie e Filastrocche
- Attività di narrazione spontanea e non
- Esperienze utili nei giochi-attività e lavori di gruppo
- Strutturazione di spazi adeguati utili ai movimenti liberi o guidati per eseguire giochi psicomotori
- Utilizzo di schede operative
- Gioco simbolico attraverso cui è possibile compiere esercizi psicomotori
- Giochi liberi e di regole
- giochi con materiali strutturati e non
- Giochi imitativi

PROFILO DELLA COMPETENZA

Vive pienamente la propria corporeità, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere meglio se stesso e gli altri, possiede una buona fiducia nelle proprie capacità, si esprime nei diversi ambiti motori, artistici e musicali a lui più confacenti.

COMPETENZA EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE



CAMPO DI ESPERIENZA COINVOLTO
NUCLEI TEMATICI

IMMAGINI, SUONI, COLORI

A. ESPRESSIONE E COMUNICAZIONE ARTISTICA

3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE



- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
- Utilizza il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni.
- Esplora ciò che lo circonda.
- Prova interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione.
- Si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni.
- Esprime le capacità sonoro-espressive, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione.
- In forma ludica scopre e si raffronta con i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc).
- Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione ecc.
- Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica
- Gioco simbolico
- Corrispondenza suono/movimento
- Colori (utilizzo, primari)
- Funzione comunicativa dei messaggi non verbali
- Linguaggi multimediali



4 ANNI

**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
- Riproduce avvenimenti di vita personale sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti.
- Migliora il gusto estetico, incontra, apprezza, riproduce opere d'arte, visitando mostre e beni artistici.
- Utilizza il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni.
- Esplora ciò che lo circonda con curiosità.
- Prova interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione.
- Si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni.
- Esprime le capacità sonoro-espressive, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione.
- Organizza il proprio lavoro, sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze.
- In forma ludica scopre e si raffronta con i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc).
- Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione ecc.
- Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica
- Gioco simbolico
- Materiali: funzione e applicazione
- Corrispondenza suono/movimento
- Colori (utilizzo, primari, secondari)
- Funzione comunicativa dei messaggi non verbali
- Linguaggi multimediali



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) Tel. 0736/312039 Fax 0736/492915 – C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it sito web www.iscfolignanomaltignano.edu.it



**TRAGUARDI
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA**

ABILITÀ

CONOSCENZE



- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
- Riproduce avvenimenti di vita personale sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti.
- Inventa storie
- Migliora il gusto estetico, incontra, apprezza, riproduce opere d'arte, visitando mostre e beni artistici.
- Utilizza il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni.
- Esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità.
- Prova interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione.
- Si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni.
- Esprime le capacità sonoro-espressive, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione.
- Organizza il proprio lavoro, sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze.
- In forma ludica scopre e si raffronta con i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc).
- Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione ecc.
- Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica
- Gioco simbolico
- Materiali: funzione e applicazione
- Corrispondenza suono/movimento
- Colori (utilizzo, primari, secondari, terziari, sfumature, contrasti e assonanze)
- Funzione comunicativa dei messaggi non verbali
- Linguaggi multimediali



COMPETENZA EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IMMAGINI, SUONI, COLORI)

ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Giochi motori
- Giochi di società
- Conversazioni
- Audiovisivi
- Specchio
- Canzoncine
- Lecture
- Osservazione durante i giochi e le attività didattiche
- Costruire cartelloni
- Discutere ed illustrare le regole che aiutano a vivere meglio a scuola
- Colorare semplici rappresentazioni grafiche con tecniche diverse.
- Ascoltare semplici filastrocche e canti.
- Realizzare oggetti, animali, situazioni, storie attraverso il disegno.
- Dare forma a materiali diversi con l'uso di varie tecniche.
- Ritmare con corpo e oggetti canti e filastrocche.
- Drammatizzare semplici storie e testi ascoltati.
- Drammatizzare situazioni, testi ascoltati
- Copiare opere di artisti; commentare l'originale
- Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.
- Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione
- Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.
- Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.
- Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali

PROFILO DELLA COMPETENZA



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) Tel. 0736/312039 Fax 0736/492915 – C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it sito web www.iscfolignanomaltignano.edu.it



Riconosce ed è sensibile alle varietà di culture, lingue ed espressioni artistiche, musicali, visive e letterarie. Si esprime con creatività e partecipazione in relazione al proprio talento, attitudine e preferenza.



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) Tel. 0736/312039 Fax 0736/492915 – C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it sito web www.iscfolignanomaltignano.edu.it





SCUOLA PRIMARIA

Plessi: Folignano, Piane di Morro, Villa Pigna, Maltignano



COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO : COMPETENZA NELLA MADRELINGUA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO : ITALIANO

ITALIANO CLASSE 1^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	L'allievo partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti. Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso e le informazioni principali. Legge e comprende semplici e brevi testi individuandone il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate. Scrive brevi testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali.
NUCLEI TEMATICI	A.ASCOLTO E PARLATO B.LETTURA C.SCRITTURA D.LESSICO E GRAMMATICA
ABILITÀ	CONOSCENZE



ASCOLTO E PARLATO

Ascoltare ed eseguire le richieste verbali e le indicazioni fornite dall'insegnante.
Ascoltare e comprendere gli interventi dei compagni nelle conversazioni.
Ascoltare le istruzioni e ne comprende l'ordine temporale.
Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
Inserirsi in una conversazione rispettando l'argomento ed esplicitando le informazioni personali.
Interagire in una comunicazione formulando richieste adeguate allo scopo e rispondendo coerentemente a una domanda.
Ascoltare una breve storia e ne individua i personaggi, gli oggetti e i luoghi.
Ricostruire, attraverso immagini, i fatti di una breve storia ascoltata.
Raccontare oralmente storie personali e non, esperienze vissute a scuola o in altri contesti, rispettando l'ordine cronologico
Memorizzare ed espone filastrocche e semplici testi poetici

LETTURA

Associare i fonemi ai corrispondenti grafemi.
Leggere parole bisillabe e trisillabe.
Leggere parole di uso comune.
Leggere e comprendere didascalie e brevi frasi relative ad esperienze quotidiane.
Prevedere il contenuto di un breve e semplice testo in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini.
Leggere semplici testi rispettando le principali convenzioni (lettura strumentale).
Individuare gli elementi e i fatti principali di un breve testo letto.

SCRITTURA

Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura (pregrafismo)
Conoscere e utilizzare i diversi caratteri
Scrivere i grafemi associandoli ai fonemi ai corrispondenti
Scrivere parole bisillabe e trisillabe, anche in modo guidato
Combinare parole per scrivere semplici frasi, anche in modo guidato.
Scrivere sotto dettatura parole, frasi e brevi testi rispettando le prime convenzioni ortografiche.
Scrivere autonomamente didascalie in relazione a sequenze narrative e frasi relative al proprio vissuto

Conversazioni libere e guidate
Funzione della frase: affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa.
Regole della comunicazione interpersonale.
Le informazioni principali di discorsi, testi narrativi, semplici istruzioni.
L'ordine cronologico

Principali convenzioni di lettura: i diversi caratteri grafici, corrispondenza tra fonemi e grafemi, digrammi, raddoppiamenti, trigrammi, accento, elisione, troncamento, scansione in sillabe, principali segni di punteggiatura.
Personaggi, luoghi, ambienti e fatti principali di brevi testi narrativi

Funzione e utilizzo del titolo e delle immagini come guida alla comprensione.

I diversi caratteri grafici

Le principali convenzioni ortografiche:

suoni dolci e duri C e G;
consonanti doppie;
digrammi (SC, GN) e trigrammi (GLI);
sillabe pluriconsonantiche;
divisione in sillabe;
accento;
apostrofo.

Principali segni di punteggiatura: punto fermo e virgola



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

- A) Ascolta un testo narrativo, risponde oralmente a domande aperte sugli elementi principali e riordina cronologicamente sequenze illustrate.
- B) Legge parole e frasi e le associa a immagini corrispondenti.
- C) Scrive didascalie a immagini o sequenze.
- D) Associa sinonimi e/o contrari in attività di gioco (memory)

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

L'allievo partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.
Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso e le informazioni principali.
Legge e comprende semplici e brevi testi individuandone il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate.
Scrive brevi testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.
Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali.

ITALIANO CLASSE 2^
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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.. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.
NUCLEI TEMATICI	A.ASCOLTO E PARLATO B.LETTURA C.SCRITTURA D.LESSICO E GRAMMATICA
ABILITÀ	CONOSCENZE



ASCOLTO E PARLATO

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

Interagire in una comunicazione formulando domande e risposte pertinenti.

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

Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale.

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

Raccontare testi narrativi, storie personali o fantastiche, esperienze vissute a scuola o in altri contesti, rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.

Memorizzare filastrocche e semplici testi poetici.

LETTURA

Padroneggiare la lettura strumentale, di decifrazione, sia nella modalità ad alta voce sia in quella silenziosa; leggere in modo espressivo rispettando i segni di punteggiatura.

Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini.

Leggere semplici e brevi testi letterari poetici, narrativi, descrittivi, informativi, mostrando di saperne cogliere l'argomento, il senso globale, di saper ricavare le informazioni e le loro relazioni.

SCRITTURA

Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.

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

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

LESSICO E GRAMMATICA

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Riconoscere nell'uso le principali categorie di parole.

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

ORTOGRAFIA

Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le convenzioni

Struttura e regole della comunicazione interpersonale: emittente, destinatario, messaggio.

Strategie essenziali dell'ascolto.

Gli elementi principali del testo narrativo.

Ordine logico e cronologico.

Lettura strumentale.

Principali convenzioni di lettura: i diversi caratteri grafici, principali segni di punteggiatura.

Caratteristiche generali di testi di vario genere.

Strategie di decodifica guidata di semplici testi di vario genere: evidenziazione di informazioni, collegamenti, relazioni temporali e logiche ...

La struttura della frase.

Organizzazione spazio-temporale e logica di esperienze.

Convenzioni ortografiche.

Produzione di semplici frasi per comunicare esperienze vissute.

Principali strutture grammaticali della lingua italiana:

nome

articoli

aggettivi

verbi

Individuazione dei sintagmi : soggetto, predicato, espansione.

Convenzioni ortografiche

Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.

Lessico specifico di base degli argomenti affrontati e delle situazioni vissute



ESEMPI DI ATTIVITÀ

Comprende le istruzioni relative ad un nuovo gioco o attività e le dà ai compagni.
Legge brevi testi di vario genere e risponde a domande aperte e a scelta multipla.
Scrive semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti.
Riconosce le parole e le frasi scritte correttamente in una sequenza data.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

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.
Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.



ITALIANO CLASSE 3^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI		
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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.. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	
NUCLEI TEMATICI	A.ASCOLTO E PARLATO B.LETTURA C.SCRITTURA D.LESSICO E GRAMMATICA	
ABILITÀ		CONOSCENZE



ASCOLTO E PARLATO

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

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

Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale.

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

Raccontare testi narrativi, storie personali o fantastiche, esperienze vissute a scuola o in altri contesti, rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.

LETTURA

Padroneggiare la lettura strumentale, di decifrazione, sia nella modalità ad alta voce 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 semplici e brevi testi letterari poetici, narrativi, descrittivi, informativi, mostrando di saperne cogliere l'argomento, il senso globale, di saper ricavare informazioni principali e le loro relazioni finalizzati alla comprensione.

SCRITTURA

Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.

Comunicare con frasi chiare e compiute, strutturate in semplici testi che rispettino 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).

RIFLESSIONE LINGUISTICA E LESSICO

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Riconoscere nell'uso le principali categorie di parole.

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

Ortografia

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

Lessico

Struttura e regole della comunicazione interpersonale: emittente, destinatario, messaggio.

Strategie essenziali dell'ascolto finalizzato e dell'ascolto attivo.

Ascolto e comprensione di argomento, informazioni, sequenze.

Rielaborazione orale, chiara e corretta rispettando ordine logico e cronologico.

Lettura preparata e guidata.

Lettura a prima vista.

Lettura espressiva: utilizzo corretto dei segni di punteggiatura.

Struttura e scopo comunicativo dei testi di vario genere: narrativi, descrittivi, informativi e poetici.

Strategie di decodifica guidata di semplici testi di vario genere: evidenziazione di informazioni, collegamenti, relazioni temporali e logiche, risposte chiuse, aperte, di completamento...

Organizzazione del testo narrativo, descrittivo, pratico-comunicativo, poetico.

Prima codifica guidata attraverso schemi, domande guida....

Semplici produzioni guidate e/o autonome, rielaborazioni di testi narrativi, descrittivi, poetici...

Individuazione e utilizzo delle principali strutture grammaticali della lingua italiana:

nome

articoli,

aggettivi,

verbi

funzionali

Individuazione dei sintagmi: soggetto, predicato, espansione



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Ascolta testi di vario genere "diretti" o "trasmessi dai media" e rielabora oralmente alla classe.
Legge testi di vario genere e risponde a domande aperte e a scelta multipla.
Scrive testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti individualmente, a coppia o in piccolo gruppo.
Crea quiz di riconoscimento delle principali categorie di parole in coppia da proporre ai compagni

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

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.
Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.

ITALIANO CLASSE 4^a

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI

L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
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 ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.
Comprende 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.
È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relativi all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.
adeguate agli scopi.



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



NUCLEI TEMATICI	A.ASCOLTO E PARLATO B.LETTURA C.SCRITTURA D.LESSICO E GRAMMATICA
ABILITÀ	CONOSCENZE



ASCOLTO E PARLATO

Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.

Comprendere il tema e le informazioni essenziali, lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi.

Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.

Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.

Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.

Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.

Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.

LETTURA

Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.

Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto.

Porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.

Individuare e utilizzare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.

Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad

esempio sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.).

Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.

Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.

Leggere testi letterari narrativi e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti.

Regole della comunicazione interpersonale.

Struttura della comunicazione: contesto, scopo e registro, destinatario della comunicazione

Strategie essenziali dell'ascolto finalizzato.

Strategie di decodifica di testi ascoltati di vario genere.

Ascolto, comprensione e individuazione in testi di vario tipo: tema, informazioni essenziali, scopo, argomento, consegne, istruzioni, opinioni altrui.

Mappe, schemi e strumenti guida per l'esposizione e la rielaborazione.

Formulazione di domande e comunicazione del proprio parere in modo corretto e pertinente.

Racconto di esperienze e storie in modo chiaro e pertinente, con ordine cronologico e logico.

Esposizione e rielaborazione su argomenti studiati.

Tecniche di lettura analitica ed espressiva.

Conoscenza ed utilizzo, guidato ed autonomo, di strategie di decodifica di testi di varia natura: evidenziazione di informazioni, collegamenti, relazioni temporali e logiche, formulazione di domande,....

Strutture e caratteristiche di testi di vario tipo. (struttura, argomento, ambientazione, linguaggio...)

Costruzione, guidata e autonoma, di schemi, mappe, tabelle ecc.

Incentivazione del piacere della lettura con letture individuali e dell'insegnante di testi letterari e poetici.

Strategie per la pianificazione di un testo.

Strategie di scrittura adeguate al testo da produrre



ESEMPI DI ATTIVITÀ

A: Circle time per rilevare e condividere le regole della comunicazione.

Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe con griglia di osservazione) rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.

B: Discriminare brevi testi relativi a uno stesso argomento espresso in ciascuno con le caratteristiche tipiche di una tipologia testuale.

Analizzare testi comunicativi e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta.

C: Produrre racconti a partire da una traccia o da un'immagine.

Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), con la guida dell'insegnante, come ad esempio:

narrazioni di genere diverso, poesie, testi per convincere (tesi, pubblicità)

esposizioni, relazioni, presentazioni

istruzioni di semplici manufatti costruiti

regolamenti di giochi, della classe, della scuola

lettere non formali e formali per scopi diversi

D: Ricerca di aggettivi qualificativi, sinonimi, contrari per l'elaborazione di descrizioni.

Drammatizzazione di proverbi e modi di dire.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione.

Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali.

Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi-guida.

Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire.

Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte.

Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime una opinione personale su di essi.

Scrive semplici testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni)

Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione.

Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio.

Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti.

Applica nella comunicazione orale e scritta elementi fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione.



ITALIANO CLASSE 5^A
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).</p> <p>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.</p> <p>Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.</p> <p>Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).</p> <p>Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.</p> <p>Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.</p> <p>Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo</p> <p>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</p>
NUCLEI TEMATICI	<p>A. ASCOLTO E PARLATO</p> <p>B. LETTURA</p> <p>C. SCRITTURA</p> <p>D. LESSICO E GRAMMATICA</p>
ABILITÀ	CONOSCENZE



ASCOLTO E PARLATO

Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.

Comprendere il tema e le informazioni essenziali, lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi.

Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante e dopo l'ascolto.

Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.

Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.

Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.

Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.

LETTURA

Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.

Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.

Individuare e utilizzare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.

Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.).

Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.

Leggere testi narrativi e descrittivi, realistici e fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.

Leggere testi letterari narrativi e semplici testi poetici cogliendone il senso e le caratteristiche formali più evidenti.

Regole degli scambi comunicativi nei diversi contesti.

Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale, non verbale.

Strategie essenziali dell'ascolto finalizzato e dell'ascolto attivo.

Ascolto, comprensione e individuazione, in testi di vario genere: tema, informazioni essenziali, scopo, consegne, istruzioni, opinioni altrui.

Formulazione di domande e comunicazione del proprio parere in modo corretto, pertinente e motivato.

Racconto di esperienze e storie in modo chiaro e pertinente, con ordine cronologico e logico.

Esposizione e rielaborazione su argomenti studiati

Tecniche di lettura analitica ed espressiva.

Conoscenza ed utilizzo, guidato ed autonomo, di strategie di decodifica di testi di varia natura: evidenziazione di informazioni, collegamenti, relazioni temporali e logiche, risposte chiuse, aperte, di completamento....

Strutture e caratteristiche delle varie tipologie testuali.

Costruzione autonoma e/o guidata di schemi, mappe, tabelle ecc.

Incentivazione del piacere della lettura con letture individuali e dell'insegnante di testi letterari e poetici.

Sequenze narrative, descrittive, dialogiche, riflessive.

Coesione e coerenza testuale

Pianificare schemi per realizzare un testo.

Strategie di scrittura adeguate al testo da produrre.

Strategie per scrivere un riassunto.

Produzione di testi narrativi, fantastici, poetici, descrittivi, regolativi, informativi, argomentativi, corretti dal punto di vista ortografico.



ESEMPI DI ATTIVITA'

A .Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe con griglia di osservazione) rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione

Ascoltare l'incipit di alcuni libri per ragazzi, distinguerli per tipologie in base alle caratteristiche rilevate; se necessario porre domande pertinenti per ricevere informazioni utili all'individuazione della tipologia.

Realizzare tornei di argomentazione rispettando la struttura del testo e argomentando su tesi conformi rispetto al proprio pensiero

B/C:

Analizzare testi comunicativi particolari, come es. il testo pubblicitario o il notiziario e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta.

Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio:

visite a istituzioni, interviste a persone;

spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.;

moderare una riunione, un'assemblea o un lavoro di gruppo;

dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui;

narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani...)

Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), col supporto dell'insegnante:

narrazioni di genere diverso, poesie, testi per convincere (tesi, argomentazioni, pubblicità)

esposizioni, relazioni, presentazioni

manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti

regolamenti di giochi, della classe, della scuola

lettere informali e formali

Revisioni di racconti per integrarli con diverse tipologie di sequenze.

D .Analisi di testi per evidenziarne la mancanza di coerenza, coesione, la non correttezza formale e/o ortografica.

Trasposizione di poesie in testi di altra tipologia e/o con altri linguaggi, curando la ricerca di un lessico funzionale ed efficace.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI



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 ortograficamente, 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 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.

COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: INGLESE

INGLESE CLASSE 1^	
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi al suo uso quotidiano e ad ambiti familiari. Interagisce nel gioco, comunica utilizzando semplici espressioni e anche con frasi memorizzate.



NUCLEI TEMATICI	
A. LISTENING: familiarizzare con il ritmo e i primi suoni della lingua inglese. Comprendere semplici parole e brevi frasi. Eseguire semplici consegne ed istruzioni. B. SPEAKING: ripetere parole intonandole e pronunciandole correttamente. Rispondere a domande inerenti ad argomenti noti dimostrando di aver compreso la richiesta. C. Reading: riconoscere semplici parole accompagnati da supporti visivi.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
A1. Ascoltare e comprendere saluti. A2. Ascoltare e comprendere parole, suoni ed espressioni della L2. A3. Ascoltare, comprendere ed eseguire comandi e istruzioni operative. A4 Identificare suoni e parole e abbinarli ad immagini. B1 Rispondere a semplici domande B2. Formulare semplici frasi C1. Leggere parole note attraverso supporti visivi e sonori.	A1 formule di saluto. Espressioni per chiedere e dire il proprio nome. Semplici istruzioni correlate alla vita di classe quali l'esecuzione di un compito o lo svolgimento di un gioco. B1 Ambiti lessicali relativi a colori numeri fino a 10 a oggetti di uso comune e animali domestici. C1 Conoscere gli usi del popolo anglosassone relativi alle feste tradizionali come Halloween, il Natale e la Pasqua.
ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)	



- A1. Attività di ascolto attraverso songs , filastrocche, rime, semplici storie e brevi dialoghi .
- A2. Attività di comprensione di parole, suoni ed espressioni della lingua inglese.
- A3. Esecuzione di comandi ed istruzioni operative.
- B1. Salutare e congedarsi
- B2. Presentarsi e chiedere il nome delle persone
- B3 Rispondere. a semplici domande
- C1 Leggere parole note attraverso supporti visivi e sonori Argomentare con vocaboli noti (role playing)

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

L'alunno ascolta e comprende semplici messaggi e sa sostenere una facile conversazione Utilizza semplici frasi per chiedere , comunicare bisogni e presentarsi. Recita poesie e canzoncine memorizzate. Date delle illustrazioni o degli oggetti sa nominarli utilizzando i termini che conosce.

INGLESE CLASSE 2^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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. Interagisce nel gioco, comunica in modo comprensibile con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.
NUCLEI TEMATICI	A.Listening: decodificare globalmente un messaggio orale, parlato o registrato. B.Reading: leggere parole e brani strutturati. C.Speaking: ripetere parole note e rispondere ad argomenti per esprimere messaggi adeguati al contesto comunicativo. D Writing: riconoscere parole note e saperle scrivere correttamente.



ABILITA'	CONOSCENZE
<p>A1: comprende istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni e alla famiglia; memorizzare canzoni e filastrocche.</p> <p>B: comprendere parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente; riprodurre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone e situazioni note, curando la pronuncia. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</p> <p>C1 leggere e comprendere brevi frasi e messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori.</p> <p>D1: scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe.</p>	<p>A1 possedere un lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>B1/C1 possedere una corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>D1: scrivere semplici didascalie.</p>
ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)	
<p>A1: attività di ascolto finalizzato, ascolto di storie utilizzando anche giochi di movimento. Ascolto di dialoghi supportati da immagini. Giochi con le flash cards, role play, bingo e giochi di squadra.</p> <p>B1: attività di gruppo come interviste, indagini e sondaggi. Lavori a coppie. Attività di drammatizzazione.</p> <p>C1: attività di letture finalizzate ad argomenti note.</p> <p>D1: esercizi su schede strutturate, puzzle dialoghi, descrizioni, lettere e dettati. Attività manuali, realizzazione di lapbook.</p>	
PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI	
<p>L'alunno utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni. Date delle illustrazioni o degli oggetti nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. Copia semplici parole relative a contesti di esperienza. Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti.</p>	



INGLESE CLASSE 3^	
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	L'alunno descrive oralmente e per iscritto ,in modo semplice, aspetti del proprio vissuto. Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari, 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 i comandi dati .Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
NUCLEI TEMATICI	A. Listening: comprendere brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari . B Speaking: comunicare con semplici espressioni e frasi pertinenti riferite a situazioni note. C Reading: comprendere brevi messaggi scritti. D Writing: scrivere in modo semplice di alcuni aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. ...
ABILITA'	CONOSCENZE
A1 Memorizzare canzoni e filastrocche. Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano, relativi a se stesso, ai compagni e alla famiglia. B1 interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazioni. C1 riconoscere in forma scritta le strutture, il lessico e i dialoghi appresi oralmente. Leggere parole ed espressioni con pronuncia corretta. D1 scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.	A1 lessico di base su argomenti di vita quotidiana. B1 corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune C1 strutture di comunicazione semplici e quotidiane.
ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)	
In contesti simulati interagire con i coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti della vita quotidiana. Redigere una semplice descrizione di sé in lingua inglese e scrivere semplici didascalie. Attivi individuali o di gruppo, ascolto di dialoghi songs filastrocche, storie, attività di riproduzione scritta su argomenti noti. Giochi.	
PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI	



L'alunno utilizza frasi standard che ha imparato a memoria per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti argomenti noti. Recita poesie e canzoncine già memorizzate. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. Sa copiare frasi relative a contesti di esperienza e scrive parole note. Sa esprimersi producendo parole-frase su argomenti familiari, del contesto di vita. Identifica parole e semplici frasi scritte accompagnate da illustrazioni.

INGLESE CLASSE 4^	
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto, del proprio ambiente e ad 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 dal docente, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
NUCLEI TEMATICI	A Listening: comprendere brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari e svolgere i comandi secondo le indicazioni date in lingua inglese. B Speaking : comunicare in modo comprensibile, con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni e di routine. Interagire anche con il gioco. C Reading: comprendere messaggi scritti relativi ad ambiti familiari. Identificare i compiti anche secondo le indicazioni date. D Writing: descrivere per iscritto aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.



ABILITÀ A. Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. B. descrivere in modo semplice se stessi, persone, luoghi, animali, oggetti. Riferire semplici informazioni legate alla sfera personale integrando con mimica e gesti. C. leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. D. scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per scopi diversi. Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato.	CONOSCENZE A. Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. B. Funzioni comunicative. C. Uso del dizionario bilingue. D. Regole grammaticali fondamentali, semplici modalità di scrittura con messaggi brevi e biglietti.
ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)	
In contesti simulati interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrato su aspetti della vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo la scuola, la famiglia. Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera. Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni; recitare brevi testi in lingua straniera come poesie, filastrocche... Attività di ascolto di programmi in lingua straniera alla tv o mediante il pc e riferirle in maniera generale. Attività di produzione di un lapbook inerenti ad argomenti noti.	
PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI	
L'alunno sa comprendere brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari e ad uso quotidiano. Descrive oralmente e per iscritto aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente; interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile anche con espressioni e frasi memorizzate.	



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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 con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni in lingua straniera dal docente chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera	
NUCLEI TEMATICI	A- Listening: comprendere brevi dialoghi e frasi di uso quotidiano. B- Speaking: riferire semplici informazioni legate alla sfera personale. C- reading: leggere brevi e semplici testi. D- writing: scrivere messaggi semplici e brevi.	
ABILITÀ		CONOSCENZE
A- 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. Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale.		A-Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Funzioni comunicative. Uso del dizionario bilingue. B-Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. C-Strutture di comunicazione. D-Semplici modalità di scrittura; messaggi brevi, biglietti, lettere informali ed email. Regole grammaticali fondamentali.
B- Descrivere in modo semplice se stessi, persone, luoghi, animali, oggetti, utilizzando il lessico e le strutture presentate. Riferire semplici informazioni inerenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.		
C-Leggere e comprendere brevi e semplici testi. Accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.		
D-Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per scopi diversi		
ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)		



Attività di interazione con coetanei in lingua straniera, lettura e traduzione di testi vari. Attività manipolative che prevedono la costruzione di semplici oggetti da utilizzare durante la lezione, rubrica che propone semplici regole grammaticali corredate da illustrazioni, esercizi di approfondimento di alcune espressioni linguistiche di uso comune, esercizi di consolidamento sul nuovo lessico appreso attraverso un gioco di memoria, ascolto di storie, CLIL attività interdisciplinari, attività che riguardano notizie sulla cultura britannica. Uso di Flash Cards, sussidi audio-visivi, ascolto di canzoni, dialoghi e conversazioni. Giochi.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti, descrive in modo semplice aspetti del proprio vissuto sia oralmente che per iscritto, comunica in modo comprensibile con semplici espressioni e frasi ed interagisce con il gioco.

COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA

MATEMATICA

CLASSE 1^a

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura.</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici.</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>
NUCLEI TEMATICI	<p>A. NUMERI</p> <p>B. SPAZIO E FIGURE</p> <p>C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>
ABILITA'	CONOSCENZE



A. NUMERI

Conta oggetti a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ...

Legge e scrive i numeri naturali in notazione decimale.

Confronta e ordina i numeri; scompone e compone i numeri.

Applica l'algoritmo dell'addizione con e senza il supporto grafico, risolve semplici problemi additivi.

Applica l'algoritmo della sottrazione con e senza il supporto grafico, risolve semplici problemi sottrattivi.

B. SPAZIO E FIGURE

Percepisce la propria posizione, stima distanze e grandezze a partire dal proprio corpo.

Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).

Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, e dà le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.

Riconosce e denomina le principali forme e figure.

Disegna figure geometriche e costruisce modelli materiali nello spazio.

C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Classifica numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.

Individua i criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.

Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.

Seleziona e mette in relazione i dati utili in una situazione.

-Il concetto di quantità

-I numeri naturali

-Il sistema di numerazione decimale

-Composizione, scomposizione, confronto, ordinamento

-La funzione dell'addizione

-La funzione della sottrazione

-Gli indicatori topologici

-I percorsi

-Le linee: regione interna, regione esterna, confine

-Le principali figure solide e piane

-Concetto di lunghezza e strumenti di misura non convenzionali

-Elementi essenziali di logica: criteri di classificazione, non – e – o, quantificatori, modelli di rappresentazione

-Grafici e tabelle

-La struttura del problema; funzione dei dati e della domanda

-Classificazione di oggetti, di figure e formazione di insiemi e sottoinsiemi

ESEMPI DI ATTIVITA'



A

- Ascolto di storie, giochi e manipolazione di oggetti per effettuare confronti, riordino di materiali, costruzione di insiemi per usare quantificatori allo scopo di individuare relazioni.
- Ascolto di filastrocche, storie, conte per giocare con numeri e quantità.
- Prime stime di quantità; rappresentazione di numeri con materiale strutturato e non; costruzione della linea dei numeri per l'ordinamento.
- Confronti tra quantità.
- Numerazioni +1 e -1.
- Giochi e drammatizzazioni di situazioni additive e sottrattive da risolvere praticamente e rappresentare graficamente.
- Utilizzo di materiale vario per scoprire le prime strategie di calcolo.
- Costruzione di linee numeriche, tabelle, insiemi.
- Attività mirate a cogliere la relazione inversa tra addizione e sottrazione.
- Esperienze di raggruppamenti mirate a scoprire la decina.
- Composizioni, scomposizioni, confronti e riordini di numeri.
- Giochi, filastrocche e attività sugli aspetti ordinali del numero.

B

- Giochi di esplorazione e di orientamento spaziale.
- Esecuzione di percorsi nello spazio vissuto, loro rappresentazione e misurazione con materiale non strutturato.
- Esperienze concrete di stime e relative misurazioni di lunghezza mediante confronto.
- Manipolazioni di oggetti finalizzate a scoprire e descrivere figure solide e piane.

C

- Analisi di situazioni problematiche in contesti illustrati, fantastici e reali e individuazione di risoluzioni attraverso operazioni o azioni.
- Giochi linguistici, di logica, indovinelli, quiz da risolvere attraverso strategie diverse (drammatizzazioni, operazioni pratiche, disegni, schemi...).
- Giochi e attività per classificare, creare relazioni e corrispondenze.
- Analisi di fenomeni, situazioni e rappresentazioni grafiche mediante tabelle e schemi.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI



Coglie la coerenza di brevi e semplici testi che contengono relazioni di carattere matematico.

Conosce e utilizza rappresentazioni di dati in semplici tabelle o grafici, con riferimento a indagini svolte nel contesto classe, per ricavare informazioni numeriche.

Esprime le proprie idee e inizia a tener conto di punti di vista diversi dal proprio.

Riconosce e utilizza rappresentazioni numeriche che contengono elementi di carattere grafico.

Sperimenta in contesti significativi e motivanti che numeri e forme appartengono a esperienze di vita quotidiana.

Acquisisce e utilizza abilità di conteggio e prime abilità di calcolo.

Risolve facili problemi a struttura additiva e sottrattiva avvalendosi di rappresentazioni grafiche e iniziando a rappresentarne la soluzione con segni matematici.

Riconosce alcune comuni forme dello spazio e del piano.

Denomina alcune figure intuendone caratteristiche geometriche.

Sperimenta, anche con riferimento a misure non convenzionali, la possibilità di misurare alcune grandezze.



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it





MATEMATICA CLASSE 2^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI		
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura.</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici.</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A. NUMERI</p> <p>B. SPAZIO E FIGURE</p> <p>C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	
ABILITA'		CONOSCENZE



A. NUMERI

Conta oggetti a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ...

Legge e scrive i numeri naturali oltre il 100 in notazione decimale; li confronta e li ordina, anche rappresentandoli.

Esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizza le procedure di calcolo.

Esegue le quattro operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.

Conosce le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.

Conosce ed utilizza tecniche di calcolo rapido.

Esegue semplici addizioni e sottrazioni con riferimento all'euro.

B. SPAZIO E FIGURE

Percepisce la propria posizione, stima distanze e grandezze a partire dal proprio corpo.

Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).

Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, e dà le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.

Riconosce e denomina le principali figure dello spazio e del piano.

Classifica i solidi in base ad attributi diversi; costruisce modelli di solidi su progetto.

C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Classifica numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.

Individua i criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.

Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.

Seleziona e mette in relazione i dati utili in una situazione.

Effettua prime misurazioni utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.); determina gli acquisti che può effettuare con un budget a disposizione.

Predisporre una rappresentazione grafica di un problema utile alla sua risoluzione.

-I numeri naturali: rappresentazioni, ordinamento, confronto, successione.

-Il sistema di numerazione decimale

-I numeri pari e i numeri dispari

-I numeri ordinali

-Le operazioni

-Le tabelline

-Gli indicatori topologici

-I percorsi: spostamenti eseguiti con istruzioni orali e scritte

-Figure geometriche del piano e dello spazio

-Localizzazione di elementi nello spazio e sul piano cartesiano

-Linee aperte, chiuse, semplici, intrecciate, confini, regione interna, regione esterna

-Criteri di classificazione, non – e – o, quantificatori, modelli di rappresentazione

-Semplici rappresentazioni grafiche di dati. (diagrammi a barre, tabelle a doppia entrata)

-Elementi essenziali del linguaggio della probabilità: certo, possibile, impossibile

-Analisi di situazioni problematiche (aritmetiche e non). Testi di problemi da completare con la richiesta adeguata

-Costruzione di situazioni problematiche partendo dalla richiesta, da immagini, da operazioni

-Relazioni tra gli elementi di due insiemi e situazioni combinatorie

-Semplici indagini statistiche con raccolta e organizzazione dei dati mediante



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



ESEMPI DI ATTIVITA'



A

- Conteggio e raggruppamenti di grandi collezioni di oggetti.
- Costruzione e rappresentazione dei numeri con materiali diversi e giochi per consolidare il valore posizionale delle cifre.
- Costruzione dell'abaco per scoprire il centinaio.
- Realizzazione ed esplorazione della tabella dei numeri fino a 100 per analizzarne e scoprirne le principali regolarità, confrontarne somiglianze e differenze.
- Calcolo di addizioni e sottrazioni attraverso strumenti e materiali diversi.
- Giochi in coppia o piccolo gruppo e attività ludiche con dadi, carte, foglietti semiadesivi.
- Condivisione di strategie di calcolo che utilizzano le proprietà dell'addizione e della sottrazione.
- Giochi e attività di conta per 2, 3...

B

- Giochi di esplorazione e di orientamento spaziale.
- Esecuzione di percorsi nello spazio vissuto, loro rappresentazione e misurazione con materiale non strutturato.
- Esperienze concrete di stime e relative misurazioni di lunghezza mediante confronto.
- Manipolazioni di oggetti finalizzate a scoprire e descrivere figure solide e piane.
- Utilizzo di tempere, della plastilina, degli stuzzicadenti su forme solide per visualizzarne le parti costitutive principali e per giungere a una loro classificazione di modelli 3D con materiali diversi.

C

- Ricostruzioni di testi di problemi le cui parti sono state scombinare (puzzle matematici).
- Drammatizzazioni di situazioni problema.
- Condivisione di strategie risolutive e sintesi conclusive.
- Analisi di situazioni problematiche in contesti illustrati, fantastici e reali e individuazione di risoluzioni attraverso operazioni o azioni.
- Giochi linguistici, di logica, indovinelli, quiz da risolvere attraverso strategie diverse (drammatizzazioni, operazioni pratiche, disegni, schemi...).
- Giochi e attività per classificare, creare relazioni e corrispondenze.
- Analisi di fenomeni, situazioni e rappresentazioni grafiche mediante tabelle e schemi.
- Indagini statistiche e rappresentazioni dei dati raccolti in modo differente.
- Utilizzo delle frecce per esprimere semplici relazioni.
- Giochi con dadi e mattoncini per comprendere i concetti di certo, possibile, impossibile.
- Esplorazione e utilizzo di alcuni strumenti per ricavare le prime misure di lunghezza.
- Misurazioni e confronti tra misure ricavate con il righello.
- Drammatizzazione di situazioni di compravendita per l'utilizzo dell'euro che concretizzino esperienze vissute o ideate.



PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Coglie la coerenza di brevi e semplici testi che contengono relazioni di carattere matematico.
Conosce e utilizza rappresentazioni di dati in semplici tabelle o grafici, con riferimento a indagini svolte nel contesto classe, per ricavare informazioni numeriche.
Acquisisce e utilizza i termini della probabilità.
Esprime le proprie idee e inizia a tener conto di punti di vista diversi dal proprio.
Riconosce e utilizza rappresentazioni numeriche che contengono elementi di carattere grafico.
Sperimenta in contesti significativi e motivanti che numeri e forme appartengono a esperienze di vita quotidiana.
Acquisisce e utilizza abilità di conteggio e prime abilità di calcolo.
Risolve facili problemi avvalendosi di rappresentazioni grafiche e inizia a rappresentare la soluzione con segni matematici.
Riconosce, nel proprio vissuto, situazioni in cui è necessario applicare una specifica abilità di calcolo.
Riconosce e rappresenta situazioni problematiche nel vissuto quotidiano e verifica concretamente le soluzioni possibili.
Riconosce alcune comuni forme dello spazio e del piano.
Denomina alcune figure intuendone caratteristiche geometriche.
Disegna e completa figure su griglie quadrettate ed esegue alcune semplici misurazioni con strumenti convenzionali e non.
Sperimenta, anche con riferimento a misure non convenzionali, la possibilità di misurare alcune grandezze.

MATEMATICA CLASSE 3^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



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



NUMERI

Conta in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ...

Legge e scrive i numeri naturali in notazione decimale; li scompone, li confronta e li ordina.

Esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizza le procedure di calcolo.

Esegue correttamente le quattro operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.

Conosce con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.

Conosce ed utilizza tecniche di calcolo rapido.

Rappresenta frazioni, legge, scrive, confronta numeri decimali, li rappresenta sulla retta.

Esegue semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.

B. SPAZIO E FIGURE

Riconosce, denomina e descrive gli elementi di una figura e le loro relazioni.

Riconosce, denomina e descrive figure geometriche.

Disegna figure geometriche e costruisce modelli materiali anche nello spazio.

Riconosce e classifica gli angoli; classifica le figure in base ad alcune caratteristiche.

C.RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Classifica numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.

Argomenta sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.

Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.

Misura grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità arbitrarie e l'unità e strumenti convenzionali per la lunghezza(metro, orologio, ecc.).

Effettua misurazioni individuando la giusta unità di misura

Seleziona e mette in relazione i dati utili in una situazione.

Risolve differenti tipologie di problemi matematici.

-I numeri naturali anche oltre il 1000

-Numeri pari e dispari

-Il sistema di numerazione decimale e posizionale

-Gli algoritmi, i termini e le proprietà delle operazioni

-Il concetto di frazione

-I numeri decimali

-Linee e angoli

-Figure geometriche piane

-Piano e coordinate cartesiani

-Relazioni spaziali (simmetria, parallelismo, perpendicolarità...)

-Sistema Metrico Decimale

-Criteri di classificazione, non – e – o, quantificatori, modelli di rappresentazione

-Rappresentazioni grafiche di dati

-Elementi essenziali del linguaggio della probabilità: certo, possibile, impossibile

-Strumenti e unità di misura

-Sistema Metrico Decimale

-Problemi



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



ESEMPI DI ATTIVITA'



A

- Confronti tra numeri, scomposizioni e analisi attraverso materiale pratico e giochi di riconoscimento del valore posizionale delle cifre.
- Attività mirate a scoprire la classe delle migliaia.
- Esercitazioni su addizioni e sottrazioni che prevedono l'applicazione di strategie di calcolo e di proprietà delle operazioni.
- Giochi di scomposizione di numeri e sperimentazione delle strategie di calcolo mentale e ragionato.
- Giochi per sperimentare le abilità di calcolo.
- Analisi degli algoritmi della moltiplicazione e scoperta di strategie di calcolo mentale.
- Giochi per la memorizzazione delle tabelline.
- Scoperta delle proprietà della moltiplicazione in modo pratico, attraverso esempi concreti.
- Analisi del concetto della divisione e giochi pratici per effettuare divisioni complesse.
- Scoperta dell'algoritmo e delle proprietà della divisione.
- Situazioni problematiche pratiche da risolvere attraverso la divisione.
- Esperienze pratiche e manipolative per scoprire il concetto di frazione.
- Rappresentazione di frazioni attraverso tecniche differenti.
- Gioco sulle frazioni decimali e passaggio dalla frazione al numero decimale.
- Utilizzo degli euro per l'analisi e la scoperta dei numeri decimali.

B

- Costruzione con cartoncino dei solidi.
- Indicazione corretta delle caratteristiche dei solidi: facce, spigoli, vertici e tridimensionalità (lunghezza, larghezza, altezza).
- Rappresentazione con il disegno di tipi di linee.
- Classificazione di tipi di linee.
- Individuazione di relazioni tra le linee.
- Scoperta del concetto di angolo e osservazione degli angoli nella vita quotidiana.
- Giochi in palestra e con materiale pratico per fare esperienza su angoli e ampiezze.
- Confronto tra angoli anche in figure piane mediante piegature della carta.
- Rappresentazioni grafiche di vari tipi di angoli.
- Esplorazione dell'orologio.
- Disegno delle figure geometriche piane ricavate dallo sviluppo dei solidi.

C

- Giochi e attività per classificare, creare relazioni e corrispondenze.
- Analisi di fenomeni, situazioni e rappresentazioni grafiche mediante tabelle e schemi.
- Indagini statistiche e rappresentazioni dei dati raccolti in modo differente.
- Utilizzo delle frecce per esprimere semplici relazioni.
- Giochi con dadi e mattoncini per comprendere i concetti di certo, possibile, impossibile



PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Consolida e utilizza strategie di calcolo mentale e tecniche di calcolo scritto.
Sperimenta in contesti significativi e motivanti che numeri e forme appartengono a esperienze di vita quotidiana.
Descrive e denomina e inizia a classificare figure in base a caratteristiche geometriche.
Utilizza griglie quadrettate e il righello per il disegno geometrico e i più comuni strumenti per semplici misurazioni.
Legge e comprende semplici testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
Risolve facili problemi, descrivendo il procedimento risolutivo, rappresentandoli con schemi di vario tipo e confrontandosi con soluzioni diverse dalla propria.
Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, li esprime verbalmente e considera il punto di vista di altri.
Coglie la coerenza di brevi e semplici testi che contengono relazioni di carattere matematico.
Riconosce e rappresenta situazioni problematiche nel vissuto quotidiano e verifica concretamente le soluzioni possibili.
Conosce e utilizza rappresentazioni di dati in semplici tabelle o grafici, con riferimento a indagini svolte nel contesto classe, per ricavare informazioni numeriche.
Acquisisce e utilizza i termini della probabilità.
Sperimenta, anche con riferimento a misure non convenzionali, la possibilità di misurare alcune grandezze.

MATEMATICA CLASSE 4^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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.</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>
NUCLEI TEMATICI	<p>A. NUMERI</p> <p>B. SPAZIO E FIGURE</p> <p>C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>
ABILITA'	CONOSCENZE



A. NUMERI

Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali.

Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.

Utilizzare le proprietà delle operazioni.

Individuare multipli e divisori di un numero.

Stimare il risultato di una operazione.

Operare con le frazioni.

Utilizzare numeri decimali, frazioni in contesti diversi.

Utilizzare il sistema monetario europeo in relazione a situazioni di compravendita.

B. SPAZIO E FIGURE

Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre ad altri.

Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga, squadre, software di geometria).

Utilizzare e distinguere tra loro i concetti di orizzontalità, verticalità, perpendicolarità, parallelismo.

Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.

Costruire e utilizzare modelli materiali nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.

Riconoscere figure ruotate e traslate e simmetriche.

Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti (goniometro).

Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. Confrontare superfici riconoscendo l'equiestensione.

C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.

Usare le nozioni di frequenza, moda e di media aritmetica se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.

Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, capacità, masse, pesi e

-I numeri: confronto, ordinamento, composizioni e scomposizioni di numeri interi e decimali

-Valore posizionale delle cifre, uso dello zero e della virgola nei numeri interi e decimali

-Gli algoritmi, i termini e le proprietà delle operazioni e il calcolo mentale

-Multipli, divisori, numeri primi

-I simboli e le regole d'uso nelle espressioni numeriche

-La frazione come parte di un intero

-Unità frazionarie, frazioni proprie, improprie, apparenti, complementari, equivalenti.

-Confronto tra frazioni

-La frazione come operatore di una quantità

-Il sistema monetario basato sull'euro

-Linee, rette, segmenti

-Angoli: tipologia, sistema e strumenti di misura

-Piano e coordinate cartesiani

-Figure geometriche

-Gli elementi principali di un poligono

-Il calcolo del perimetro

-Concetto di superficie

-Concetti di equiestensione, isoperimetria, congruenza

-Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti

-Ingrandimento e riduzione di una figura



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



ESEMPI DI ATTIVITA'



A

- Scrittura e comprensione dei numeri naturali fino alle centinaia di migliaia a partire da situazioni problematiche presenti nella realtà.
- Esercitazioni sul valore posizionale delle cifre, confronto, composizione e scomposizione dei numeri.
- Costruzione della tavola dei primi 100 numeri; individuazione dei multipli di 2, 3, 4...; rilevazione dei numeri primi e loro caratteristiche.
- Operazioni in colonna.
- Osservazione di operazioni per stimarne il risultato.
- Utilizzo delle proprietà delle operazioni.
- Costruzione della carta di identità di numeri naturali e di numeri con la virgola.
- Numeri a confronto; registrazione della relazione con simboli; confronto fra cifre uguali in posizioni diverse.
- Stima del risultato di operazione con numeri con la virgola.
- Confronto fra unità frazionarie in situazioni problematiche.
- Esplorazione e applicazione delle frazioni con significato di operatore, quoziente, rapporto.
- Esperienze per rappresentare frazioni equivalenti e per individuare, in situazioni quotidiane, frazioni complementari a un intero.
- Simulazione di compravendita.

B

- Problemi di composizione e scomposizione di figure geometriche.
- Esperienze per classificare poligoni in base a numero di lati/angoli, assi di simmetria, diagonalità.
- Sperimentare il concetto di parallelismo e perpendicolarità
- Misurazioni di angoli con il goniometro.
- Rappresentazioni e spostamenti di figure sul piano (isometrie).
- Conversazioni per individuare situazioni di vita quotidiana in cui è necessario misurare il perimetro e calcolare l'area.
- Trasformazione di figure attraverso i movimenti isometrici per arrivare a formalizzare perimetro e area del quadrato, rettangolo e triangolo.
- Risoluzione di problemi di geometria con figure insolite

C

- Progettazione di un'indagine: individuazione del fenomeno da indagare, raccolta dei dati necessari, organizzazione, rappresentazione e lettura dei dati raccolti calcolando, se possibile, media e moda.
- Sperimentazione della probabilità del verificarsi di alcuni eventi in varie situazioni.
- Esperienze per stimare misura di oggetti e liquidi e successiva verifica con appositi strumenti.
- Esercitazioni relative a situazioni in cui è necessario il passaggio da un'unità di misura a un'altra.
- Attività di laboratorio per sperimentare e formalizzare la differenza tra peso netto, lordo e tara.



PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Si muove con consapevolezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.

Sperimenta in contesti significativi e motivanti che numeri e forme appartengono a esperienze di vita quotidiana.

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Risolve problemi descrivendo e giustificando il procedimento risolutivo.

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, giustifica le proprie idee e si confronta con il punto di vista di altri.

Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici.

Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica intuendo che gli strumenti matematici possono essere utili per operare nella realtà.

Utilizza rappresentazioni di dati in tabelle o grafici in situazioni significative per ricavare informazioni e inizia a valutare potenzialità e limiti in ciascuna modalità di registrazione.

Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, alcune semplici relazioni e strutture.

Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure e costruisce modelli.

Utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura.

Acquisisce e utilizza i termini della probabilità.

Riconosce e rappresenta situazioni problematiche nel vissuto quotidiano e verifica concretamente le soluzioni possibili.



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it





CLASSE 5^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI		
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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.</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A. NUMERI</p> <p>B. SPAZIO E FIGURE</p> <p>C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	
ABILITA'		CONOSCENZE



A.NUMERI

Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali.
Eeguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.
Individuare multipli e divisori di un numero.
Stimare il risultato di una operazione.
Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti.
Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.
Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.
Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta.
Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.

B.SPAZIO E FIGURE

Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie.
Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre).
Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di orizzontalità, verticalità, perpendicolarità, parallelismo.
Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.
Riconoscere rappresentazioni di piante di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).
Riconoscere figure ruotate e traslate.
Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.
Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.
Determinare l'area di rettangoli, triangoli e altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.

C.RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le

-I numeri naturali fino alla classe dei miliardi, i numeri decimali, le frazioni, i numeri relativi.
-Lettura, scrittura, composizione, scomposizione, confronto, ordinamento dei numeri.
-Significato ed uso corretto di zero, virgola, valore posizionale delle cifre.
-Uso consapevole delle quattro operazioni.
-Proprietà delle quattro operazioni, strategie di calcolo, approssimazione, stima del risultato.
-Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000.
-Multipli e divisori, numeri primi e composti, criteri di divisibilità.
-Espressioni.
-Potenze, potenze del 10 (polinomi numerici).
-Concetto di percentuale, sconto, aumento.
-Significato di frazione come parte, come operatore.
-Rappresentazione e riconoscimento di frazioni proprie, improprie, apparenti, equivalenti, complementari.

-Figure del piano e dello spazio.
-Piano e coordinate cartesiani
-Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti.
-Misurazione e classificazione degli angoli con l'uso del goniometro.
-Misure di grandezza; perimetro e area di poligoni.



ESEMPI DI ATTIVITA'

A

- Conversazione e riflessioni sui vari tipi di numeri e il loro uso in contesti quotidiani.
- Espressioni matematiche: analisi, riflessioni e "traduzioni".
- Risoluzione di problemi con più di 2 operazioni e rappresentazione del percorso risolutivo con diagramma ed espressioni.
- Invenzione di problemi partendo da un'espressione.
- Scoperta dei limiti dei vari insiemi numerici nell'esecuzione di operazioni.
- Rappresentazione dei numeri razionali sulla retta (numeri naturali, relativi, decimali).
- Strategie di calcolo orale.
- Scoperta del concetto di potenza.
- Ricerca di relazioni tra numeri e individuazione dei criteri di divisibilità.
- Il ruolo della frazione come operatore.
- Attività sui vari significati del concetto di frazione.
- Giochi per visualizzare il rapporto tra frazioni.
- Risoluzione di problemi con calcolo delle percentuali

B

- Disegni e costruzioni geometriche.
- Riflessione sui concetti di equiscomponibilità ed equivalenza.
- Soluzione di problemi con aree complesse.

C

- Analisi di un problema complesso e sistematizzazione delle relazioni tra unità di misura, multipli e sottomultipli.
- Equivalenze e cambi monetari.
- Calcoli con misure di tempo, di velocità e spazio-tempo.
- Riflessioni sull'utilità e le modalità di svolgimento delle indagini statistiche.
- Analisi di tabelle e grafici per ricavare dati specifici.
- Calcolo della probabilità di eventi fortuiti in situazioni ludiche, con l'uso di percentuali.



PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica intuendo che gli strumenti matematici possono essere utili per operare nella realtà.
Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici.
Si muove con consapevolezza e sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
Utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura.
Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli.
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, alcune semplici relazioni e strutture.
Risolve facili problemi descrivendo e giustificando il procedimento risolutivo, rappresentandoli con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura, e considerando soluzioni alternative.
Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, giustifica le proprie idee e le valuta tenendo conto del punto di vista di altri.
Utilizza rappresentazioni di dati in tabelle o grafici in situazioni significative per ricavare informazioni.
In base agli scopi dell'indagine considerata, valuta a quale modalità di registrazione ricorrere.
Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.

COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZE DI BASE IN GEOGRAFIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA

GEOGRAFIA CLASSE 1^
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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. 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.	
NUCLEI TEMATICI	A .ORIENTAMENTO B LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' C. PAESAGGIO ,REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE.	
ABILITÀ		CONOSCENZE
A .ORIENTAMENTO Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici Seguire indicazioni spaziali per la disposizione di oggetti. Utilizzare indicatori topologici per descrivere la posizione di oggetti nello spazio. B. LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' Definire spazi interni ed esterni rispetto ad un confine Individuare relazioni spaziali all'interno di rappresentazioni grafiche. Eseguire semplici percorsi su indicazioni orali. Ricostruire graficamente un percorso effettuato. Ricostruire graficamente uno spazio narrato ,utilizzando simboli non convenzionali. Localizzare elementi all'interno di un semplice reticolo,ricorrendo al sistema delle coordinate. C. PAESAGGIO ,REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE. Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita,spazi con caratteristiche diverse. Individuare le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.		Indicatori topologici e punti di riferimento. La lateralità Spostamenti nello spazio.Punti di riferimento Spazio interno/esterno/confine Simbologia-cartografia non convenzionale Struttura di una tabella: colonna-riga-cella. L'oggetto reale e la sua rappresentazione La visione dall'alto,di fronte,di lato , Spazi della quotidianità scolastica:individuali e collettivi. Gli ambienti della scuola. Funzioni specifiche dei vari ambienti. Spazi della quotidianità extrascolastica e loro funzioni
ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)		



Effettuare percorsi seguendo le indicazioni dell'insegnante. Ascolto di storie per individuare le relazioni spaziali e i termini che le identificano/ per compiere spostamenti nello spazio seguendo punti di riferimento. Realizzazione e rappresentazione di percorsi con materiali strutturati e non Rappresentazione di elementi in base agli indicatori spaziali. Giochi motori finalizzati al riconoscimento di destra/sinistra. Analisi della posizione di oggetti in base alla propria lateralità. Spostamenti sul reticolo esplicitati attraverso un linguaggio codificato. Lettura di storie per individuare tipologie di spazi. Osservazione di documentazione fotografica e di immagini di vario tipo finalizzata all'individuazione dei diversi punti di vista. Esperienze motorie e manuali mirate alla scoperta della differenza tra bidimensionalità e tridimensionalità. Associazione di simboli ad attività o ambienti.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Localizza oggetti nello spazio, in base a indicatori topologici dati
Riconosce i confini di uno spazio.
Esegue percorsi nello spazio fisico e rappresentato seguendo istruzioni date dall'adulto.
Traccia percorsi in uno spazio dato.
Verbalizza semplici percorsi eseguiti.
Mette in relazione gli ambienti con le loro funzioni.
Mette in relazione simboli con elementi della realtà.
Indica la posizione di un elemento all'interno di un semplice reticolo, utilizzando i binomi locativi.



GEOGRAFIA CLASSE 2^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI		
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>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.</p> <p>Ricava informazioni da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A .ORIENTAMENTO B. LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' C. PAESAGGIO,REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE.</p>	
ABILITÀ		CONOSCENZE



A .ORIENTAMENTO

Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici
Seguire indicazioni spaziali per la disposizione di oggetti.
Utilizzare indicatori topologici per descrivere la posizione di oggetti nello spazio.
Riconoscere elementi dello spazio utili all'orientamento.

B LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'

Leggere rappresentazioni grafiche in pianta.
Rappresentare oggetti in pianta,cambiando le dimensioni.
Rappresentare ambienti ed elementi in una mappa.
Comprendere l'importanza di una simbologia condivisa
Rappresentare cartograficamente un percorso .
Localizzare elementi all'interno di un reticolo geografico.

C. PAESAGGIO,REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE.

Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.
Riconoscere, nel proprio ambiente di vita,spazi con caratteristiche diverse.
Individuare le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.
Riconoscere e denominare gli elementi naturali ed antropici nel territorio.
Riconoscere interventi negativi e positivi dell'uomo .
Progettare soluzioni,esercitando la cittadinanza attiva.

Indicatori topologici

Punti di riferimento.

Spostamenti nello spazio. Punti di riferimento

L'oggetto reale e la sua rappresentazione .
La visione dall'alto,di fronte, di lato.
Riduzione e ingrandimento. Simboli e legenda.

Simbologia-cartografica convenzionale

Elementi cartografici. Coordinate geografiche(punto di partenza-arrivo-direzione)

Ambienti-arredi e relative funzioni.ù
Caratteristiche strutturali e funzionali
Edifici pubblici e privati

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Raccolta di dati,esplorazione guidata e rappresentazione spontanea di percorsi.Comparazione,analisi e lettura di mappe per giungere ad una rappresentazione cartografica condivisa.
Osservazione,lettura e verbalizzazione di rappresentazioni oggettive di uno spazio. Realizzazione di un plastico e della relativa pianta condivisa.
Esplorazione e censimento degli ambienti dell'edificio scolastico. Osservazione e verbalizzazione di spazi in relazione alla funzione,agli arredi e agli utenti. Confronto tra rappresentazioni grafiche e cartografiche.
Individuazione e classificazione degli edifici presenti nel proprio territorio. Formulazione di ipotesi sulla funzione d'uso degli edifici per procedere ad una generalizzazione condivisa.
Osservazione di fonti per individuare caratteristiche geografiche del paesaggio urbano e degli elementi che indicano le sue trasformazioni nel tempo.
Spostamenti sul reticolo esplicitati attraverso un linguaggio codificato. Lettura di storie per individuare tipologie di spazi.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI



Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante;
Sa orientarsi nello spazio circostante, utilizzando punti di riferimento.
Riconosce rappresentazioni con punto di vista dall'alto di oggetti e spazi.
Ricava informazioni dall'analisi di una mappa |/pianta
Localizza elementi in rappresentazioni grafiche e cartografiche.
Effettua un percorso su mappa, seguendo le indicazioni date.
Sa descrivere un percorso, individuando punti di riferimento.
Riconosce le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.
Mette in relazione gli ambienti con le loro funzioni.

GEOGRAFIA CLASSE 3^		
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI		
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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 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 altri continenti. 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	
NUCLEI TEMATICI	A .ORIENTAMENTO B. LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' C. PAESAGGIO REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE.	
ABILITÀ	CONOSCENZE	



A ORIENTAMENTO

Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici.

B LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ

Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.)

Ricostruire un percorso e saperlo verbalizzare

Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.

Ingrandire e ridurre le rappresentazioni di oggetti attraverso regole arbitrarie

C. PAESAGGIO, REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE.

Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita e del proprio territorio.

Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.

Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, gli interventi positivi e negativi dell'uomo.

Significato di "geografia"

Il geografo, i suoi strumenti ed i suoi aiutanti.

Elementi di orientamento: indicatori topologici, punti di riferimento,

percorso apparente del Sole e punti cardinali, nuove tecnologie digitali

Elementi essenziali di cartografia: simbologia, rappresentazione dall'alto, riduzione ed ingrandimento in scala su carta, con rapporti scalari fissi (quadretti del foglio).

Rappresentazioni cartografiche di vario tipo.

Funzioni degli spazi.

Oggetti geografici fisici: fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari.

Elementi naturali ed antropici dei paesaggi.

Risorse del territorio ed attività umane.

Trasformazioni ambientali positive e negative ad opera dell'uomo.

Tutela ambiente.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Ascolto di storie per scoprire l'importanza dei punti di riferimento. Uscita nel territorio circostante per individuare punti di riferimento condivisi.

Caccia al tesoro finalizzata a riconoscere spazi e arredi a partire dalla lettura di una pianta. Osservazione delle ombre nei vari momenti della giornata.

Visione di filmati, immagini fotografiche per rilevare le caratteristiche di un ambiente naturale. Realizzazione di cartelloni di sintesi relativi ad un ambiente esaminato.

Visione di filmati, documentari per rilevare i cambiamenti operati dall'uomo sul territorio.

Leggere e rappresentare piante e mappe relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza.

Schemi comparativi di ambienti naturali.

Disegnare la pianta di uno spazio noto con rapporti scalari fissi dati (1:1) utilizzando una misura convenzionale.

Localizzare su una pianta ambienti noti.

Tracciare percorsi da un punto di partenza ad un punto di arrivo assegnato.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI



Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa.
Sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere , utilizzando punti di riferimento.
Sa descrivere brevi percorsi, individuando punti di riferimento.
Sa rappresentare graficamente i tragitti più semplici.
Sa rappresentare .con punto di vista dall'alto, oggetti e spazi.
Ricava informazioni su un territorio,dall'osservazione di una carta.
Sa leggere piante degli spazi vissuti ,utilizzando punti di riferimento fissi
Sa individuare i punti cardinali ,con l'ausilio di riferimenti naturali e non.
Riconosce gli elementi caratteristici di paesaggi noti.
Distingue in un paesaggio noto, aspetti naturali e antropici.
Riproduce oggetti su reticolo di dimensioni diverse.

GEOGRAFIA CLASSE 4^	
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>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.</p> <p>Ricava informazioni da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.).</p> <p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e altri continenti.</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza</p>
NUCLEI TEMATICI	<p>A .ORIENTAMENTO</p> <p>B LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'</p> <p>C. PAESAGGIO E SISTEMA TERRITORIALE.</p>
ABILITÀ E CONOSCENZE	



A ORIENTAMENTO

Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.

- Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.).

B LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ

Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.

Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.

Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.

C PAESAGGIO, REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.

Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.

Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, reticolo geografico .

Elementi di orientamento: punti cardinali ed intercardinali, rosa dei venti, coordinate geografiche (latitudine/longitudine)

Clima: elementi meteorologici e fattori climatici.

Zone climatiche terrestri: tropicale, temperata, polare.

Le regioni climatiche italiane.

I paesaggi italiani.

Patrimonio culturale e ambientale.

Salvaguardia e tutela ambiente.

I settori economici.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Leggere mappe e carte e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente. Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico. Ricerca di informazioni metereologiche ,in rete o attraverso quotidiani. Confronto di grafici e tabelle ed elaborazione di dati statistici relativi al clima in Italia. Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto...) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma...)

Visione di filmati,immagini fotografiche per rilevare le caratteristiche di un ambiente esaminato. Realizzazione di cartelloni di sintesi .

Visione di filmati,documentari per rilevare i cambiamenti operati dall'uomo sul territorio.

Giochi di orientamento con punti cardinali. Presentazioni con supporti multimediali.

Osservazione di carte tematiche sulle vie di comunicazione in Italia.Simulazione di viaggi con mezzi diversi. Analisi di vantaggi e svantaggi dei diversi mezzi di trasporto. Studio sull'impatto delle vie di comunicazione sul territorio.Casi di attualità (ponti e alta velocità)

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

L'alunno si orienta su una carta geografica, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.

Sa individuare la carta più appropriata ad uno scopo prefissato.

Localizza sulla carta fisica dell'Italia catene montuose,pianure,colline,fiumi,laghi mari e isole.

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.

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.

Riconosce gli elementi caratteristici di paesaggi noti.

Distingue in un paesaggio noto, aspetti naturali e antropici.

GEOGRAFIA CLASSE 5^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>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.</p> <p>Ricava informazioni da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.).</p> <p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e altri continenti.</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A .ORIENTAMENTO</p> <p>B LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'</p> <p>C. PAESAGGIO E SISTEMA TERRITORIALE.</p>	
ABILITÀ E CONOSCENZE		



ORIENTAMENTO

Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.
Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici ecc.).

LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ

Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.
Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.
Localizzare le regioni fisiche principali dei diversi continenti.

PAESAGGIO E REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie, le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.

Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.
Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.
Conoscere le principali strutture politiche, amministrative, economiche del proprio Paese; alcuni principi fondamentali della Costituzione, i principali Organi dello Stato e quelli amministrativi a livello locale.

Conoscere tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e confrontarle con quelle di compagni provenienti da altri paesi, individuandone, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.
Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.
Localizzare le regioni fisiche principali dei diversi continenti.

Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche.

Elementi di orientamento.

Economia: i settori produttivi: primario, secondario e terziario; le vie di comunicazione; la filiera; alimentazione sostenibile.

Stato italiano: : principali tappe storiche; simboli dell'identità nazionale.
Popolazione italiana: natalità, mortalità, stato anagrafico, popolazione attiva/ passiva..., densità di popolazione in relazione al territorio italiano e differenze regionali- Immigrazione e stanziamenti di gruppi stranieri – Lingue e dialetti in uso - Religioni praticate
Storie di migrazioni: cause
Costituzione italiana: valori fondanti, diritti e doveri dei cittadini, Ordinamento della Repubblica.
I diritti dell' Infanzia (Convenzione Internazionale ONU)
Organizzazioni internazionali: ONU, UE
Concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa)
Regioni amministrative italiane
Patrimonio artistico e naturalistico italiano e sua tutela.
Sviluppo sostenibile: obiettivi Agenda 2030

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico. Presentare una regione italiana alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico. Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia. (es. realizzare una cartina tematica dell'Italia evidenziando un personaggio illustre /ricetta/monumenti/ecc. per ogni regione). Analisi di dati demografici riferiti alla popolazione scolastica (plesso di appartenenza) con realizzazione di grafici , lettura e confronto di dati. Analisi di dati demografici e confronto tra diverse regioni. Analisi di ultimi censimenti ISTAT e realizzazione di grafici su alcune caratteristiche della popolazione. Presentazioni con supporti multimediali. Analisi di un fenomeno locale e globale ,(es. il fenomeno migratorio),interpretando testi e immagini e realizzando tabelle, schemi e carte tematiche. Identificare le quattro variabili della spesa sostenibile: stagionalità, distanza di provenienza, tipo d'imballaggio, nemici del clima . Ricostruire una filiera produttiva.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali ,utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali. Ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici. Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 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 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.

COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO : **SCIENZE**

SCIENZE CLASSE 1^
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>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.</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>B. OSSERVARE E SPERIMENTARE: GLI ESSERI VIVENTI E L'AMBIENTE</p>	
ABILITÀ		CONOSCENZE



A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI

Utilizzare i cinque sensi come strumenti di esplorazione dell'ambiente circostante
Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, riconoscerne funzioni e modi d'uso.
Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà
Riconoscere materiali di uso comune e alcune loro proprietà.
Classificare i materiali in funzione della raccolta di rifiuti differenziata.
Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati a oggetti e materiali di uso comune.

B. OSSERVARE E SPERIMENTARE: I VIVENTI E LORO AMBIENTE

Individuare e nominare su di sé, sugli altri e su modelli le parti del corpo.
Individuare e riconoscere gli organi di senso e le principali sensazioni ad essi legate.
Riconoscere e descrivere le trasformazioni dell'ambiente naturale di vita in riferimento al ciclo stagionale: il tempo meteorologico e la durata di notte e dì.
Riconoscere e descrivere i cambiamenti di piante e animali in riferimento al ciclo stagionale.
Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali: il ciclo vitale, esseri viventi e non viventi.
Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.

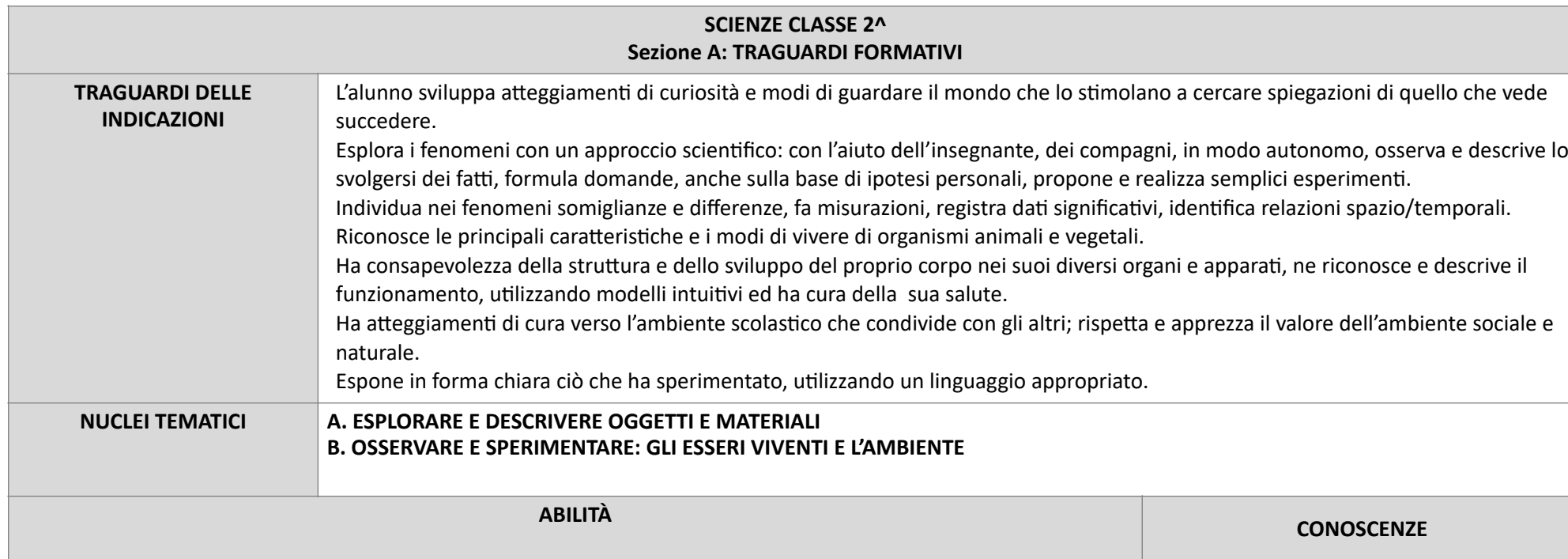
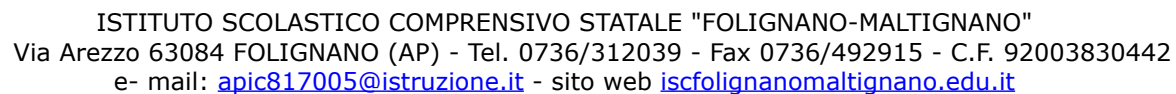
Proprietà di materiali e oggetti
Concetto di FUNZIONE e di
FUNZIONAMENTO
Concetto di RICICLO
Lo schema corporeo
I cinque sensi
Classificazione in viventi e non viventi
Il ciclo vitale
Prima classificazione intuitiva in piante e animali
Fenomeni stagionali
Fenomeni di ADATTAMENTO in relazione ai cambiamenti stagionali

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Giochi di riconoscimento con i sensi alternativi alla vista (la scatola del tatto. Le scatole degli odori...)
Esperienze sul comportamento di materiali comuni a confronto in situazioni diverse (galleggiamento, elasticità, fragilità, assorbenza...)
Esperienze sul comportamento dello stesso materiale in situazioni diverse (cambia lo spessore, la forma...)
Tabelle di rilevazione del tempo meteorologico ed elaborazione in semplici grafici.
Osservazione sistematica di cambiamenti nel corso delle stagioni.
Semina di piante diverse.
Allevamento di piccoli animali.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Osserva e opera semplici classificazioni.
L'alunno osserva e riconosce regolarità e differenze nell'ambito naturale (stagioni, piante, animali, ciclo vitale...)
Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per riprodurre e osservare fenomeni naturali e verificare le ipotesi di partenza.
Spiegare con linguaggio appropriato i risultati ottenuti dalle esperienze, anche con l'uso di disegni e schemi.





A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI

Utilizzare i cinque sensi come strumenti di esplorazione dell'ambiente circostante
Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, riconoscerne funzioni e modi d'uso.
Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà
Riconoscere materiali di uso comune e alcune loro proprietà.
Classificare i materiali in funzione della raccolta di rifiuti differenziata.
Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati alla trasformazione del cibo e al calore.

B. OSSERVARE E SPERIMENTARE: I VIVENTI E LORO AMBIENTE

Riconoscere e descrivere i cambiamenti di piante in riferimento al ciclo stagionale: sempreverdi e caducifoglie, fiori e frutti stagionali.
Classificare gli animali in riferimento a caratteristiche diverse: ambiente, alimentazione, movimento, adattamento al freddo.
Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali: il ciclo vitale, esseri viventi e non viventi.
Realizzare ed osservare semine o piccoli allevamenti di animali.
Osservare la trasformazione dell'ambiente in funzione dell'attività umana: le coltivazioni locali.
Osservare fenomeni e trasformazioni legati all'acqua.
Il corpo e le sensazioni in relazione a situazioni diverse: fame, sete, dolore, movimento, freddo, caldo...
Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.

Proprietà di materiali e oggetti
Fenomeni di trasformazione dalla materia prima agli alimenti
Concetto di FUNZIONE e di FUNZIONAMENTO
Concetto di RICICLO
Classificazione in viventi e non viventi
Il ciclo vitale
Classificazioni semplici di piante e animali
Le parti commestibili delle piante
Fenomeni di ADATTAMENTO in relazione ai cambiamenti stagionali
Le sensazioni fisiche legate ai bisogni del corpo.
Il ciclo dell'acqua

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Osservazione e analisi di processi di trasformazione di alimenti: dalla coltivazione al processo di trasformazione al prodotto (particolarmente significativi la vinificazione e la panificazione).
Osservazione diretta in azienda di trasformazioni alimentari (l'olio, il formaggio, il gelato...)
Osservazione possibilmente diretta e riconoscimento di frutti e verdure stagionali; individuazione della parte commestibile della pianta (frutto, radice, foglie...)
Tabelle di rilevazione di fenomeni meteorologici ed elaborazione in semplici grafici.
Osservazione sistematica di cambiamenti nel corso delle stagioni.
Esperimenti sull'estrazione della clorofilla.
Semina di piante diverse.
Osservazione diretta / allevamento di piccoli animali.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI



Osserva e opera semplici classificazioni.

L'alunno osserva e riconosce regolarità e differenze nell'ambito naturale (stagioni, piante, animali, ciclo vitale...).

Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per riprodurre e osservare fenomeni naturali e verificare le ipotesi di partenza.

Spiega, con l'aiuto dell'insegnante, con linguaggio appropriato i risultati ottenuti dalle esperienze, anche con l'uso di disegni e schemi.

Utilizza le conoscenze acquisite per assumere comportamenti responsabili e/o sostenibili (alimentazione, pratiche di igiene, rispetto dell'ambiente).

SCIENZE CLASSE 3^
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

**TRAGUARDI DELLE
INDICAZIONI**

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

NUCLEI TEMATICI

A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI
B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO
C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

ABILITÀ

CONOSCENZE



ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI

Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.

Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà: peso, lunghezza, altezza, ...

Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame.

Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.

OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali.

Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.

Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo

Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci

Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente

Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti (stagioni)

L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE

Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.

Conoscere i bisogni vitali degli esseri viventi in relazione con il loro ambiente.

Le scienze e gli scienziati

Fasi del metodo scientifico-sperimentale

Struttura di oggetti/strumenti, riconoscimento parti, funzioni e modi d'uso (strumenti dello scienziato)

Viventi e non viventi.

La materia; materia organica e inorganica

Gli stati della materia ed i passaggi di stato

Comportamento delle calamite

Acqua: caratteristiche e proprietà; ciclo dell'acqua e fenomeni atmosferici;

Il suolo: formazione, composizione, strati; terreni permeabili ed impermeabili.

Le caratteristiche dei viventi: il ciclo vitale

Classificazioni dei viventi in piante (autotrofe) e animali (eterotrofi)

Caratteristiche degli animali: riproduzione (ovipari- vivipari- ovovivipari);

nutrizione (erbivori-carnivori- onnivori) e dentature; adattamento/difesa (migrazione, letargo, mimetismo...); comportamenti sociali degli animali (es. insetti sociali)

Le parti della pianta e le loro funzioni: fusto (erbe, arbusti, alberi); radici (a fittone, fascicolate, aeree, avventizie); foglia (piante latifoglie e aghifoglie); fiore, frutto, seme; i prodotti stagionali dell'orto.

Rispetto dell'ambiente e della propria salute

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Predisposizione di schemi, grafici, tabelle... da far utilizzare agli alunni per l'osservazione e descrizione di esperimenti o fenomeni.
Esperienze utilizzando calamite di diversa forma e grandezza su materiali diversi.
Esperimenti sul suolo: osservazione diretta di campioni di terreno; stratificazione in un barattolo di acqua per scoprire la composizione del suolo e il comportamento dei diversi materiali (humus, sabbia, argilla, ghiaia...); esperimento sulla permeabilità/impermeabilità di terreni diversi con misurazione del tempo di infiltrazione.
Visione di filmati sugli argomenti affrontati.
Analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione.
Individuare l'adattamento degli organismi all'ambiente.
Conoscere i comportamenti corretti per rispettare l'ambiente e la propria salute
Laboratorio sull'argilla: proprietà, manipolazione...

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Conosce ed utilizza il metodo scientifico come strumento per osservare ed analizzare fenomeni, rappresentarli e relazionarli
Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni.
Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.

Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi.

Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).

SCIENZE CLASSE 4^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>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.</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A. OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <p>B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>C. L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p>	
ABILITÀ		CONOSCENZE



A. OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI

Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.

Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire il modo elementare il concetto di energia.

Osservare, utilizzare e quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità (bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.

Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc.).

Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).

B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

Identificare in situazioni concrete le fasi del metodo scientifico-sperimentale.

Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.

Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.

C. L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE

Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.

Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.

Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.

Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo

Le scienze e i diversi scienziati

Il metodo scientifico-sperimentale

Strumenti per osservare e misurare

Osservazione qualitativa e quantitativa

Materia e sua composizione: atomi e molecole

Materia organica e inorganica.

Trasformazioni fisiche e chimiche

Materiali naturali e artificiali

Materiali e loro caratteristiche

Il calore e la temperatura

L'aria: composizione, proprietà; l'atmosfera; la pressione atmosferica

Fenomeni meteorologici

L'acqua e alcune proprietà: galleggiamento, capillarità, vasi comunicanti...

Soluzioni in acqua; l'acqua come solvente; sostanze solubili e non solubili in acqua.

Processi di depurazione dell'acqua; regole per il risparmio idrico

Le rocce: classificazione in sedimentarie, metamorfiche ed ignee

I regni dei viventi

Le monere e i protisti; principali differenze tra batteri e virus

I funghi: caratteristiche; le muffe e i lieviti

Piante semplici e complesse; la riproduzione delle piante, la disseminazione, la fotosintesi clorofilliana, la respirazione e la traspirazione.

Classificazione e caratteristiche dei vertebrati

Classificazione e caratteristiche degli invertebrati

Catene e reti alimentari, piramide ecologica alimentare

Gli ecosistemi del mondo: i biomi.

Relazioni uomo/ambiente/ecosistemi

Ecologia ed ecosostenibilità: effetto serra e surriscaldamento globale, buco nell'ozono, inquinamento di acqua, aria, suolo: cause e rimedi



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Predisposizione di schemi, grafici, tabelle... da far utilizzare agli alunni per l'osservazione e descrizione di esperimenti o fenomeni.

Verbalizzazione scritta di mappe e schemi sugli argomenti affrontati.

Utilizzare il metodo scientifico nell'esplorazione di situazioni quotidiane o per risolvere problemi

Analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi)

Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico che delle caratteristiche che dei modi di vivere

Eseguire una dimostrazione riguardo ad uno dei fenomeni fisici osservati in natura e trattati in classe

Contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...)

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni.

Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso.

Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.

Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).

Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi....)

Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

SCIENZE CLASSE 5^

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>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.</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>
NUCLEI TEMATICI	A. OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO C. L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE
ABILITÀ	CONOSCENZE



A. OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI

Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.

Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire il modo elementare il concetto di energia.

Osservare e utilizzare semplici strumenti di misura(termometro, metro, bilancia...) imparando a servirsi di unità convenzionali

Individuare le proprietà di alcuni materiali. come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.).

B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.

Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso modelli.

C. L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE

Descrivere ed interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare

Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio

Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità

Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo

L' energia e le sue forme; trasformazioni energia; l' elettricità; fonti di energia (rinnovabili e non rinnovabili);

Ecologia ed ecosostenibilità (risparmio energetico, limitazione uso eccessivo di risorse non rinnovabili, raccolta differenziata dei rifiuti, importanza di riciclare alcuni materiali....).....

Materiali e loro caratteristiche (es. materiali trasparenti, traslucidi, opachi, fonoassorbenti, isolanti acustici; buoni/cattivi conduttori di elettricità).....

Le macchine semplici: le leve

La cellula: parti e funzioni

Corpo umano: cellule, tessuti, organi, apparati/sistemi e funzioni (apparato locomotore, apparato digerente, apparato respiratorio, apparato cardio-circolatorio, apparato escretore, organi di senso, sistema nervoso, apparato riproduttore)

Stili di vita, salute: norme di igiene personale, norme per una corretta alimentazione, i pericoli del fumo...

I principi nutritivi degli alimenti ed il loro valore energetico

La piramide alimentare e i cinque pasti del giorno

La luce: caratteristiche, propagazione, fenomeni luminosi (arcobaleno, ombra, riflessione, rifrazione...)

Il suono: caratteristiche, propagazione, fenomeni sonori (l'eco); inquinamento acustico...

Relazioni uomo/ambiente/ecosistemi

Sistema solare



Applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche) e all' educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione).

Lettura di tabelle nutrizionali degli alimenti.

Comporre la razione alimentare giornaliera secondo le indicazioni della piramide alimentare, individuando gli errori alimentari ed i problemi connessi con gli squilibri alimentari

Conoscere e descrivere il funzionamento del corpo umano come sistema complesso che interagisce con l'ambiente.

Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) dei comportamenti e/o di sostanze tossico-nocive.

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici (es. il disco di Newton)

Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale

Utilizzare il metodo scientifico nell'esplorazione di situazioni quotidiane o per risolvere problemi

Contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...)

Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.

Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.

Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.

Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.

Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.

Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA



TECNOLOGIA CLASSE 1^

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A. VEDERE E OSSERVARE</p> <p>B. PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	
ABILITÀ		CONOSCENZE
<p>A VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>B PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p> <p>Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>		<p>Proprietà dei materiali più comuni</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune: funzioni e funzionamento</p> <p>Riutilizzo e riciclo dei materiali</p> <p>Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni</p> <p>Le parti hardware del computer</p> <p>Funzioni principali di applicazioni informatiche (programmi per disegnare: es Paint 3D...)</p> <p>Utilizzo di risorse ludiche/educative in rete</p> <p>Coding (es. Programma il futuro/Ora del codice, coding unplugged: pixel art...)</p>



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Realizzare un semplice oggetto in cartoncino con tecnica origami
Realizzare un manufatto elencando strumenti e materiali necessari e seguendo semplici istruzioni
Disegnare cornicette decorative
Osservare oggetti, strumenti e macchine di uso comune, i materiali con i quali sono stati realizzati e descriverne funzione e funzionamento; smontare e rimontare.
Ricerca immagini di oggetti/strumenti di scrittura di ieri e di oggi, metterli a confronto per evidenziarne i cambiamenti.
Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano per migliorarli (es. la sedia)
Disegnare utilizzando nuove applicazioni informatiche (es. Paint 3D)

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione e ai materiali; smonta e rimonta strumenti di uso scolastico o domestico.
Utilizza le nuove tecnologie per scrivere e disegnare.
Realizza semplici manufatti seguendo istruzioni e utilizzando tecniche di rappresentazione grafica.

TECNOLOGIA CLASSE 2^

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.
Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

NUCLEI TEMATICI

- A. VEDERE E OSSERVARE**
B. PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE



ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>A VEDERE E OSSERVARE Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>B PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>Proprietà dei materiali più comuni</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, funzioni e funzionamento</p> <p>Riutilizzo e riciclo dei materiali (es. riciclo della CARTA)</p> <p>Strumenti e processi di trasformazione di risorse</p> <p>Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni</p> <p>Le parti del computer</p> <p>Funzioni principali di applicazioni informatiche (programmi per scrivere, per disegnare, per lo storytelling...)</p> <p>Utilizzo di risorse ludiche/educative in rete</p> <p>Coding (es. Programma il futuro/Ora del codice, coding unplugged: pixel art..)</p>
ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)	
<p>Realizzare un semplice oggetto in cartoncino con tecnica origami</p> <p>Realizzare un manufatto elencando strumenti e materiali necessari e seguendo semplici istruzioni</p> <p>Disegnare cornicette decorative</p> <p>Osservare oggetti, strumenti e macchine di uso comune, i materiali con i quali sono stati realizzati e descriverne funzione e funzionamento; smontare e rimontare.</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano per migliorarli</p> <p>Disegnare e scrivere utilizzando nuove applicazioni informatiche (Paint 3D, Word...)</p>	
PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI	
<p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione e ai materiali; smonta e rimonta strumenti di uso scolastico o domestico.</p> <p>Utilizza le nuove tecnologie per scrivere e disegnare.</p> <p>Realizza semplici manufatti seguendo istruzioni e utilizzando tecniche di rappresentazione grafica.</p>	



TECNOLOGIA CLASSE 3^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI			
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse.</p> <p>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</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica o commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		
NUCLEI TEMATICI	<p>A. VEDERE E OSSERVARE</p> <p>B. PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>		
<table><tr><td>ABILITÀ</td><td>CONOSCENZE</td></tr></table>		ABILITÀ	CONOSCENZE
ABILITÀ	CONOSCENZE		



A.VEDERE E OSSERVARE

Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio
Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

B.PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari
Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
Realizzare un oggetto in carta descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un programma di utilità.

Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (es. l'argilla)
Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo (oggetti in argilla, ceramica...; il telaio e la tessitura;)
Risparmio energetico, riutilizzo e riciclo dei materiali
Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni
Segnali di sicurezza e simboli di rischio
Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni
Funzioni principali di applicazioni informatiche (programmi per scrivere, per lo storytelling, per la posta elettronica...)
Utilizzo di piattaforme digitali per il reperimento di risorse informative e ludico-didattiche
Coding

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Realizzare un semplice oggetto in cartoncino con tecnica origami
Costruire una bussola artigianale
Realizzare un telaio con materiale semplice e imparare la tecnica della tessitura;
Realizzare un vaso di argilla/das con la tecnica "a colombino"
Visione di filmati informativi (es. "Come fare argilla dalla terra" e "Come nasce un vaso di argilla"...)
Analizzare la funzione di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.
Confezionare la segnaletica per le emergenze
Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano per migliorarli
Utilizzare dispositivi digitali per scrivere, disegnare, ricercare informazioni...
Coding con attività offline e online.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI



Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari.
Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente
Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali; smonta e rimonta strumenti di uso scolastico o domestico.
Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.

TECNOLOGIA CLASSE 4^		
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI		
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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. 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 o 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 le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A.VEDERE E OSSERVARE B.PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	
	ABILITÀ	CONOSCENZE



A.VEDERE E OSSERVARE

Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.

Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio

Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.

Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.

Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

B.PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE

Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.

Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.

Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.

Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.

Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (materiali buoni e cattivi conduttori termici; materiali che galleggiano/affondano...)

Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo: oggetti per cuocere e cucinare

Risparmio idrico ed energetico, riutilizzo e riciclo dei materiali

Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni

Segnali di sicurezza e i simboli di rischio

Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni

Funzioni principali di applicazioni informatiche (es. programmi per scrivere, per creare presentazioni, per eseguire calcoli, per disegnare grafici...)

Utilizzo di piattaforme digitali per il reperimento di risorse informative e ludico-didattiche

Coding

Internet e le regole per un utilizzo sicuro

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali , utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica.

Analizzare la funzione di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire

Apportare modifiche ad un oggetto per migliorarlo

Analizzare le tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale

Utilizzare dispositivi digitali per scrivere, disegnare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni...

Coding con attività offline e online.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI



Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente
Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.
Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, 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.
Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e li utilizza in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

TECNOLOGIA CLASSE 5^	
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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 o commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
NUCLEI TEMATICI	A. VEDERE E OSSERVARE B. PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE
ABILITÀ	CONOSCENZE



VEDERE E OSSERVARE

Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio
Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE

Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.
Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (es.materiali buoni e cattivi conduttori di elettricità; materiali fonoassorbenti; materiali lucidi, traslucidi e trasparenti...)
Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo (le macchine semplici: piano inclinato e LEVE; le TELECOMUNICAZIONI: dal telegrafo agli smartphone)
Risparmio idrico ed energetico, riutilizzo e riciclo dei materiali
Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni (pericoli dell'elettricità)
Segnali di sicurezza e simboli di rischio
Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni (es. Vedere con il SUONO: il SONAR e l' apparecchio ECOGRAFICO; le TELECOMUNICAZIONI)
Internet e le regole per un utilizzo sicuro
Funzioni principali di applicazioni informatiche (es. programmi per scrivere, per creare presentazioni, per eseguire calcoli, per disegnare grafici...)
Utilizzo di piattaforme digitali per il reperimento di risorse informative e ludico-didattiche
Coding

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali , utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica.
Analizzare la funzione di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.
Confezionare la segnaletica per le emergenze
Analizzare le tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale
Utilizzare dispositivi digitali per scrivere, disegnare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni...
Redigere protocolli d'uso corretto di Internet
Coding con attività offline e online.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI



Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente
Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.
Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.
Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato.
Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e li utilizza in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IDENTITA' STORICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA

STORIA CLASSE 1^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	L'alunno usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate. L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
NUCLEI TEMATICI	A . USO DELLE FONTI B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI E STRUMENTI CONCETTUALI C. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA



ABILITÀ CONOSCENZE	CONOSCENZE
<p>A . USO DELLE FONTI Individuare le tracce ed usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato.</p> <p>B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI E STRUMENTI CONCETTUALI Saper ordinare una serie di fatti secondo un rapporto di anteriorità e posteriorità, usando gli indicatori di successione. Saper rilevare relazioni di contemporaneità di azioni. Saper cogliere la durata di azioni . Saper riconoscere che il tempo si può scandire in base ad elementi durevoli e caratterizzanti. Saper misurare la durata di periodi. Comprendere la struttura del giorno. Acquisire la terminologia relativa alle scansioni del giorno. Individuare le azioni che si compiono nei vari momenti della giornata. Riconoscere alcuni ritmi all'interno del giorno. Acquisire la terminologia relativa ai giorni della settimana. Comprendere la struttura della settimana Acquisire la terminologia relativa ai mesi. Conoscere la successione dei mesi. Conoscere la struttura del mese. Rilevare i cambiamenti che avvengono nella realtà circostante ad opera della natura. Rilevare cambiamenti e trasformazioni che avvengono ad opera del tempo.</p> <p>C PRODUZIONE ORALE E SCRITTA Utilizzare la striscia temporale per rappresentare fatti in successione. Rappresentare graficamente relazioni temporali tra esperienze e fatti vissuti, individuando successioni, contemporaneità e durate. Esporre verbalmente una sequenza di fatti vissuti e non.</p>	<p>Le tracce e prima definizione di "fonte"</p> <p>I diversi tipi di tempo Organizzatori temporali di successione:prima-dopo/ prima-adesso-dopo/prima-dopo-dopo-ancora-infine Organizzatori temporali di contemporaneità :mentre/contemporaneamente/e Contemporaneità di azioni compiute da una sola persona. Contemporaneità di azioni compiute da persone diverse in uno stesso luogo. Contemporaneità di azioni compiute da persone diverse in luoghi diversi Durata di azioni: tempo reale e tempo soggettivo Periodo Il giorno e le sue parti. Le azioni di routine nell'arco della giornata. I ritmi all'interno del giorno I giorni della settimana. Il ritmo settimanale I mesi dell'anno Il ritmo dei mesi L'anno solare. Le stagioni Il tempo cumulativo. Rappresentazione grafica di successione lineare e ciclica.</p>
ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)	



Verbalizzazione e rappresentazione grafica di esperienze quotidiane, con l'utilizzo di segni e simboli per rappresentare la successione temporale di azioni. Brainstorming per la rilevazione delle diverse temporalità. Attività di misurazione non convenzionali della durata di azioni. Ascolto di storie per scoprire relazioni di successione / contemporaneità. Ricerca in situazioni vissute di azioni contemporanee e loro rappresentazione. Osservazione, verbalizzazione di vissuti per individuare le parti del giorno, il loro ritmo. Uso di modalità diverse di rappresentazione del giorno, della settimana, del mese per cogliere la successione ciclica. Costruzione del calendario murale, per rilevare successioni, periodi, durate. Lettura di un semplice testo scritto/iconico e collocazione dei fatti presenti in uno schema temporale dato, individuando le relazioni temporali presenti. Individuazione di un mutamento all'interno di un semplice testo narrativo, controntando INIZIO – FINE. Completamento di un ciclo assegnato, disegnando le fasi mancanti. Discriminazione del corretto ordine cronologico in serie di stringhe date, con 3 vignette, relative a storie conosciute. Riconoscimento, in una serie data, delle sequenze cicliche sbagliate. Identificare le parti della giornata in base ad elementi caratterizzanti.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Ordina fatti utilizzando gli organizzatori temporali. : prima, dopo, infine/ ora, prima, dopo / precedente, successivo/ ieri, oggi, domani.
Individua eventi rappresentati graficamente che accadono contemporaneamente.
Esplica il concetto di contemporaneità, completando delle frasi e realizzandone la rappresentazione grafica.
Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni.
Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine.
Ordina correttamente i giorni della settimana e i mesi.
Colloca ordinatamente, in una linea del tempo, i principali fatti di una narrazione o di un'esperienza vissuta.

STORIA CLASSE 2^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI

L'alunno usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate.
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



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



NUCLEI TEMATICI	A . USO DELLE FONTI B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI E STRUMENTI CONCETTUALI c. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA
ABILITÀ CONOSCENZE	CONOSCENZE



A . USO DELLE FONTI

Individuare le tracce ed usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato,
Saper scegliere materiali ,testimonianze attinenti ad un tema scelto.
Saper riconoscere vari tipi di fonte storica.

B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI E STRUMENTI CONCETTUALI

Saper ordinare una serie di fatti secondo un rapporto di anteriorità e posteriorità, usando gli appropriati indicatori di successione.
Saper rilevare relazioni di contemporaneità di azioni.
Saper stabilire e misurare la durata di azioni.
Saper riconoscere che il tempo si può scandire in base ad elementi durevoli e caratterizzanti.
Saper misurare la durata di periodi.
Rilevare i cambiamenti che avvengono nella realtà circostante ad opera della natura.
Rilevare cambiamenti e trasformazioni che avvengono ad opera del tempo.
Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo.
Rilevare le temporalità presenti su un grafico (periodi,successioni,contemporaneità,durata).
Riconoscere e definire il concetto di evento.
Saper riconoscere ,in una serie di fatti, cause e conseguenze.
Individuare analogie e differenze attraverso il confronto di situazioni diverse, lontane nello spazio e nel tempo.
Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.

C PRODUZIONE ORALE E SCRITTA

Saper utilizzare appropriati indicatori temporali per descrivere situazioni.
Saper rappresentare graficamente fatti e fenomeni temporali.

Ricostruire avvenimenti ,in sequenza temporale, attraverso la memoria collettiva.

Produrre informazioni dirette da una fonte attraverso schede di

La fonte storica
Diversi tipi di fonte storica: materiale,iconografica,scritta,ufficiale.

Organizzatori temporali di contemporaneità, mentre/contemporaneamente/nel frattempo/quando
Orologio: parti,funzionamento,durata.
Calendario
Strumenti per la misurazione del tempo
Organizzatori temporali ed espressioni di durata
Organizzatori temporali di periodo
La struttura del mese.
la struttura dell'anno solare
Ritmi all'interno della settimana e del mese
Scansioni diverse dell'anno solare (anno scolastico-quadrimestre- semestri).
Ciclo delle stagioni
Mutamenti stagionali
Tempo cumulativo
Mutamenti reversibili e irreversibili
Successione lineare e successione ciclica
Fatti ed eventi.
Striscia del tempo
Ritmi settimanali –mensili-annuali
Rappresentazione grafica di successione lineare e ciclica, di periodi,di eventi .
Microtesti con situazione iniziale-centrale e finale.



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Collocare i fatti in uno schema temporale dato, utilizzando le datazioni .Rispondere a domande inerenti a periodi, durate, contemporaneità da individuare su un grafico proposto.
Ricostruzione di un mese,a partire da alcuni giorni assegnati.
Pianificazione di attività settimanali secondo orari stabiliti.
Data una serie di fatti che una persona può compiere nell'arco di un giorno,discriminare quelli che seguono un tempo ciclico e ordinarli in uno schema assegnato.
Data una serie di frasi,distinguere i fatti che hanno un andamento ciclico,da quelli che non si ripetono.
Completare un testo bucato con le parole del tempo indicate e produrre un semplice testo e/o rispondere ad un questionario dato.
Completamento di un ciclo assegnato, disegnando le fasi mancanti.
Distinguere frasi che si riferiscono ad eventi che si ripetono nel tempo da altri che non si ripetono.
Distinguere ,in una serie di fatti quelli che producono un cambiamento.
Esplorazione dei cambiamenti avvenuti si di sé e sull'ambiente circostante per individuare le tracce del trascorrere del tempo.Catalogazione delle tracce raccolte per documentare le trasformazioni e le permanenze.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Ordina fatti utilizzando gli organizzatori temporali appropriati
Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei.
Individua relazioni causali e temporali in una serie di fatti
Individua periodi e sa calcolarne la durata.
Sa leggere e completare un grafico
Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone.
Classifica le fonti e ne ricava informazioni dirette.
Sa scegliere fonti attinenti ad un tema scelto e produrre informazioni dirette.
Riunisce, in un microtesto descrittivo, le informazioni da una scheda di osservazione su una fonte.
Produce un semplice testo narrativo da una striscia temporale.



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A . USO DELLE FONTI B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI E STRUMENTI CONCETTUALI c. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA</p>	
ABILITÀ CONOSCENZE	CONOSCENZE	



A . USO DELLE FONTI

Saper riconoscere vari tipi di fonte storica.

Selezionare fonti attinenti ad un tema scelto.

B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI E STRUMENTI CONCETTUALI

Saper ordinare una serie di fatti secondo un rapporto di anteriorità e posteriorità, usando gli indicatori di successione.

Saper rilevare relazioni di successione, contemporaneità, durate, periodi.

Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo.

Rilevare le temporalità presenti su un grafico (periodi, successioni, contemporaneità, durate).

Riconoscere gli eventi in una serie di fatti.

Saper riconoscere, in una serie di fatti, cause e conseguenze.

Ricerca ed analizzare informazioni per elaborare un quadro storico-sociale.

Individuare analogie e differenze attraverso il confronto di quadri storico-sociali diversi.

C PRODUZIONE ORALE E SCRITTA

Produrre informazioni dirette e inferenziali da una o più fonti, attraverso schede di osservazione.

Formulare ipotesi attraverso l'incrocio di fonti.

Riunire le informazioni ricavate dall'osservazione guidata di una fonte in un testo descrittivo.

Individuare mutamenti e permanenze.

Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali e non.

Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.

Fonti storiche e loro reperimento per la ricostruzione del passato .

Il metodo di ricerca.

Racconti mitologici

La rappresentazione lineare del tempo.

Tipologie di fonti storiche.

La nascita del mondo e l'origine della vita.

Evoluzione dell'uomo: caratteristiche degli ominidi nel processo di antropogenesi

Attività e scoperte del Paleolitico.

Neolitico: agricoltura e allevamento

Vita nei villaggi neolitici.

Strisce temporali.

Schemi

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Ricostruzione del passato personale attraverso diverse tipologie di fonti, con relativa rappresentazione sulla linea del tempo.
Ricerche storiche su luoghi pubblici frequentati dai bambini e documentazione di quanto scoperto.
Brainstorming sulle preconoscenze degli alunni riguardo alla cosmo genesi. Ascolto, lettura e ricerca di miti. Visione di filmati sull'origine della Terra e discussioni in classe. Schematizzazione delle conoscenze acquisite sulla linea del tempo e attraverso rappresentazioni grafiche.
Collocazione di fatti in uno schema temporale dato, utilizzando le datazioni. Rispondere a domande inerenti a periodi, durate, contemporaneità da individuare su un grafico proposto. Realizzazione di schede d'identità per ciascun ominide e relativa presentazione.
Costruzione di quadri di civiltà del Paleolitico e Neolitico. Indagine su civiltà primitive dei nostri giorni e confronto dei quadri di civiltà.
Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti. Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei.
Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone.
Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale e del proprio contesto di vita.
Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria.
Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali e non.
Riferisce in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.
Seleziona e classifica vari tipi di fonte al fine di ricostruire un fatto del passato.
Ricava le informazioni utili da una fonte, completando una scheda di osservazione.
Individua le informazioni temporali presenti in testo e le colloca correttamente in un grafico.

STORIA CLASSE 4^
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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-</p>
NUCLEI TEMATICI	<p>A . USO DELLE FONTI B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI E STRUMENTI CONCETTUALI c. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA</p>
ABILITÀ CONOSCENZE	CONOSCENZE



A . USO DELLE FONTI

Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.

B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI E STRUMENTI CONCETTUALI

Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.

Localizzare le antiche civiltà su carte geo-storiche.

Mettere in relazione l'ambiente con lo sviluppo di una civiltà

Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.

Organizzare informazioni in base agli indicatori di civiltà.

Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico(avanti Cristo- dopo Cristo)

Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni tra gli elementi caratterizzanti.

Individuare analogie e differenze attraverso il confronto di situazioni diverse, lontane nello spazio e nel tempo.

C. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA

Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.

Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.

Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

Fonti storiche e loro reperimento per la ricostruzione del passato .

Storia locale; usi e costumi della tradizione locale.

Carte geo-storiche

Grafici temporali

Indicatori di civiltà

Schemi di sintesi

Strutture delle civiltà fluviali: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose...

Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Osservazione guidata di reperti e fonti visive per cogliere il rapporto uomo-ambiente . Problematizzazioni sulla sopravvivenza in relazione alle risorse da sfruttare.
Osservazione guidata di fonti materiali e costruzione di schemi di sintesi delle conoscenze apprese e l'organizzazione economica e sociale di un popolo.
Ricerca di informazioni tratte da testi, carte e dall'analisi di fonti storiche per delineare le caratteristiche di una civiltà.
Rielaborazione delle conoscenze attraverso schemi e rappresentazioni grafiche funzionali all'esposizione orale.
Osservazione guidata di grafici temporali e cartine geostoriche delle diverse civiltà della Mesopotamia per individuare periodi, durate, contemporaneità.
Realizzazione di quadri di civiltà con appropriati indicatori. Rappresentazione dello sviluppo diacronico e sincronico delle civiltà.
Reperimento di informazioni da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni. Produzione di carte geo-storiche e linee del tempo.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Organizza le informazioni tratte da una fonte scritta in uno schema e ricava datazioni ,periodi e durate.
Colloca le informazioni temporali di un testo sul grafico .
Colloca le fonti nel contesto storico adeguato.
Seleziona informazioni da una fonte,in base ad una tematizzazione data.
Identifica e spiega aspetti specifici di una civiltà .
Sa operare confronti di aspetti di una civiltà con quelli di un'altra e individuare somiglianze e differenze.
Dall'analisi di fonti ,discrimina aspetti culturali di popoli diversi, .
Riferisce elementi significativi di una civiltà in modo esauriente.
Individua nessi causali presenti in testo e li colloca correttamente in un grafico.

STORIA CLASSE 5^

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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.</p>
NUCLEI TEMATICI	<p>A . USO DELLE FONTI B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI E STRUMENTI CONCETTUALI c. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA</p>
ABILITÀ CONOSCENZE	CONOSCENZE



A . USO DELLE FONTI

Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.

B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI E STRUMENTI CONCETTUALI

Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.
Localizzare le antiche civiltà su carte geo-storiche.
Individuare le caratteristiche salienti delle diverse civiltà (contesto geografico, sociale, economico, tecnologico, culturale e religioso).
Individuare i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio.
Individuare gli elementi fondamentali che hanno determinato la formazione, lo sviluppo e la crisi di una civiltà
Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico(avanti Cristo- dopo Cristo)
Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni tra gli elementi caratterizzanti.
Individuare analogie e differenze attraverso il confronto di situazioni diverse, lontane nello spazio e nel tempo.
Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.

Comparare informazioni relative a periodi diversi per individuare e descrivere mutamenti
Organizzare le conoscenze acquisite relative alle civiltà studiate, in schemi, brevi testi e mappe, utilizzando i termini specifici del linguaggio disciplinare e le carte geo-storiche.
Ricavare informazioni da grafici, tabelle carte storiche, e consultare testi di genere diverso, manualistici e non.
Conoscere ed usare termini specifici del linguaggio disciplinare.
Elaborare in forma di racconto orale scritto gli argomenti studiati

C. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA

Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.

Ricavare e produrre informazioni da grafici tabelle carte storiche

Fonti storiche e loro reperimento per la ricostruzione del passato .
Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose

Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella storia antica.

Le società in Grecia e nella Magna Grecia.

Arte e cultura dei popoli italici.

Lo sviluppo della civiltà etrusca.

La fondazione di Roma e i primi secoli della Monarchia.

Monarchia-Repubblica-Impero a Roma.

Forme di governo

Arte,Architettura e infrastrutture di Greci e Romani

Linea del tempo

Mappe concettuali



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Ricerca di informazioni tratte da testi, carte e dall'analisi di fonti storiche per delineare le caratteristiche di una civiltà.
Rielaborazione delle conoscenze attraverso schemi e rappresentazioni grafiche funzionali all'esposizione orale.
Lettura di racconti sulla vita di personaggi politici dell'antica Grecia per dedurre le caratteristiche di alcune poleis della madrepatria e delle colonie e per analizzare somiglianze e differenze nell'ordinamento socio-politico.
Localizzazione di informazioni desunte da fonti scritte su una mappa geostorica. Realizzazione di grafici temporali per evidenziare la contemporaneità di popoli in spazi diversi. Analisi di documenti relativi a forme di governo e confronto con le forme attuali.
Realizzazione di quadri di civiltà con appropriati indicatori.
Reperimento di notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti. Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni. Produzione di carte geo-storiche e linee del tempo.
Ricerca di tracce romane sul proprio territorio. Produzione di linee del tempo e di carte tematiche con i principali resti architettonici romani.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

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 tratte da una fonte scritta in uno schema e ricava datazioni, periodi e durate.
Produce informazioni inferenziali con l'incrocio di fonti.
Ricava informazioni temporali da un testo espositivo e le ordina cronologicamente.
Colloca le fonti nel contesto storico adeguato.
Seleziona informazioni da una fonte, in base ad una tematizzazione data.
Localizza le civiltà antiche su una mappa geostorica.
Identifica e spiega aspetti specifici di una civiltà.
Sa operare confronti di aspetti di una civiltà con quelli di un'altra.
Dall'analisi di fonti, discrimina aspetti culturali di popoli diversi.
Ricostruisce le fasi salienti di una civiltà, individuando elementi caratteristici.
Distingue le caratteristiche di varie forme di governo.
Individua nessi causali presenti in testo e li colloca correttamente in un grafico.
Discrimina elementi del patrimonio culturale italiano.

COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO :CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO ARTE E IMMAGINE



ARTE E IMMAGINE **CLASSE 1^**

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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).</p> <p>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.).</p> <p>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.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A - ESPRIMERSI E COMUNICARE.</p> <p>B - OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>C - COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p>	
ABILITÀ		CONOSCENZE



A. ESPRIMERSI E COMUNICARE

Affinare la coordinazione oculo – manuale.

Gestire lo spazio foglio.

Realizzare semplici ritmi di colori, forme e figure.

Rappresentare e comunicare la realtà percepita, superando gli stereotipi (lo schema corporeo per rappresentare sé e gli altri).

Illustrare situazioni lette o ascoltate.

Elaborare produzioni grafiche e plastiche personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

Utilizzare strumenti, materiali e tecniche diversi.

B. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Guardare e osservare, in forma guidata, immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.

Riconoscere in un testo iconico-visivo, attraverso un approccio operativo, gli elementi del linguaggio visivo (colori, forme, spazio).

C. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE.

Familiarizzare con alcune forme di arte analizzando e descrivendo gli elementi essenziali del linguaggio visivo e dell'orientamento nello spazio.

L'orientamento nello spazio: sopra/sotto, destra/sinistra, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano.

Ritmi

Colori primari e secondari

Schema corporeo

Forme geometriche di base

Tecniche e materiali per la rappresentazione grafica e plastica per elaborati bidimensionali e tridimensionali.

Semplici software di elaborazione grafica.

Elementi essenziali per la lettura di un'immagine e per la produzione di elaborati grafici, plastici, visivi: elementi presenti nell'immagine, colori e forme.

Relazione fra immagini ed emozioni/sensazioni.

ESEMPI DI ATTIVITÀ

Laboratori del colore con strumenti tecniche diverse: tempere, gessi, pastelli, colori a cera

Produzione spontanea di illustrazione di racconti o di esperienze personali.

Riproduzione di oggetti o immagini dal vero o da modello (disegno, fotografia, opera d'arte)

Produzione di elementi realistici tridimensionali con materiali familiari: carta, cartoncino, stoffa.

Elaborazioni artistiche su temi dati con tecniche diverse

Osservazione guidata finalizzata alla riproduzione di elementi della realtà in modo non stereotipato.

Cornicette geometriche e ritmi decorativi sul quaderno o su elaborati diversi.

Esecuzione di manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di festività, eventi.

Osservazione guidata di un'opera d'arte per scoprire colori, forme, emozioni suscitate.

Elaborazione, in forma personale, di contenuti e tecniche osservate in un'opera d'arte.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI



Illustra spontaneamente situazioni personali o narrative, esprimendo sensazioni.
Rappresenta elementi reali, osservando modelli.
Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.
Osserva e riconosce in un'immagine gli elementi rappresentati e la loro posizione nello spazio.
Individua in un'immagine alcuni elementi formali del linguaggio iconico: colori e forme, soggetto e sfondo.
Osserva in forma guidata un'opera d'arte, sulla base degli elementi formali appresi.

ARTE E IMMAGINE CLASSE 2^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI		
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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.	
NUCLEI TEMATICI	A - ESPRIMERSI E COMUNICARE. B - OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI C - COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	
ABILITÀ		CONOSCENZE



ESPRIMERSI E COMUNICARE

Rappresentare e comunicare la realtà percepita, superando gli stereotipi (linea di separazione cielo/terra, il corpo umano, l'albero...)

Illustrare situazioni lette o ascoltate, anche in sequenza cronologica.

Elaborare produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

Trasformare immagini e materiali cercando soluzioni figurative originali.

Distinguere la figura dallo sfondo.

Realizzare ritmi di figure, colori, forme.

Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.

Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini ed opere d'arte.

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, in base alla percezione visiva e l'orientamento nello spazio.

Raccontare emozioni a partire da immagini di ambienti circostanti e persone.

Cogliere ritmi e moduli ritmici.

Distinguere figura e sfondo.

Riconoscere un ordine temporale in una breve sequenza illustrata o fumetto e coglierne il significato.

Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (colori, forme, spazio) individuando il loro significato espressivo.

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

Osservare e analizzare alcune forme d'arte cogliendo gli elementi essenziali del linguaggio visivo.

Riconoscere alcune semplici tecniche note.

Trarre spunto da opere d'arte per superare stereotipi

Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture

Colori primari e secondari e loro valenza espressiva.

Forme geometriche di base

Ritmi e moduli ritmici

Tecniche di rappresentazione grafica e plastica per elaborati bidimensionali e tridimensionale.

I piani di un'immagine: soggetto e sfondo

Semplici software di elaborazione grafica.

Elementi, colori e forme presenti in un'opera d'arte.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Laboratori del colore con strumenti tecniche diverse: tempere, gessi, pastelli, colori a cera
Produzione spontanea di illustrazione di racconti o di esperienze personali.
Produzione di elementi realistici tridimensionali con materiali familiari: carta, cartoncino, stoffa.
Elaborazioni artistiche su temi dati con tecniche diverse
Osservazione guidata finalizzata alla riproduzione di elementi della realtà , per il superamento dello stereotipo.
Cornicette geometriche e ritmi decorativi sul quaderno o su elaborati diversi.
Esecuzione di manufatti con tecniche diverse a tema.
Variazioni di soggetto o sfondo partendo da un'immagine data.
Osservazione guidata di un'opera d'arte per scoprire colori, forme ed emozioni suscitate.
Elaborazione personale partendo da un'opera d'arte osservata.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Illustra spontaneamente situazioni personali o narrative, anche in sequenza.
Produce elaborati originali esprimendo sensazioni e/o emozioni.
Rappresenta elementi reali, osservando modelli.
Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.
Osserva e riconosce in un'immagine gli elementi rappresentati e la loro posizione nello spazio.
Individua in un'immagine alcuni elementi formali del linguaggio iconico: colori e forme.
Osserva in forma guidata un'opera d'arte.
Rielabora graficamente un'opera d'arte osservata.

ARTE E IMMAGINE CLASSE 3^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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).</p> <p>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.).</p> <p>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.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A - ESPRIMERSI E COMUNICARE.</p> <p>B - OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>C - COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p>	
ABILITÀ		CONOSCENZE



ESPRIMERSI E COMUNICARE

Rappresentare e comunicare la realtà percepita, superando gli stereotipi (la linea del paesaggio)

Illustrare situazioni lette o ascoltate, anche in sequenza e in forma di fumetto.

Elaborare produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

Riprodurre la mimica facciale e la gestualità per esprimere emozioni e sentimenti.

Utilizzare il colore in modo consapevolmente espressivo.

Trasformare immagini e materiali cercando soluzioni figurative originali.

Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.

Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini ed opere d'arte.

Realizzare un manufatto legato alla storia (es. graffito/pittura rupestre...)

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, in base alla percezione visiva e l'orientamento nello spazio.

Osservare e riconoscere i piani di profondità in un'immagine di paesaggio seguendo l'orientamento delle linee e la gradualità del colore.

Riconoscere diverse tipologie iconiche (disegno, pittura, fotografia, scultura...).

Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, spazio) individuando il loro significato espressivo.

Riconoscere semplici materiali e tecniche utilizzati (individuando quelli noti).

Individuare, nel linguaggio del fumetto, le sequenze narrative e decodificare il significato attraverso gli elementi grammaticali specifici (linee cinetiche, onomatopee...).

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

Osservare e analizzare alcune forme d'arte cogliendo tecniche ed elementi noti del linguaggio visivo.

Osservare e interpretare le prime immagini della storia dell'uomo: pitture, incisioni rupestri...

Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.

Elementi del linguaggio visivo: il segno (il punto, la linea, la forma), i colori (caldi/freddi, primari/secondari, complementari le gradazioni di colore), il movimento.

Piani di profondità di un'immagine: lo sfondo, il secondo piano, il primo piano.

La mimica facciale e la gestualità caratterizzanti le emozioni.

Tecniche di rappresentazione grafica e plastica per elaborati bidimensionali e tridimensionale.

Fumetti, cartoni animati e film di animazione.

Forme d'arte e produzione artigianale appartenenti alla propria o ad altre culture.

Semplici software di elaborazione grafica.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Laboratori espressivi con strumenti e tecniche diverse
Produzione spontanea di illustrazione di racconti o di esperienze personali.
Produzione di elementi realistici tridimensionali con materiali plastici: pasta per modellare, argilla ...
Elaborazioni artistiche su temi dati con tecniche diverse.
Osservazione guidata finalizzata alla riproduzione di elementi della realtà , per il superamento dello stereotipo.
Esecuzione di manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di festività, eventi.
Composizione di paesaggi con sovrapposizione di piani ed elementi.
Osservazione guidata di elementi artistici di culture antiche e rielaborazione personale (graffiti, pittura a spruzzo di mani sovrapposte, rappresentazioni plastiche di piccole sculture, dolmen, menhir e cromlech...). Mostre dei materiali prodotti.
Osservazione guidata di un'opera d'arte per scoprire colori, forme ed emozioni suscitate.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Illustra situazioni personali o narrative utilizzando gli elementi del linguaggio iconico appresi in modo adeguato al messaggio.
Rappresenta elementi reali, osservando modelli.
Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.
Discrimina alcune tipologie di rappresentazione bi e tridimensionale.
Osserva e riconosce in un'immagine gli elementi del linguaggio visivo appresi.
Osserva in forma guidata un'opera d'arte individuando gli elementi del linguaggio visivo appresi .
Rielabora graficamente un'opera d'arte osservata.
Riconosce alcune espressioni artistiche legate alla preistoria.



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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).</p> <p>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.).</p> <p>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.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A - ESPRIMERSI E COMUNICARE. B - OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI C - COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p>	
ABILITÀ		CONOSCENZE



ESPRIMERSI E COMUNICARE

Rappresentare e comunicare la realtà percepita in modo verosimile.

Usare diverse tecniche per esprimere diversi stati d'animo.

Usare il colore con intenzione ed efficacia per rendere sensazioni o idee.

Completare un'immagine in modo personale e creativo

Trasformare immagini e materiali cercando soluzioni figurative originali.

Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.

Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini ed opere d'arte.

Realizzare manufatti legati alla storia (es. papiro...)

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Individuare e descrivere gli elementi formali di un'immagine, collocandoli nello spazio secondo le regole della percezione visiva.

Identificare gli elementi del linguaggio visivo utilizzati e il loro valore espressivo.

Osservare e descrivere immagini statiche o dinamiche, individuandone i personaggi e l'idea centrale.

Cogliere le proporzioni nel volto.

Distinguere i campi utilizzati e cogliere le motivazioni sottese alla loro scelta.

Riconoscere materiali e tecniche utilizzati.

Riconoscere i diversi linguaggi visivi individuandone le diverse forme di comunicazione.

Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma

elementare i diversi significati.

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

Osservare e comprendere le caratteristiche principali dell'opera: elementi del linguaggio visivo, leggi compositive, inquadratura.

Riconoscere elementi linguistici e stilistici di un artista noto.

Cogliere il significato dell'opera.

Riconoscere alcune tecniche base.

Individuare i beni culturali e riconoscerli nell'ambiente.

Comprendere come la civiltà e la grandezza di un popolo si manifestino anche attraverso la sua cultura artistica.

Elementi del linguaggio visivo: il segno - il punto, la linea, la forma; il colore: colori complementari, contrasti di colore, gradazioni di colore; il movimento.
La figura umana: le proporzioni del viso.
L'inquadratura: i campi e i piani di un'immagine.
Tecniche di rappresentazione grafica e plastica per elaborati bidimensionali e tridimensionale.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Laboratori espressivi con strumenti e tecniche diverse.
Produzione di illustrazione di testi o di esperienze personali utilizzando in modo consapevole tecniche ed elementi del linguaggio visivo appresi.
Produzione di elementi realistici tridimensionali con materiali diversi: garza, cartapesta, pasta per modellare, argilla ...
Elaborazioni artistiche su temi dati con tecniche diverse.
Esecuzione di manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di festività, eventi.
Completamento di immagini in modo creativo e personale o realistico.
Visione ed analisi di cortometraggi, film, documentari i
Osservazione guidata di elementi artistici di culture antiche e rielaborazione personale.
Produzione di modelli di espressioni artistiche delle civiltà antiche: costruzione e decorazione di papiri, produzione di modelli di piramidi o templi, modelli di vasi greci ...

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Illustra situazioni personali, lette o ascoltate utilizzando gli elementi del linguaggio iconico appresi in modo adeguato al messaggio.
Rappresenta elementi reali, osservando modelli.
Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.
Discrimina alcune tipologie di rappresentazione iconiche e multimediali.
Osserva e riconosce in un'immagine gli elementi del linguaggio visivo appresi.
Osserva in forma guidata un'opera d'arte individuando gli elementi del linguaggio visivo appresi e ne intuisce il messaggio.
Rielabora graficamente un'opera d'arte osservata.
Riconosce alcune espressioni artistiche legate ai popoli dell'antichità.

ARTE E IMMAGINE CLASSE 5^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI

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.
Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



NUCLEI TEMATICI	A - ESPRIMERSI E COMUNICARE. B - OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI C - COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE
ABILITÀ	CONOSCENZE



ESPRIMERSI E COMUNICARE

Usare strumenti e tecniche diverse per rappresentare in modo soggettivo e oggettivo la realtà.

Elaborare produzioni personali per comunicare emozioni e messaggi.

Eseguire decorazioni su materiali diversi.

Sperimentare alcune regole della grammatica del colore: mescolanze e combinazioni di colori, abbinamenti e contrasti.

Sperimentare, attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti di varia natura, i diversi tipi di composizione grafica: astratta e realistica.

Realizzare messaggi visivi attraverso l'ideazione, la traduzione del testo in disegni, foto, diapositive, l'elaborazione dei testi da

abbinare alle immagini e la sonorizzazione.

Utilizzare l'opera d'arte come stimolo alla produzione di immagini

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Individuare e descrivere gli elementi formali di un'immagine, collocandoli nello spazio secondo le regole della percezione visiva.

Identificare gli elementi del linguaggio visivo utilizzati e l'intento col quale sono stati scelti.

Osservare e descrivere immagini statiche o dinamiche, individuandone i personaggi e l'idea centrale.

Cogliere le proporzioni nella figura umana.

Distinguere i piani della figura e cogliere le motivazioni sottese alla loro scelta.

Riconoscere materiali e tecniche utilizzati.

Riconoscere i diversi linguaggi visivi individuandone le diverse forme di comunicazione.

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

Osservare e comprendere le caratteristiche principali dell'opera: elementi del linguaggio visivo, leggi compositive, inquadratura.

Riconoscere elementi linguistici e stilistici di un artista noto.

Cogliere il significato dell'opera.

Riconoscere alcune tecniche base.

Conoscere e riconoscere gli elementi base che contraddistinguono il proprio territorio dal punto di vista storico-artistico e ambientale.

Individuare i beni culturali e riconoscerli nell'ambiente.

Elementi del linguaggio visivo:

il segno: il punto, la linea, la forma;

il colore: colori primari/secondari, caldi/freddi,

complementari, contrasti di colore, gradazioni di colore, bianco/nero;

luci e ombre;

il movimento;

il volume;

la profondità.

La figura umana: le proporzioni del corpo.

Leggi compositive: simmetria/asimmetria, peso ed equilibrio compositivi.

Tecniche di rappresentazione grafica e plastica per elaborati bidimensionali e tridimensionale e di produzione multimediale.

Le figure retoriche visive in opere grafiche o audiovisive (es. pubblicità).

Forme d'arte e produzione artigianale appartenenti alla propria cultura e ad altre culture.

I principali beni culturali, ambientali e artigianali appartenenti al proprio territorio.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Laboratori espressivi con strumenti e tecniche diverse.

Produzione di illustrazione di testi o di esperienze personali utilizzando in modo consapevole tecniche ed elementi del linguaggio visivo appresi.

Produzione di elementi realistici tridimensionali con materiali diversi: pasta per modellare, gesso, cartapesta ...

Elaborazioni artistiche su temi dati con tecniche diverse.

Progettazione e realizzazione di manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di festività, eventi.

Analisi di immagini pubblicitarie: elementi, linguaggi, messaggi, scopi.

Progettazione e produzione di immagini pubblicitarie con scopi definiti.

Completamento di immagini in modo creativo e personale o realistico.

Visione ed analisi di cortometraggi, film, documentari, spot pubblicitari.

Costruzione di prodotti multimediali che uniscono linguaggi espressivi diversi: immagini autoprodotte, dialoghi e musica nello storytelling, piccole presentazioni multimediali su aspetti artistici di un popolo o sull'opera e la vita di un artista.

Osservazione guidata di elementi artistici di culture antiche e rielaborazione personale.

Produzione di modelli di espressioni artistiche delle civiltà antiche: templi, teatri, anfiteatri, edifici, archi trionfali...

Osservazione guidata di un'opera d'arte per scoprire elementi tecnici ed espressivi e messaggi.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

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 (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali 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

COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA

MUSICA CLASSE 1^
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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 Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e autocostruiti. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	
NUCLEI TEMATICI	A ASCOLTARE E ANALIZZARE B ESPRIMERSI	
ABILITÀ		CONOSCENZE
A.ASCOLTARE E ANALIZZARE Prestare attenzione durante l'ascolto di suoni e rumori naturali e artificiali Ascoltare con attenzione un brano musicale ed esprimere le emozioni provate Descrivere un semplice brano musicale utilizzando vari linguaggi creativi B.ESPRIMERSI Articolare combinazioni ritmiche e le esegue con la voce, il corpo e piccoli strumenti Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici non convenzionali.		Suoni e rumori, naturali ed artificiali. Brani del repertorio infantile: conte e filastrocche Il ritmo: corpo e percussioni in legno
ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)		
Imitazione con voce e strumenti ritmici dei suoni/rumori ascoltati Realizzare semplici esecuzioni musicali (in particolare ritmi), anche con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali e/o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...) Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, ed esprimere le proprie emozioni attraverso segni, colori e immagini.		



PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive.

Produce eventi sonori utilizzando voce strumenti non convenzionali.

Canta in coro.

Si muove seguendo ritmi e li sa riprodurre.

MUSICA CLASSE 2^

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI

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
Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e autocostruiti.
Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

NUCLEI TEMATICI

A ASCOLTARE E ANALIZZARE
B ESPRIMERSI

ABILITÀ

CONOSCENZE



A.ASCOLTARE E ANALIZZARE

Ascoltare con attenzione un brano musicale ed esprimere le emozioni provate
Descrivere, utilizzando vari linguaggi creativi, un semplice brano musicale
Discriminare e riconoscere le principali caratteristiche del suono: durata, volume e velocità
Riconoscere una melodia

B.ESPRIMERSI

Articolare combinazioni ritmiche e le esegue con la voce, il corpo e piccoli strumenti
Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici non convenzionali.

Brani del repertorio infantile: conte e filastrocche
Il ritmo: corpo e percussioni in legno
La durata del suono
Volume e velocità
Identità melodica di un brano

Modulazione della voce in base alle principali caratteristiche del suono

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

- A) Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, ed esprimere le proprie emozioni attraverso segni, colori e immagini.
- B) Interpretare in modo originale conte, filastrocche e canzoni modulando la voce in base alla caratteristiche del suono

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive.
Produce eventi sonori utilizzando voce e strumenti non convenzionali.
Canta in coro.
Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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 a dominare gradualmente tecniche e materiali, suoni e silenzi Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e autocostruiti. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	
NUCLEI TEMATICI	A ASCOLTARE E ANALIZZARE B ESPRIMERSI	
ABILITÀ	CONOSCENZE	
A ASCOLTARE E ANALIZZARE Ascoltare con attenzione un brano musicale ed esprimere le emozioni provate. Riconoscere le principali caratteristiche del suono: timbro, durata, volume e velocità. Riconosce un suono e ne individua la fonte Riconoscere una melodia B ESPRIMERSI Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali/ polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici non convenzionali. Comporre ed interpretare semplici filastrocche, non-sense, rap e ritmi	Brani del repertorio infantile: conte e filastrocche Il ritmo: corpo e percussioni in legno La durata del suono Timbro, volume velocità Fonte sonora Identità melodica di un brano Modulazione della voce in base alle principali caratteristiche del suono	
ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)		
A) Abbinare immagini d'autore o autoprodotte a melodie ascoltate. B) Invenzione a coppie o a piccoli gruppi di semplici composizioni da presentare ai compagni		
PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI		



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.
Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti.
Inventa imparando a dominare gradualmente tecniche e materiali, suoni e silenzi
Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e autocostruiti.
Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.



MUSICA CLASSE 4^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI		
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	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. 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 musicali di diverso genere.	
NUCLEI TEMATICI	A. ASCOLTARE E ANALIZZARE B. ESPRIMERSI	
ABILITÀ	CONOSCENZE	



A ASCOLTARE E ANALIZZARE

Descrivere in modo intuitivo e/o guidato aspetti funzionali ed estetici in brani musicali ascoltati di vario genere, stile, cultura e tempo.

Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.

Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non.

B ESPRIMERSI

Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore sperimentando le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.

Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

Leggere ed eseguire con strumenti convenzionali semplici partiture.

Brani musicali di diverse tipologie

Parametri fonici del suono: altezza (acuto/grave), durata (lungo/corto); intensità (forte/piano), velocità (veloce/lento), timbro.

Le note musicali

Canti ad una voce tratti dal repertorio infantile e popolare.

Canoni e ostinati ritmici

Esecuzione di semplici e brevi brani musicali con strumenti convenzionali.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

A: Ascolto di brani strumentali per individuare le caratteristiche del suono: parti del brano lente e veloci, parti suonate piano e parti suonate forte.

B: Sceglie strumenti e gesti-suono adeguati all'esecuzione di un ostinato ritmico.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.

Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	
NUCLEI TEMATICI	A ASCOLTARE E ANALIZZARE B ESPRIMERSI	
ABILITÀ	CONOSCENZE	
A ASCOLTARE E ANALIZZARE Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediali (cinema, televisione, cartoni animati..) Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non. B ESPRIMERSI Utilizzare voce, strumenti e/o nuove tecnologie sonore in modo creativo, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali/strumentali , curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.	<p>Forma della canzone (strofa/ritornello).</p> <p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale, per la produzione di elaborati musicali. Principali forme di espressione artistica.</p> <p>Valore descrittivo/evocativo di brani strumentali all'interno di realtà multimediali conosciute (filmati, cartoni animati...)</p> <p>Brani vocali e strumentali</p> <p>Combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche.</p> <p>Esecuzione di semplici e brevi brani musicali con strumenti convenzionali.</p>	



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

A: Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici musicali.

B: Eseguire con la voce e/o con il flauto una semplice partitura.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.

Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **EDUCAZIONE FISICA**

EDUCAZIONE FISICA Classe 1^a
Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p> <p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A.IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO, IL TEMPO E IL LINGUAGGIO CORPOREO</p> <p>B.IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <p>C. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	
	ABILITA'	CONOSCENZE



A.IL CORPO SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO E LINGUAGGIO CORPOREO

- A.1 Coordinare ed utilizzare schemi motori di motricità fine delle mani, anche propedeutici all'acquisizione delle abilità grafo motorie.
- A.2 Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre /saltare, afferrare / lanciare, ecc).
- A.3 Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
- A.4 Cogliere aspetti topologici nello spazio in cui agisce.
- A.5 Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
- A.6 Utilizzare il corpo per riprodurre suoni e rumori.
- A.7 Utilizzare il corpo come modalità comunicativo-espressiva.
- A.8 Raccontare esperienze e semplici storie con il linguaggio del corpo.

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

- B.1 Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- B.2 Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- B.3 Individuare l'importanza delle regole e del loro rispetto, in vista di una migliore organizzazione e riuscita delle attività ludiche e di gioco-sport.
- B.4 Utilizzare le abilità motorie apprese nelle varie situazioni di gioco proposte.
- B.5 Eseguire comportamenti relazionali positivi (senso di responsabilità, rispetto per l'altro, collaborazione, solidarietà...)

C. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

- C.1 Conoscere le parti del proprio corpo e alcune funzioni vitali.
- C.2 Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
- C.3 Comprendere l'importanza dello sport per il benessere fisico.
- C.4 Conoscere e utilizzare in modo corretto per sé e per i compagni spazi e attrezzature.

- Le parti del corpo
- La corretta respirazione
- L'espressione corporea: elementi di mimica.
- Posture, andature, schemi motori semplici
- Concetti topologici
- Orientamento spaziale: direzioni, distanze, punti di riferimento, percorsi.
- Coordinazione oculo-manuale e ritmica
- Espressività corporea

- Giochi motori con e senza attrezzi
- Giochi motori con regole

- Le regole per un corretto utilizzo dell'ambiente palestra, scuola,....
- Controllo dei propri atteggiamenti nello spazio comunitario.
- Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni.
- Salute e benessere



ESEMPI DI ATTIVITA'

A.

- Rappresentazione grafica dello schema corporeo.
- Attività di "lettura" di semplici codici utili per l'esecuzione di percorsi motori.
- Giochi collaborativi di movimento con utilizzo di tangram e pixel art.
- Esercitazioni collettive per assumere determinate posture, posizioni e formare schieramenti con il corpo.
- Esecuzione di ordinativi (righe, fila, numerazione, distanza).
- Attività di composizione di figure con il corpo (quadrato, cerchio...).
- Giochi allo specchio.
- Esecuzione di sequenze motorie sul ritmo di rime e filastrocche.
- Esecuzione di espressioni facciali e movimenti corporei seguendo il ritmo di basi musicali.
- Giochi e per esprimere le emozioni e i sentimenti, attraverso il movimento e la gestualità.
- Attività di drammatizzazione corporea di stati d'animo ed emozioni.
- Giochi di comunicazione non verbale.
- Attività di mimo per narrare fiabe.
- Riproduzione di andature di animali.
- Esecuzione di percorsi di agilità.
- Riproduzione di ritmi con mani, piedi, bocca, corpo per imitare oggetti, animali o rappresentare mestieri.
- Attività di body percussion.

B.

- Giochi di movimento per adattarsi al gruppo nello spazio a disposizione.
- Giochi di movimento a coppie, in squadra e collettivi per sperimentare l'importanza delle regole.
- Esecuzione di percorsi di psicomotricità con utilizzo di palloni, palline e attrezzi vari che permettono lo sviluppo della capacità di equilibrio.

C.

- Discussioni guidate al fine di evitare azioni e comportamenti pericolosi.
- Uso appropriato di attrezzi e spazi in attività ludico-motorie.
- Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico - sanitario e della sicurezza di sé e degli altri.



PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Riconosce, denomina le parti del corpo e varia gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibrio.
Utilizza il linguaggio gestuale e motorio per comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee e situazioni.
Partecipa ad attività di gioco e di squadra, rispettandone le regole.
E' disponibile alla cooperazione nel gruppo e al confronto leale, anche competitivo, con i compagni.
Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi.
Riconosce il rapporto tra alimentazione e benessere fisico.

EDUCAZIONE FISICA CLASSE 2^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI

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



NUCLEI TEMATICI	A.IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO, IL TEMPO E IL LINGUAGGIO CORPOREO B.IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY C. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA
ABILITA'	CONOSCENZE



A.IL CORPO SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO E LINGUAGGIO CORPOREO

- A.1 Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre /saltare, afferrare / lanciare, ecc).
A.2 Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
A.3 Cogliere aspetti topologici nello spazio in cui agisce.
A.4 Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
A.5 Utilizzare il corpo per riprodurre suoni e rumori.
A.6 Utilizzare il corpo come modalità comunicativo-espressiva.
A.7 Raccontare esperienze e semplici storie con il linguaggio del corpo.

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

- B.1 Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
B.2 Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
B.3 Comprendere la necessità del rispetto di norme comuni che regolano i giochi.
B.4 Rispettare le regole nella competizione sportiva.

C. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

- C.1 Conoscere le parti del proprio corpo e alcune funzioni vitali.
C.2 Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
C.3 Comprendere l'importanza dello sport per il benessere fisico.
C.4 Conoscere e utilizzare in modo corretto per sé e per i compagni spazi e attrezzature.

- Le parti del corpo
- La corretta respirazione
- L'espressione corporea: elementi di mimica.
- Posture, andature, schemi motori semplici
- Concetti topologici
- Lateralità
- Orientamento spaziale: direzioni, distanze, punti di riferimento, percorsi.
- Coordinazione oculo-manuale e ritmica
- Espressività corporea

- Giochi motori con e senza attrezzi
- Le regole dei giochi

- Le regole per un corretto utilizzo dell'ambiente palestra, scuola....
- I comportamenti utili ad evitare situazioni di pericolo per sé e per gli altri.
- Gli elementi di igiene e benessere del corpo

ESEMPI DI ATTIVITA'



A.

- Giochi motori che prevedono la memorizzazione e la successiva riproduzione di sequenze di movimenti.
- Esecuzione di sequenze visuo-spaziali e di percorsi a stazione.
- Giochi che prevedono la misurazione dello spazio per il raggiungimento dell'obiettivo finale.
- Giochi con penalità per un uso non corretto dello spazio circostante.
- Attività di gioco-sport che prevede tiri e lanci.
- Esercitazioni per migliorare la mira e centrare un bersaglio.
- Giochi di cooperazione e collaborazione.
- Primi passi negli sport di squadra: minibasket, pallamano.
- Attività per l'apprendimento dei fondamentali dei giochi con la palla (palleggio, tiro, passaggio, presa).
- Giochi collettivi con l'uso di una o più palle.
- Esecuzione di esercizi di ginnastica posturale in palestra e in aula.
- Esercizi per la prevenzione delle patologie legate alle posture scorrette.
- Sperimentazione di giochi tradizionali.
- Rappresentazione grafica dello schema corporeo.
- Esercitazioni collettive per assumere determinate posture, posizioni e formare schieramenti con il corpo.
- Esecuzione di ordinativi (righe, fila, numerazione, distanza).
- Attività di composizione di figure con il corpo (quadrato, cerchio...).
- Giochi allo specchio.
- Esecuzione di sequenze motorie sul ritmo di rime e filastrocche.
- Esecuzione di espressioni facciali e movimenti corporei seguendo il ritmo di basi musicali.
- Giochi e per esprimere le emozioni e i sentimenti, attraverso il movimento e la gestualità.
- Attività di drammatizzazione corporea di stati d'animo ed emozioni.
- Giochi di comunicazione non verbale.
- Attività di mimo per narrare fiabe.
- Riproduzione di andature di animali.
- Esecuzione di percorsi di agilità.
- Riproduzione di ritmi con mani, piedi, bocca, corpo per imitare oggetti, animali o rappresentare mestieri.
- Attività di body percussion.

B

- Giochi di movimento per adattarsi al gruppo nello spazio a disposizione.
- Giochi di movimento a coppie, in squadra e collettivi per sperimentare l'importanza delle regole.
- Esecuzione di percorsi di psicomotricità con utilizzo di palloni, palline e attrezzi vari che permettono lo sviluppo della capacità di equilibrio.

C



PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Riconosce, denomina le parti del corpo e varia gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibrio.
Impara ad ascoltare il corpo per conoscersi.
Sviluppa le capacità motorie.
Utilizza il linguaggio gestuale e motorio per comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee e situazioni.
Partecipa ad attività di gioco e di squadra, rispettandone le regole.
E' disponibile alla cooperazione nel gruppo e al confronto leale, anche competitivo, con i compagni.
Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi.
Riconosce il rapporto tra alimentazione e benessere fisico.

EDUCAZIONE FISICA CLASSE 3^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p> <p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle</p>
NUCLEI TEMATICI	<p>A.IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO, IL TEMPO E LINGUAGGIO CORPOREO</p> <p>B.IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <p>C. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>
ABILITA'	CONOSCENZE



A. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO, IL TEMPO E IL LINGUAGGIO CORPOREO

- A.1 Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre /saltare, afferrare / lanciare, ecc).
- A.2 Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
- A.3 Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
- A.4 Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

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

- B.1 Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.
- B.2 Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- B.3 Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- B.4 Rispettare le regole nella competizione sportiva.
- B.5 Saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità e manifestando senso di responsabilità.

C. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

- C.1 Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
- C.2 Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.
- C.3 Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.

- Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia
- La percezione e la proprioccezione
- L'espressione corporea: elementi di mimica
- Posture, andature, schemi motori semplici
- Orientamento spaziale: direzioni, distanze, punti di riferimento, percorsi
- Coordinazione oculo-manuale e ritmica

- Giochi motori con e senza attrezzi
- Giochi motori con regole
- La competizione sportiva leale: gare a coppie, a squadre
- La collaborazione ad un fine comune: giochi di squadra con regole

- Le regole per un corretto utilizzo dell'ambiente palestra, scuola....
- Controllo dei propri atteggiamenti nello spazio comunitario
- I comportamenti utili ad evitare situazioni di pericolo per sé e per gli altri
- Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia
- Regole fondamentali di alcune discipline sportive



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



ESEMPI DI ATTIVITA'



A.

- I movimenti degli arti superiori e degli arti inferiori: esercizi e giochi con le palle; esercizi di deambulazione; esercizi di coordinazione; gioco della mano destra o sinistra; esercizi a coppie.
- Comunicazioni mediante smorfie, gesti e sguardi per esprimere emozioni, sentimenti e stati d'animo.
- Giochi mimici, di imitazione e di espressione.
- Spostamenti e orientamenti nello spazio (palestra, classe).
- Giochi in cui si cammina o si corre su indicazione dell'insegnante (lenti/veloci, a- vanti/indietro, a destra/o a sinistra, lontani/vicini).
- Esercizi sulla percezione e discriminazione sensoriale, giochi sulla discriminazione di stimoli uditivi e visivi.
- Giochi di movimento codificati e non sul lanciare ed afferrare.
- Esercizi a circuito e percorsi sotto forma di gioco, sugli schemi motori di base: correre, saltare, strisciare, rotolare, alternando diverse andature.
- Esercitazioni su modi diversi di correre.
- Esercitazioni ludiche sull'equilibrio statico e dinamico.
- Percorsi con oggetti.
- Riconoscimento degli orientamenti spaziali su di sé e sugli altri.
- Giochi per migliorare le capacità coordinative riferite alla destrezza manuale con l'utilizzo di palle da pallavolo, cerchi, palline, origami, piegature con fogli colorati e/o giornali.
- Percorsi misti con corde o piccoli ostacoli; gioco del lancia e afferra.
- Esercizi di descrizione di varie posture, esercizi sulle corrette posture in piedi, in ginocchio, seduti, supini, proni, a "quattro zampe"
- Rappresentazioni con il disegno di varie posture.
- Esercizi sull'asse di equilibrio.
- Brevi coreografie e drammatizzazioni.
- Esercizi di rilassamento.
- Giochi per l'individuazione di natura e provenienza di stimoli vari.
- Riproduzioni di semplici strutture ritmiche.
- Sequenze di movimenti cadenzati seguendo ritmi sonori.
- Giochi di imitazione.
- Canti mimati.
- Mimo di semplici storie.

B

- Giochi per il consolidamento percettivo visivo e l'affinamento della coordinazione occhio-mano, occhio-piede.
- Giochi coppie, a squadre: la palla nel cerchio, gioco dei birilli...
- Giochi motori con l'uso di cerchi, nastri, clavette..
- Giochi liberi a piccoli gruppi, a squadre, con e senza regole.
- Giochi sportivi semplificati, anche sotto forma di gare, nel rispetto delle diversità e delle regole.
- Giochi a staffetta e a squadre



PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Riconosce, denomina le parti del corpo e varia gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibrio.
Migliora la destrezza insieme alla capacità di anticipazione.
Sviluppa e consolida le capacità motorie.
Utilizza schemi motori e posturali, le loro interazioni in situazioni combinata e simultanea.
Impara ad ascoltare il proprio corpo per conoscersi.
Utilizza il linguaggio gestuale e motorio per comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee e situazioni.
Partecipa ad attività di gioco e di squadra, rispettandone le regole.
E' disponibile alla cooperazione nel gruppo e al confronto leale, anche competitivo, con i compagni.
Utilizza l'esperienza motoria per promuovere cooperazione nel gruppo.
Esegue semplici composizioni e progressioni motorie utilizzando un'ampia gamma di codici espressivi.
Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi.
Riconosce il rapporto tra alimentazione e benessere fisico.

EDUCAZIONE FISICA CLASSE 4^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO, IL TEMPO E IL LINGUAGGIO CORPOREO</p> <p>B. IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <p>C. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	
ABILITA'		CONOSCENZE



A.IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO E IL LINGUAGGIO CORPOREO

A.1 Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma

successiva e poi in forma simultanea (correre /saltare, afferrare / lanciare, ecc).

A.2 Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

A.3 Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.

A.4 Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

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

B.1 Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di *giocosport*.

B.2 Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.

B.3 Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.

B.4 Rispettare le regole nella competizione sportiva, saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria, esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

C.SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

C.1 Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

C.2 Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.

C.3 Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.

-Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia: il corpo umano, organi e funzioni in relazione all'attività motoria

-La percezione e la proprioccezione; accettazione del proprio corpo e il potenziamento delle potenzialità

-Igiene del corpo

-Orientamento spaziale in spazi noti: punti di riferimento e strumenti

-Prevenzione e sicurezza in relazione all'attività svolta

-L'espressione corporea

-Il coordinamento motorio globale e segmentario

-Regole fondamentali di alcune discipline sportive.

-Il gioco di squadra

-La cooperazione sportiva.

-La competizione sportiva e la gestione delle emozioni nel rispetto delle basilari regole di convivenza civile.

-Norme principali per la prevenzione e tutela della salute.

-Prevenzione e sicurezza in relazione all'attività svolta

-Le regole per un corretto utilizzo dell'ambiente palestra, scuola....

-Controllo dei propri atteggiamenti nello spazio comunitario

-Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni.

-Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia.

-Regole fondamentali di alcune discipline sportive.

-Principi di una corretta alimentazione.

-I benefici dell'attività ludico motoria sull'organismo, la necessità di igiene personale

come fonte di benessere.



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



ESEMPI DI ATTIVITA'



A.

- Esercizi propedeutici al rafforzamento e allo sviluppo dello schema motorio del saltare, superare, scavalcare, anche in presenza di vincoli spazio-temporali e con piccoli attrezzi.
- Percorsi e circuiti con il superamento di ostacoli, anche in forma di gara.
- Sperimentazione di condotte motorie combinate, anche con l'uso di piccoli attrezzi, per mettere alla prova rapidità e resistenza personale in relazione alla fatica fisica e al controllo della funzione respiratoria.- Giochi individuali e a coppie sulla percezione globale e segmentaria delle varie parti del corpo.
- Esercizi di scoperta delle modificazioni corporee associate allo sforzo.
- Giochi di resistenza.
- Esercizi per lo sviluppo della forza (lanci, salti...).
- Giochi individuali e di squadra atti a potenziare le capacità condizionali.
- Circuiti, giochi a staffetta, percorsi motori per l'ampliamento delle esperienze relative alle capacità coordinative e di combinazioni motorie.
- Esercizi e giochi individuali e a coppie per valutare distanze, direzioni, traiettorie, anche con l'uso di piccoli attrezzi.
- Attività di imitazione ed identificazione in personaggi vari.
- Attività di drammatizzazione come arricchimento della propria sensibilità espressiva, utilizzando brani musicali o strutture ritmiche complesse.
- Balli, danze, movimenti e coreografie eseguiti singolarmente, a coppie o in gruppo.

B

- Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre e prove a tempo in cui sperimentare schemi motori combinati e parametri fisici.
- Giochi di squadra, anche con piccoli attrezzi finalizzati alla sperimentazione di diversi ruoli, nel rispetto dello spazio e delle regole.
- Esercizi propedeutici alla conoscenza delle modalità esecutive proprie del gioco con la palla: farla cadere, farla rimbalzare, lanciarla e passarla ai compagni.
- Giochi popolari, i giochi di strada.
- Giochi improntati sulla cooperazione e collaborazione.
- Giochi di riflessione e di confronto fra compagni per interiorizzare gradualmente stili di comportamento corretti e rispettosi.

C

- Discussioni guidate al fine di evitare azioni e comportamenti pericolosi.
- Norme principali e tutela della salute.
- Le regole per un corretto utilizzo dell'ambiente palestra, scuola....
- Controllo dei propri atteggiamenti nello spazio comunitario
- Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia.
- Regole fondamentali di alcune discipline sportive.
- Principi di una corretta alimentazione (conoscenza delle principali fonti di energia assunte attraverso il cibo).
- Esercitazione e giochi attinenti al dispendio calorico durante l'esercizio fisico.
- Attività di rilassamento e di respirazione guidata.
- Riconoscimento delle "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico- motoria



PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

L'alunno consolida la 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 modalità espressive e corporee anche con forme di drammatizzazione e trasmette contenuti che esprimono emozioni.

Rispetta le regole dei giochi sportivi praticati.

Svolge un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco sport individuale e di squadra.

Coopera nel gruppo confrontandosi lealmente con i compagni.

Rispetta le regole esecutive, funzionali alla sicurezza in palestra.

Riconosce comportamenti per il benessere fisico.

Assume comportamenti adeguati per la sicurezza di base per sé per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi

Assume un atteggiamento responsabile nei confronti dell'esito di gioco.

EDUCAZIONE FISICA CLASSE 5^ Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.

Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.



NUCLEI TEMATICI	A.IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO, IL TEMPO E LINGUAGGIO CORPOREO B.IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY C. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA
ABILITA'	CONOSCENZE



A.IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO, IL TEMPO E IL LINGUAGGIO CORPOREO

- A.1 Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre /saltare, afferrare / lanciare, ecc).
- A.2 Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
- A.3 Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
- A.4 Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

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

- B.1 Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di *giocosport*.
- B.2 Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- B.3 Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- B.4 Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

C. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

- C.1 Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
- C.2 Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.
- C.3 Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.

- Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia:
Il corpo umano: organi e funzioni in relazione all'attività motoria
- La percezione e la propriocezione. Accettazione del proprio corpo e il potenziamento delle potenzialità
- Igiene del corpo.
- Orientamento spaziale in spazi noti: punti di riferimento e strumenti
- Prevenzione e sicurezza in relazione all'attività svolta
- L'espressione corporea
- Il coordinamento motorio globale e segmentario

- Regole fondamentali di alcune discipline sportive.
- Il gioco di squadra
- La cooperazione sportiva.
- La competizione sportiva e la gestione delle emozioni nel rispetto delle basilari regole di convivenza civile.

- Norme principali per la prevenzione e tutela della salute.
- Prevenzione e sicurezza in relazione all'attività svolta
- Le regole per un corretto utilizzo dell'ambiente palestra, scuola....
- Controllo dei propri atteggiamenti nello spazio comunitario
- Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni.
- Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia.
- Regole fondamentali di alcune discipline sportive.
- Principi di una corretta alimentazione.
- I benefici dell'attività ludico motoria sull'organismo, la necessità di igiene personale come fonte di benessere.



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



ESEMPI DI ATTIVITA'



A

- Esercizi propedeutici al rafforzamento e allo sviluppo dello schema motorio del saltare, superare, scavalcare, anche in presenza di vincoli spazio-temporali e con piccoli attrezzi.
- Percorsi e circuiti con il superamento di ostacoli, anche in forma di gara.
- Vari tipi di corsa (lenta, veloce, di resistenza, staffetta, ostacoli).
- Esercizi di scoperta delle modificazioni corporee associate allo sforzo.
- Esercizi per lo sviluppo della forza (lanci, salti...).
- Circuiti con variabili di tempo e spazio in cui siano presenti i rotolamenti e strisciamenti con e senza l'uso di piccoli attrezzi.
- Esercizi di controllo della palla.
- Giochi con la palla (lanci, palleggi, passaggi, presa, tiri in porta e a canestro).
- Giochi espressivi (gestualità e mimica facciale).
- Giochi di drammatizzazione ed interpretazione di ruoli ed emozioni.
- Esercizi, a corpo libero, individuali e a coppie con l'ausilio della musica.
- Balli, danze, movimenti e coreografie ideati dagli alunni da abbinare a particolari situazioni espressive.
- Sperimentazione di condotte motorie combinate, anche con l'uso di piccoli attrezzi, permettere alla prova rapidità e resistenza personale in relazione alla fatica fisica e al controllo della funzione respiratoria.- Giochi individuali e a coppie sulla percezione globale e segmentaria delle varie parti del corpo.
- Giochi di resistenza.
- Giochi individuali e di squadra atti a potenziare le capacità condizionali.
- Circuiti, giochi a staffetta, percorsi motori per l'ampliamento delle esperienze relative alle capacità coordinative e di combinazioni motorie.
- Esercizi e giochi individuali e a coppie per valutare distanze, direzioni, traiettorie, anche con l'uso di piccoli attrezzi.
- Attività di imitazione ed identificazione in personaggi vari.
- Attività di drammatizzazione come arricchimento della propria sensibilità espressiva, utilizzando brani musicali o strutture ritmiche complesse.

B

- Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre e prove a tempo in cui sperimentare schemi motori combinati e parametri fisici.
- Giochi di squadra, anche con piccoli attrezzi finalizzati alla sperimentazione di diversi ruoli, nel rispetto dello spazio e delle regole.
- Esercizi propedeutici alla conoscenza delle modalità esecutive proprie del gioco con la palla: farla cadere, farla rimbalzare, lanciarla e passarla ai compagni.
- Giochi popolari, i giochi di strada.
- Giochi improntati sulla cooperazione e collaborazione.
- Giochi di riflessione e di confronto fra compagni per interiorizzare gradualmente stili di comportamento corretti e rispettosi.
- I fondamentali dei giochi individuali e di squadra: atletica, minivolley, calcio e minibasket.
- Posizioni e ruolo in campo dei giocatori e le essenziali regole di gioco nel rispetto dei compagni, degli avversari e delle diversità.
- Mini tornei rispettando il regolamento.

C

- Discussioni guidate al fine di evitare azioni e comportamenti pericolosi.
- Norme principali e tutela della salute.



PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Consolida la 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.

Percepisce gli stati del corpo nella calma e nello sforzo.

Utilizza modalità espressive e corporee anche con forme di drammatizzazione e trasmette contenuti che esprimono emozioni.

Rispetta le regole dei giochi sportivi praticati.

Svolge un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco sport individuale e di squadra.

Coopera nel gruppo confrontandosi lealmente con i compagni.

Rispetta le regole esecutive, funzionali alla sicurezza in palestra.

Riconosce comportamenti per il benessere fisico.

Assume comportamenti adeguati per la sicurezza di base per sé per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi

Assume un atteggiamento responsabile nei confronti dell'esito di gioco.

COMPETENZA EUROPEA DI RIFERIMENTO : **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO : **RELIGIONE CATTOLICA**

RELIGIONE CATTOLICA CLASSE 1^

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI

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.

Identifica nella chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento



NUCLEI TEMATICI	A. CONOSCERE ESPRESSIONI, DOCUMENTI E I CONTENUTI ESSENZIALI DELLA RELIGIONE CATTOLICA. 1. DIO E L'UOMO 2. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI B. RISPETTARE E APPREZZARE I VALORI RELIGIOSI ED ETICI NELL'ESISTENZA DELLE PERSONE E NELLA STORIA DELL'UMANITA' 1 - IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI 2 - I VALORI ETICI E RELIGIOSI
ABILITÀ	CONOSCENZE



A. CONOSCERE ESPRESSIONI, DOCUMENTI E I CONTENUTI ESSENZIALI DELLA RELIGIONE CATTOLICA.

A 1 - DIO E L'UOMO

- a- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.
- b - Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani.
- c - Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.

A 2 – LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

- a - Conoscere la struttura semplificata e la composizione della Bibbia.

B. RISPETTARE E APPREZZARE I VALORI RELIGIOSI ED ETICI NELL'ESISTENZA DELLE PERSONE E NELLA STORIA DELL'UMANITA'

B 1 - IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

- a - Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare.
- b - Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare e di celebrare)

B 2 - I VALORI ETICI E RELIGIOSI

- a - Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo, come insegnato da Gesù.
- b - Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.

- Il mondo è DONO di Dio: Padre e Creatore
- Gli uomini RINGRAZIANO Dio, mostrando RISPETTO nei confronti dell'intero creato.

Gesù vive a Nazareth l'esperienza della famiglia e della crescita come ogni altro bambino.

-Gli usi e costumi del paese in cui Gesù è vissuto.

-Il comandamento dell'AMORE di Gesù attraverso le PARABOLE e i MIRACOLI: significato e funzione

- La Chiesa è l'insieme delle persone che credono in Cristo Risorto.
- I tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.

- La GENESI è il primo libro del TESTO BIBLICO dal quale si leggono i racconti della Creazione.

- Gli avvenimenti connessi alla nascita di Gesù.

- La nascita di Gesù promessa da Dio nel messaggio profetico è il dono più grande che Lui ha fatto agli uomini.

-La festa del Natale è esperienza di gioia, comunione e fratellanza.

-Alcune tradizioni natalizie nel mondo che esprimono il significato del Natale cristiano.

-Il valore religioso della festa del Natale.



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

A:

- Il racconto comprensibile di un' esperienza vissuta a scuola e/o in famiglia.
- Lettura di una storia biblica individuando le principali informazioni esplicite (personaggi, luoghi, tempi e fatti)
- Illustrazione delle sequenze di un racconto con le relative didascalie.
- Lettura e comprensione di un semplice racconto riguardante gli argomenti presentati.

B:

- Osservazione ed analisi di contesti concreti di comunicazione: rispetto del turno, interventi pertinenti, ordine logico dei fatti.
- Rispetto del creato riconoscendolo come dono di Dio
- La trasmissione dell'insegnamento di Gesù riguardo il rispetto degli altri come Lui stesso ha insegnato

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Sa interagire in gruppo, comprende i diversi punti di vista e contribuisce alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri. Assume atteggiamenti di cura nei confronti della natura e dell'ambiente circostante rispettandone e apprezzandone il valore.

Espone in forma chiara ciò che ha assimilato utilizzando appropriato e specifico linguaggio adeguato

Ascolta e legge semplici racconti della Bibbia e del Vangelo, ricavandone le principali informazioni. Si mostra disponibile ad aiutare i compagni, collabora nel gioco e nel lavoro.

Rispetta le regole della convivenza civile all'interno della classe.

Conosce le tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di Gesù e del suo tempo, individuandone somiglianze e differenze.

RELIGIONE CATTOLICA CLASSE 2^

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI

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.
Identifica nella chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento



NUCLEI TEMATICI	A. CONOSCERE ESPRESSIONI, DOCUMENTI E I CONTENUTI ESSENZIALI DELLA RELIGIONE CATTOLICA. 1-DIO E L'UOMO 2- LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI B. RISPETTARE E APPREZZARE I VALORI RELIGIOSI ED ETICI NELL'ESISTENZA DELLE PERSONE E NELLA STORIA DELL'UMANITA' 1 - IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI 2 - I VALORI ETICI E RELIGIOSI
ABILITÀ	CONOSCENZE



A. CONOSCERE ESPRESSIONI, DOCUMENTI E I CONTENUTI ESSENZIALI DELLA RELIGIONE CATTOLICA.

A 1 - DIO E L'UOMO

- a- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.
 - b - Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani.
- c - Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.
- d - Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del "Padre Nostro".

A 2 – LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

- a - Conoscere la struttura semplificata e la composizione della Bibbia.

B. RISPETTARE E APPREZZARE I VALORI RELIGIOSI ED ETICI NELL'ESISTENZA DELLE PERSONE E NELLA STORIA DELL'UMANITA'

B 1 - IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

- Dio ha donato il mondo all'uomo e alla donna, perchè lo custodiscano con amore e responsabilità.
- S.FRANCESCO e il suo amore per il creato.
- Il dono della vita ed esprimere il sentimento di accoglienza verso l'altro.
- Il comandamento dell'AMORE di Gesù attraverso le PARABOLE e i MIRACOLI: significato e funzione.
- Le diverse tipologie di comunità.
- I valori delle comunità: generosità, disponibilità e rispetto.
- L'esistenza di altre religioni oltre a quella cristiana.
- La chiesa è fin dalle sue origini, una comunità che accoglie, vive e annuncia il messaggio di Gesù.
- Nel mondo molte persone RINGRAZIANO DIO e lo pregano in modi e giorni diversi.
- Il significato del "PADRE NOSTRO" come la grande preghiera del cristiano.
- a preghiera è un DIALOGO CONTINUO CON DIO.
- La GENESI è il primo libro del TESTO BIBLICO dal quale si leggono i racconti della Creazione.



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

A:

- Il racconto comprensibile di un' esperienza vissuta a scuola e/o in famiglia.
- Lettura di una storia biblica individuando le principali informazioni esplicite (personaggi, luoghi, tempi e fatti)
- Illustrazione delle sequenze di un racconto con le relative didascalie.
- Lettura e comprensione di un semplice racconto riguardante gli argomenti presentati.

B:

- Osservazione ed analisi di contesti concreti di comunicazione: rispetto del turno, interventi pertinenti, ordine logico dei fatti.
- Rispetto del creato riconoscendolo come dono di Dio
- la trasmissione dell'insegnamento di Gesù riguardo il rispetto degli altri come Lui stesso ha insegnato

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Sa interagire in gruppo, comprende i diversi punti di vista e contribuisce alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri. Assume atteggiamenti di cura nei confronti della natura e dell'ambiente circostante rispettandone e apprezzandone il valore.

Espone in forma chiara ciò che ha assimilato utilizzando appropriato e specifico linguaggio adeguato

Ascolta e legge semplici racconti della Bibbia e del Vangelo, ricavandone le principali informazioni. Si mostra disponibile ad aiutare i compagni, collabora nel gioco e nel lavoro.

Rispetta le regole della convivenza civile all'interno della classe.

Conosce le tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di Gesù e del suo tempo, individuandone somiglianze e differenze.

RELIGIONE CATTOLICA CLASSE 3^A

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI



TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	<p>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.</p> <p>Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale familiare e sociale.</p> <p>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed Ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni.</p> <p>Identifica nella chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento</p>	
NUCLEI TEMATICI	<p>A. CONOSCERE ESPRESSIONI, DOCUMENTI E I CONTENUTI ESSENZIALI DELLA RELIGIONE CATTOLICA.</p> <p>1-DIO E L'UOMO</p> <p>2- LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <p>B. RISPETTARE E APPREZZARE I VALORI RELIGIOSI ED ETICI NELL'ESISTENZA DELLE PERSONE E NELLA STORIA DELL'UMANITA'</p> <p>1 - IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <p>2 - I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	
ABILITÀ		CONOSCENZE



A. CONOSCERE ESPRESSIONI, DOCUMENTI E I CONTENUTI ESSENZIALI DELLA RELIGIONE CATTOLICA.

A 1 - DIO E L'UOMO

a- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.

b - Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani.

c - Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio.

- Il concetto di CREAZIONE nel libro di GENESI.
- I MITI: significato e funzione .
- Le origini dell'universo secondo due prospettive diverse ma complementari: scienza e religione.
- Gli interrogativi sulle origini della vita che si sono posti gli uomini fin dall'antichità.
- Le risposte delle altre religioni al PERCHE' dell'origine dell'universo e della vita.

- Gesù: realizzatore delle attese messianiche.
- La nascita di Gesù è il rinnovamento dell'antico patto di alleanza tra Dio e l'umanità.
Il dono della vita ed esprimere il sentimento di accoglienza verso l'altro.
- Il comandamento dell'AMORE di Gesù attraverso le PARABOLE e i MIRACOLI: significato e funzione.

- Nel mondo molte persone RINGRAZIANO DIO e lo pregano in modi e giorni diversi.
- La preghiera è un DIALOGO CONTINUO CON DIO.



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

A:

- Il racconto comprensibile di un' esperienza vissuta a scuola e/o in famiglia.
- Lettura di una storia biblica individuando le principali informazioni esplicite (personaggi, luoghi, tempi e fatti)
- La teoria della SCIENZA riguardo ai fenomeni essenziali della storia della terra e dell'evoluzione umana in confronto con la BIBBIA.
- Illustrazione delle sequenze di un racconto con le relative didascalie.
- Lettura e comprensione di un semplice racconto riguardante gli argomenti presentati.
- Osservazione di ogni forma vivente e non, ponendosi domande e riflessioni direttamente legate alla loro creazione.

B

- Il rispetto del creato riconoscendolo come dono di Dio
- La considerazione di tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione sociale, provenienza religione e cultura.
- I comportamenti e stili di vita ispirati a conoscenze direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo classe.
- Lettura di informazioni provenienti da semplici grafici, schemi riassuntivi e tabelle

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Sa interagire in gruppo, comprende i diversi punti di vista e contribuisce alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri. Assume atteggiamenti di cura nei confronti della natura e dell'ambiente circostante rispettandone e apprezzandone il valore.

Espone in forma chiara ciò che ha assimilato utilizzando appropriato e specifico linguaggio adeguato

Ascolta e legge semplici racconti della Bibbia e del Vangelo, ricavandone le principali informazioni. Si mostra disponibile ad aiutare i compagni, collabora nel gioco e nel lavoro.

Rispetta le regole della convivenza civile all'interno della classe.

Conosce le tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di Gesù e del suo tempo, individuandone somiglianze e differenze.

RELIGIONE CATTOLICA CLASSE 5^

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI

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.



NUCLEI TEMATICI	A. CONOSCERE ESPRESSIONI, DOCUMENTI E I CONTENUTI ESSENZIALI DELLA RELIGIONE CATTOLICA. 1-DIO E L'UOMO 2- LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI B. RISPETTARE E APPREZZARE I VALORI RELIGIOSI ED ETICI NELL'ESISTENZA DELLE PERSONE E NELLA STORIA DELL'UMANITA' 1 - IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI 2 - I VALORI ETICI E RELIGIOSI
ABILITÀ	CONOSCENZE



A. CONOSCERE ESPRESSIONI, DOCUMENTI E I CONTENUTI ESSENZIALI DELLA RELIGIONE CATTOLICA.

A 1 - DIO E L'UOMO

a -Descrivere i contenuti principali del credo cattolico.

b - Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo.

- Le origini, le caratteristiche e lo sviluppo delle prime comunità cristiane.
- Il SIMBOLO APOSTOLICO come fondamento del CREDO.
- Le origini della chiesa primitiva attraverso l'annuncio e il ruolo degli Apostoli: l'ASCENSIONE e la PENTECOSTE.
- Le varie tappe dello sviluppo della CHIESA nel corso della storia.
- la comunità cristiana è un gruppo di persone chiamate a servire a condividere e ad annunciare il Vangelo.
- In ogni società, per il bene di tutti, occorre condividere valori e responsabilità.
- Significato e funzione delle PERSECUZIONI all'interno del cristianesimo (S. PAOLO).

- La presenza dei segni che salvano e testimoniano la figura del Risorto nella vita della Chiesa: i SACRAMENTI.

- L'importanza del movimento ecumenico come ricerca dell'unità fra tutte le chiese cristiane.

- Gli elementi essenziali delle più importanti religioni "non cristiane" e



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

A:

- Le principali religioni mono e politeiste, presenti oggi nel mondo e analisi delle principali caratteristiche.
- Individuazione nel proprio ambiente, esempi di arte e architettura cristiana della cultura religiosa del passato. Farne oggetto di analisi e di relazioni per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.
- Analisi opere d'arte sacra di periodi diversi individuandone le caratteristiche, il periodo storico, il genere e gli aspetti stilistici.
- Lettura delle opere artistiche più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea e saperle collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.
- Organizzazione delle informazioni in base a schematizzazioni diverse: schemi esemplificativi, mappe, grafici e altre rappresentazioni
- Lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.

B:

- Il riconoscimento del valore culturale e religioso di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.
- Analisi degli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista religioso, ambientale, economico e socio-politico.
- La ricerca e il confronto a partire dall'esperienza di convivenza nella classe, della presenza di elementi culturali diversi.
- Rilevazione delle differenze e delle somiglianze; realizzando con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita.

PROFILO DELLE COMPETENZE ANNUALI

Sa interagire in gruppo, comprende i diversi punti di vista e contribuisce alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri. Assume atteggiamenti di cura nei confronti della natura e dell'ambiente circostante rispettandone e apprezzandone il valore.

Espone in forma chiara ciò che ha assimilato utilizzando appropriato e specifico linguaggio adeguato

Legge e comprende racconti della Bibbia e del Vangelo, ricavandone le principali informazioni.

Si mostra disponibile ad aiutare i compagni, collabora nel gioco e nel lavoro.

Rispetta le regole della convivenza civile all'interno della classe.

Conosce le tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di Gesù e del suo tempo ,individuandone somiglianze e differenze.



COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DIGITALE			
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE



Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate	Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle; utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive	I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi	Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento I principali dispositivi informatici di input e output I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini
--	---	---	---	--

Sezione B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DIGITALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI



<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.)</p> <p>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare</p> <p>E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato</p> <p>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).</p> <p>Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti; utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati; utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni</p> <p>Costruire semplici ipertesti</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing</p> <p>Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza</p> <p>Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola</p> <p>Rielaborare una presentazione della scuola</p> <p>Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali</p> <p>Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.</p> <p>Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli</p> <p>Elaborare ipertesti tematici</p>
--	---

Sezione C: LIVELLI DI PADRONANZA		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DIGITALE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3 Dai Traguardi per la fine della Scuola Primaria
Sotto la diretta supervisione dell’insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell’insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.	Sotto la diretta supervisione dell’insegnante e con sue istruzioni scrive un semplice testo al computer e lo salva. Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l’aiuto dell’insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell’adulto per cercare informazioni	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti col computer. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell’insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. Accede alla rete con la supervisione dell’insegnante per ricavare informazioni . Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell’uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi



IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE			
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE



Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro	Leggere un testo e porsi domande su di esso Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette Semplici strategie di organizzazione del tempo	Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti Utilizzare i dizionari e gli indici Utilizzare schedari bibliografici Leggere un testo e porsi domande su di esso Rispondere a domande su un testo Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...) Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale	Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali Leggi della memoria e strategie di memorizzazione Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse
---	--	---	--	--



Sezione B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Pone domande pertinenti Reperisce informazioni da varie fonti Organizza le informazioni (ordinare - confrontare - collegare) Applica strategie di studio Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite Autovaluta il processo di apprendimento	ESEMPI Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web quest Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizioni e reperire quelle mancanti o incomplete Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide) Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili

Sezione C: LIVELLI DI PADRONANZA		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3 Dai Traguardi per la fine della Scuola Primaria



<p>In autonomia trasforma in sequenze figurate brevi storie. Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo dell'insegnante. Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza. E' in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale. Ricava informazioni da semplici tabelle con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante.</p>	<p>Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio per preparare un'esposizione. Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, con l'aiuto dell'insegnante. Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante. Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari. Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza. Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive. E' in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi.</p>	<p>Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet...) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante. Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione. Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio (es. PQ4R). Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie. Sa utilizzare dizionari e schedari bibliografici. Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.</p>
---	--	---



COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE, TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE



Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.	Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio negli stessi Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola Descrivere il significato delle regole Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, ecc. e rispettare le persone che le portano; individuare le affinità rispetto alla propria esperienza Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all'uso utile delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....) Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti Regole della vita e del lavoro in classe Significato di regola e norma Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto Organi e funzioni principali del Comune Principali servizi al cittadino presenti nella propria città Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi) Organi internazionali vicini all'esperienza dei bambini: UNICE, WWF	Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva	Significato di "gruppo" e di "comunità" Significato di essere "cittadino" Significato dell'essere cittadini del mondo Differenza fra "comunità" e "società" Struttura del comune, della provincia e della Regione Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza Costituzione e alcuni articoli fondamentali Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali Norme fondamentali relative al codice stradale Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU
--	---	--	--	---



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



Sezione B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI



<p>Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere</p> <p>Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta</p> <p>In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui</p> <p>Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività</p> <p>Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente</p> <p>Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini</p> <p>Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni</p> <p>Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia Regione</p> <p>Conosce gli Organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura</p> <p>Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato</p> <p>Conosce i principali Enti sovranazionali: UE, ONU...</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola</p> <p>Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi</p> <p>Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana</p> <p>Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni</p> <p>Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti</p> <p>Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada</p> <p>Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione</p> <p>Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale</p> <p>Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc. Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.</p> <p>Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose</p> <p>Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...</p>
--	--



Sezione C: LIVELLI DI PADRONANZA		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3 Dai Traguardi per la fine della Scuola Primaria
Utilizza i materiali propri quelli altrui e le strutture della scuola con cura. Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente. Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e relativi obblighi e rispetta i propri. Rispetta le regole nei giochi. Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive.	Utilizza materiali, strutture attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura. Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ... Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita. Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità. Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. Ha rispetto per l'autorità e gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura, ecc... compresi quelli per cui non ha simpatia. Conosce tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di compagni provenienti da altri paesi, individuandone, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.	Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le condotte non responsabili. Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali. Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali. Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori. Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali. Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc... e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto. Conosce le principali strutture politiche, amministrative, economiche del proprio Paese; alcuni principi fondamentali della Costituzione, i principali Organi dello Stato e quelli amministrativi a livello locale. E' in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.) Mette a confronto norme e consuetudini del nostro Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' (O INTRAPRENDENZA)



DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' (O INTRAPRENDENZA)			
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE



Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti Giustificare le scelte con semplici argomentazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco... Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza Formulare ipotesi di soluzione Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento... Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un problema Fasi di un'azione Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")	Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi Descrivere le fasi di un compito o di un gioco Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa Applicare la soluzione e commentare i risultati	Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro Modalità di decisione riflessiva(es. "sei cappelli") Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale Le fasi di una procedura Diagrammi di flusso Fasi del problem solving
--	--	---	--	--



Sezione B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' (O INTRAPRENDENZA)
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. Coordina l'attività personale e/o di un gruppo Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p>	<p>ESEMPI Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine</p>

Sezione C: LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' (O INTRAPRENDENZA)	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3 Dai Traguardi per la fine della Scuola Primaria



<p>Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni.</p> <p>Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato</p>	<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità.</p> <p>Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni.</p> <p>Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse.</p> <p>Riconosce situazioni certe, possibili improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza.</p> <p>Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.</p> <p>Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio.</p> <p>Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi dell'insegnante, gli aspetti positivi.</p> <p>Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti.</p> <p>Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p>
--	--	---



SCUOLA SECONDARIA

PLESSI: VILLA PIGNA-MALTIGNANO

ITALIANO

COMPETENZE SPECIFICHE

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

**NUCLEI TEMATICI**

- A. Ascolto e parlato
- B. Lettura
- C. Scrittura
- D. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo
- E. Elementi di grammatica e riflessione sull'uso della lingua

CONOSCENZE e ABILITA'**CLASSE 1^a**



- **CONOSCENZE** Principali strutture grammaticali della lingua italiana.
- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in diversi contesti.

Contesto, scopo

- , destinatario della comunicazione.
- Strutture essenziali dei testi narrativi e descrittivi.
- Principali generi letterari: fiaba, favola e mito.
- Elementi strutturali di un testo scritto: correttezza ed organicità.
- Uso dei dizionari.
- Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta (riassunto, rielaborazione di un testo, parafrasi, testo descrittivo)

ABILITA'

- Ascolta testi di vario tipo
- Interviene in una discussione con pertinenza rispettando tempi e turni di parole
- Racconta una storia letta, descrivendo luoghi e personaggi, con un lessico adeguato
- Riferisce oralmente su un argomento di studio
- Legge ad alta voce in modo chiaro e legge in modalità silenziosa applicando tecniche di corretto supporto alla comprensione
- Comprende testi descrittivi e narrativi individuando gli elementi della descrizione e della narrazione
- Scrive semplici testi narrativi e descrittivi coerenti e coesi, corretti dal punto di vista morfo-sintattico, lessicale e ortografico
- Scrive sintesi anche sotto forma di schemi
- Amplia il proprio patrimonio lessicale
- Comprende e usa parole in senso figurato
- Avvia alla comprensione e all'uso dei termini specialistici delle diverse discipline.
- Utilizza la propria conoscenza delle relazioni di significato tra le parole per comprendere parole non note all'interno di un testo
- Utilizza dizionari di vario tipo; rintraccia all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



CLASSE 2^a



CONOSCENZE

- Elementi di base delle funzioni della lingua: analisi logica della frase semplice
- Lessico specifico delle varie discipline
- Strutture dei testi narrativi ed espositivi
- Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi
- Denotazione e connotazione: il testo poetico (parafrasi e avvio al commento).
- Principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana: dalle origini al Settecento.
- Elementi strutturali di un testo scritto: coerenza e coesione.
- Uso dei dizionari.
- Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta: lettera, diario, racconto autobiografico, testo espositivo, avvio al commento)

ABILITA'

- Ascolta diverse tipologie di testi individuando scopo, argomento e informazioni principali.
- Interviene in una discussione con pertinenza rispettando tempi e turni di parole
- Ascolta testi applicando tecniche di supporto alla comprensione (appunti, parole-chiave, frasi riassuntive, ecc.)
- Riferisce argomenti di studio, in forma chiara e coerente utilizzando un lessico appropriato
- Ricava informazioni esplicite ed implicite da vari tipi di testo, sfruttando le varie parti di un manuale di studio (testi continui e non continui) e opera inferenze
- Legge testi letterari di vario tipo e forma (novelle, racconti, poesie, romanzi, ecc.) individuandone gli aspetti principali
- Scrive testi di forma diversa sulla base di modelli conosciuti adeguandoli allo scopo ed utilizzando il registro più adeguato
- Manipola semplici testi in modo creativo e personale
- Amplia il proprio patrimonio lessicale
- Comprende e usa parole in senso figurato



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it



CLASSE 3^a



CONOSCENZE

- Elementi di base delle funzioni della lingua: analisi logica della frase complessa
- Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi ed argomentativi
- Denotazione e connotazione: il testo poetico, la novella, il romanzo storico
- Principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana: l'Ottocento e il Novecento
- Elementi strutturali di un testo scritto : originalità e spirito critico
- Uso dei dizionari
- Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta: esposizione, argomentazione, commento personale)

ABILITA'

- Riferisce argomenti di studio selezionando le informazioni significative, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente ed usando un registro adeguato
- Argomenta la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.
- Seleziona relativamente ad un argomento informazioni ricavabili da più fonti, le riorganizza in modo personale e riformula il testo in modo sintetico
- Legge testi argomentativi e individua tesi centrale e argomenti a sostegno
- Legge testi letterari di vario tipo e forma individuandone gli aspetti principali; avvio all'analisi critica e all'interpretazione
- Utilizza nei propri testi le conoscenze acquisite anche in ambito extrascolastico, operando collegamenti interdisciplinari
- Amplia il proprio patrimonio lessicale
- Comprende e usa parole in senso figurato
- Comprende e usa in modo appropriato i termini specialistici di base delle diverse discipline.
- Realizza scelte lessicali in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.
- Utilizza la propria conoscenza delle relazioni di significato tra le parole per comprendere parole non note all'interno di un testo
- Utilizza dizionari di vario tipo; rintraccia all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi



ESEMPI DI ATTIVITA'

- Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi e sintetizzarli.
- Comprendere, rielaborare e produrre varie tipologie di testi: narrazioni di genere diverso, poesie, testi argomentativi, espositivi, semplici guide relative a diversi argomenti.
- Predisporre schede informative a corredo di mostre e/o esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche.
- Realizzare un'argomentazione rispettando la struttura del testo e argomentando su tesi conformi rispetto al proprio pensiero.

LIVELLI DI VALUTAZIONE E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE



- Identifica con immediatezza, attraverso l'ascolto attivo, vari tipi di testo ed il loro scopo.
- Interagisce autonomamente, in una gamma di situazioni comunicative orali, con flessibilità, chiarezza, correttezza, pertinenza e proprietà lessicale.
- Legge silenziosamente e ad alta voce in modo spedito, utilizzando tecniche adeguate.
- Produce autonomamente testi scritti corretti, chiari e coerenti, utilizzando un lessico appropriato, a seconda degli scopi e dei destinatari.
- Riconosce e analizza autonomamente e con prontezza le parti del discorso nella frase semplice e complessa.

Voto 9/10

- Identifica, attraverso l'ascolto attivo, vari tipi di testo ed il loro scopo.
- Interagisce autonomamente in una gamma di situazioni comunicative orali con chiarezza, correttezza, pertinenza e proprietà lessicale.
- Legge silenziosamente e ad alta voce utilizzando tecniche adeguate.
- Produce testi scritti corretti e coerenti, con proprietà lessicale a seconda degli scopi e dei destinatari.
- Riconosce ed analizza autonomamente le parti del discorso nella frase semplice e complessa.

Voto 8

- Identifica, attraverso l'ascolto consapevole, vari tipi di testo ed il loro scopo.
- Espone in modo chiaro, corretto e pertinente i contenuti proposti.
- Legge silenziosamente ed alta voce in modo corretto.
- Produce testi scritti abbastanza corretti e chiari e coerenti, a seconda degli scopi e dei destinatari.
- Riconosce ed analizza le parti del discorso nella frase semplice e complessa.

Voto 7

- Identifica, attraverso l'ascolto consapevole e la guida del docente, vari tipi di testo ed il loro scopo.
- Espone, guidato, in modo chiaro, corretto e pertinente i contenuti essenziali proposti.
- Legge correttamente e individua, guidato, le caratteristiche del testo.



STORIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà• Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società• Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli
NUCLEI TEMATICI	<ul style="list-style-type: none">• Uso delle fonti• Organizzazione delle informazioni• Strumenti concettuali• Produzione scritta e orale
<u>CONOSCENZE e ABILITA'</u>	
CLASSE 1 ^a	



CONOSCENZE

- Il metodo storico.
- Concetti di: documento – fonte - tipologie di fonti (materiali, scritte, orali, iconografiche).
- Vita materiale: rapporto uomo-ambiente, strumenti e tecnologie; economia; organizzazione sociale; organizzazione politica e istituzionale; religione; cultura.
- Linguaggio specifico
- Processi fondamentali: collocazione spazio-temporale, periodizzazioni.
- Storia italiana ed europea: i momenti fondamentali della storia italiana ed europea; Medioevo e Umanesimo.
- Cenni di Storia locale.
- Principali periodizzazioni della storiografia occidentale
- Aspetti del patrimonio culturale del proprio territorio, italiano ed europeo.

ABILITA'

- Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per ricavare conoscenze sugli argomenti affrontati
- Ricava le informazioni dal manuale di studio e costruisce grafici, schemi, tabelle e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze relative agli argomenti studiati
- Colloca la storia locale in relazione con la storia italiana, europea
- Comprende aspetti e strutture dei processi storici italiani e europei
- Conosce il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati
- Riferisce conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina



CONOSCENZE

- Il metodo storico.
- Concetti di: documento – fonte; Tipologie di fonti: materiale, scritta, orale, iconografica.
- Vita materiale: rapporto uomo-ambiente, strumenti e tecnologie; economia; organizzazione sociale; organizzazione politica e istituzionale; religione; cultura
- Linguaggio specifico
- Processi fondamentali: collocazione spazio-temporale, periodizzazioni
- Storia italiana ed europea: dal Rinascimento a Napoleone Bonaparte
- Principali periodizzazioni della storiografia occidentale
- Cenni di Storia locale
- Aspetti del patrimonio culturale del proprio territorio, italiano ed europeo

ABILITA'

- Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per ricavare conoscenze sugli argomenti affrontati
- Ricava le informazioni dal manuale di studio e costruire grafici, schemi, tabelle e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze relative agli argomenti studiati
- Colloca la storia locale in relazione con la storia italiana, europea
- Comprende aspetti e strutture dei processi storici italiani e europei
- Conosce il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati
- Riferisce conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina

CLASSE 3^a



CONOSCENZE

- Il metodo storico.
- Concetti di: documento – fonte; Tipologie di fonti: materiale, scritta, orale, iconografica.
- Vita materiale: rapporto uomo-ambiente, strumenti e tecnologie; economia; organizzazione sociale; organizzazione politica e istituzionale; religione; cultura.
- Linguaggio specifico
- Processi fondamentali: collocazione spazio-temporale, periodizzazioni
- Storia italiana, europea e mondiale: da Napoleone alla geo-storia del mondo contemporaneo
- Principali periodizzazioni della storiografia occidentale
- Cenni di Storia locale
- Aspetti del patrimonio culturale del proprio territorio, italiano ed europeo
- I luoghi della memoria

ABILITA'

- Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per ricavare conoscenze sugli argomenti affrontati.
- Ricava le informazioni dal manuale di studio e costruire grafici, schemi, tabelle e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze relative agli argomenti studiati.
- Colloca la storia locale in relazione con la storia italiana, europea.
- Comprende aspetti e strutture dei processi storici italiani e europei.
- Conosce il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.
- Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

ESEMPI DI ATTIVITA'



- Organizzare linee del tempo.
- Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione
- Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti
- Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture e delle loro principali trasformazioni
- Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e contemporanee

LIVELLI DI VALUTAZIONE E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE



- Individua autonomamente e con sicurezza gli elementi costitutivi del contesto fisico-geografico, sociale, politico, economico, culturale del periodo studiato.
- Utilizza in modo pertinente gli aspetti essenziali della periodizzazione.
- Coglie con consapevolezza, autonomamente e con prontezza il rapporto causa - effetto degli eventi.
- Scopre autonomamente le specifiche radici storiche nella realtà locale e regionale.
- Distingue e seleziona autonomamente e con immediatezza vari tipi di fonte storica per ricavarne informazioni.
- Utilizza testi letterari, epici e biografici in funzione di una ricostruzione storiografica.

Voto 9/ 10

- Individua autonomamente gli elementi costitutivi del contesto fisico-geografico, sociale, politico, economico culturale del periodo studiato.
- Comprende autonomamente il rapporto causa-effetto degli eventi e utilizza in modo pertinente gli aspetti essenziali della periodizzazione.
- Scopre specifiche radici storiche nella realtà locale e regionale.
- Distingue e seleziona autonomamente vari tipi di fonte storica per ricavarne informazioni.
- Utilizza testi letterari, epici e biografici in funzione di una ricostruzione storiografica.

Voto 8

- Individua autonomamente i principali elementi costitutivi del contesto fisico-geografico, sociale, politico, economico, culturale del periodo studiato.
- Coglie con consapevolezza il rapporto causa-effetto degli eventi e utilizza, guidato, in modo pertinente gli aspetti essenziali della periodizzazione.
- Scopre, guidato, specifiche radici storiche nella realtà locale e regionale.
- Distingue e selezionare vari tipi di fonte storica per ricavarne informazioni.

Voto 7

- Individua, guidato, i principali elementi costitutivi del contesto fisico-geografico, sociale, politico, economico, culturale del periodo



GEOGRAFIA

COMPETENZE SPECIFICHE

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico
- Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico
- Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato

NUCLEI TEMATICI

- Orientamento
- Linguaggio della geo-graficità
- Paesaggio
- Regione e sistema territoriale

CONOSCENZE e ABILITA'

CLASSE 1^a



CONOSCENZE

- Carte fisiche, politiche, tematiche.
- Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni cartografiche: scale, curve di livello, paralleli, meridiani
- Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo
- Influenza e condizionamenti del territorio sulle attività umane: settore primario, secondario, terziario, terziario avanzato
- Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali europei e descrivono il clima dei diversi continenti.
- La distribuzione della popolazione, flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto ad altre
- I principali problemi ecologici

ABILITA'

- Si orienta sulle carte e orienta le carte a grande scala in base ai punti cardinali e a punti di riferimento fissi.
- Si orienta nelle realtà territoriali lontane.
- Legge e interpreta vari tipi di carte geografiche
- Interpreta e confronta alcuni caratteri dei paesaggi italiani ed europei, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.
- Conosce temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale.
- Consolida il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia e all'Europa

CLASSE 2^a



CONOSCENZE

- Carte fisiche, politiche, tematiche.
- Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni cartografiche: scale, curve di livello, paralleli, meridiani
- Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo
- Influenza e condizionamenti del territorio sulle attività umane: settore primario, secondario, terziario, terziario avanzato
- Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali europei e descrivono il clima dei diversi continenti.
- La distribuzione della popolazione, flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto ad altre
- I principali problemi ecologici.
- L'Unione europea
- Assetti politico-amministrativi degli Stati europei

ABILITA'

- Si orienta sulle carte e orienta le carte a grande scala in base ai punti cardinali e a punti di riferimento fissi
- Si orienta nelle realtà territoriali lontane
- Legge e interpreta vari tipi di carte geografiche
- Interpreta e confronta alcuni caratteri dei paesaggi europei, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo
- Conosce temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale
- Consolida il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia e all'Europa
- Analizza in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale ed europea



CONOSCENZE

- Carte fisiche, politiche, tematiche.
- Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni cartografiche: scale, curve di livello, paralleli, meridiani
- Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo
- Influenza e condizionamenti del territorio sulle attività umane: settore primario, secondario, terziario, terziario avanzato
- Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali europei e descrivono il clima dei diversi continenti.
- La distribuzione della popolazione, flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto ad altre
- I principali problemi ecologici.
- Sviluppo umano, sviluppo sostenibile, processi di globalizzazione
- I continenti extraeuropei.

ABILITA'

- Si orienta sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali e a punti di riferimento fissi
- Si orienta nelle realtà territoriali lontane
- Legge e interpreta vari tipi di carte geografiche
- Interpreta e confronta alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.
- Conosce temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale
- Consolida il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo ai continenti extraeuropei.
- Analizza in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e

ESEMPI DI ATTIVITA'



- Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con ricerche sull'ambiente
- Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento dell'uomo
- Presentare un territorio (italiano, europeo ed extraeuropeo) alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali

LIVELLI DI VALUTAZIONE E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE



- Riconosce, autonomamente e con immediatezza, le trasformazioni apportate dall'uomo sul territorio e opera, autonomamente e con sicurezza, confronti tra realtà territoriali diverse.
- Legge ed interpreta, autonomamente e con sicurezza, l'ambiente geografico attraverso l'uso della cartografia.
- Sviluppa, autonomamente e con sicurezza, i più significativi temi (economici, ecologici, storici) utilizzando fonti varie.
- Analizza con sicurezza un territorio, per comprenderne l'organizzazione ed individuarne aspetti e problemi.
- Utilizza, con sicurezza, i termini specifici del linguaggio geografico.

Voto 9 / 10

- Riconosce autonomamente le trasformazioni apportate dall'uomo sul territorio e opera autonomamente confronti tra realtà territoriali diverse.
- Legge autonomamente l'ambiente geografico attraverso l'uso della cartografia.
- Sviluppa autonomamente i più significativi temi (economici, ecologici, storici) utilizzando fonti varie.
- Analizzare autonomamente un territorio, per comprenderne l'organizzazione ed individuarne aspetti e problemi.
- Utilizza i termini specifici del linguaggio geografico.

Voto 8

- Riconosce autonomamente le principali trasformazioni apportate dall'uomo sul territorio e opera, guidato, confronti fra realtà territoriali diverse .
- Legge correttamente l'ambiente geografico attraverso l'uso della cartografia.
- Sviluppa alcuni dei più significativi temi (economici. ecologici e storici) utilizzando fonti varie.
- Analizza gli aspetti essenziali di un territorio e comprende le relazioni tra i diversi aspetti e problemi.
- Utilizza la maggior parte dei termini specifici del linguaggio geografico.

Voto 7

- Riconosce, guidato, le trasformazioni principali apportate dall'uomo sul territorio e opera, guidato, alcuni confronti tra realtà territoriali diverse.
- Si orienta e legge l'ambiente geografico, anche se guidato, attraverso l'uso delle carte.



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it





CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: LINGUA INGLESE

COMPETENZE SPECIFICHE	L' alunno comprende frasi ed espressioni di uso frequente, relative ad ambiti di immediata rilevanza, da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi. Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali; Interagisce per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.
NUCLEI TEMATICI	<ul style="list-style-type: none">- Ascolto (comprensione orale)- Parlato (produzione e interazione orale)- Lettura (comprensione scritta)- Scrittura (produzione scritta)- Riflessione sulla lingua
ABILITÀ E CONOSCENZE	



ABILITÀ:

Ascolto (comprensione orale)

- L'alunno comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni orali di diversa natura, relativi ad ambiti conosciuti.
- Riconosce e identifica all'ascolto espressioni usate frequentemente.
- Comprende semplici testi provenienti da interazioni comunicative, dall'ascolto o visione di contenuti multimediali

Parlato (produzione e interazione orale)

- L'alunno interagisce in semplici dialoghi utilizzando elementi lessicali relativi ad informazioni personali.
- Esprime bisogni personali e preferenze.
- Da e risponde a ordini ed istruzioni.
- Produce brevi testi orali su argomenti noti di vita quotidiana, anche utilizzando supporti multimediali.

Lettura (comprensione scritta)

- L'alunno riconosce e comprende globalmente il lessico relativo alla sfera personale, familiare, scolastica e del tempo libero.
- comprende semplici testi relativi alla vita quotidiana e brevi descrizioni di persone.
- comprende brevi brani relativi ad aspetti della cultura dei paesi stranieri di cui studia la lingua.
- Riflette sulle strutture affrontate nel percorso

Scrittura (produzione scritta)

- Scrive sotto dettatura semplici parole o frasi.
- Completa un modulo con informazioni personali.
- Scrive domande / risposte circa argomenti relativi alla sfera personale, familiare, scolastica e del tempo libero.
- Scrive semplici testi (lettera, e-mail messaggio) su argomenti relativi alla sfera personale, familiare, scolastica e del tempo libero, anche utilizzando strumenti digitali.

Riflessione sulla lingua

- Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di semplici testi scritti di uso comune.
- Confronta parole e strutture relative a codici verbali diversi.
- Rileva semplici analogie e differenze tra L1 e L2.

CONOSCENZE:

- F. L'alunno discerne la pronuncia dei suoni particolari della lingua necessari per la comprensione orale.
- G. Conosce il **lessico** relativo alla sfera personale, familiare, scolastica e del tempo libero: Countries and nationalities – Dates – Animals – The family – Daily routines – Free time activities – Sports – Rooms and furniture – Food and drinks – Clothes.
- H. Conosce le **strutture linguistiche** e le funzioni comunicative per comunicare aspetti relativi alla sfera personale, familiare, scolastica e del tempo libero. Strutture linguistiche: Present simple/ Present continuous/ Can / (affermativa/negativa/interrogativa form) – Imperative – Wh- Questions - Pronomi personali - Aggettivi dimostrativi e possessivi - Avverbi di frequenza - Preposizioni di luogo - There is/are – Some / any
- I. **Funzioni comunicative:** Introducing oneself –Asking about personal information meal times – Talking about mobile phones and emails –



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

- In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana:
- le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni.
- Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera.
- Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera
- Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi, in lingua straniera alla TV o mediante il PC e riferirne l'argomento generale.



CLASSE TERZA

DISCIPLINA Lingua inglese

COMPETENZE SPECIFICHE L'alunno comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza, da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi. Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali; Interagisce per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

NUCLEI TEMATICI A. Ascolto (comprensione orale)

B. Parlato (produzione/interazione orale)

C. Lettura (comprensione scritta)

D. Scrittura (produzione scritta)

E. Riflessione sulla lingua

ABILITÀ E CONOSCENZE (DECLINATI IN MODO GRADUALE E SPECIFICO CON VERBI AL PRESENTE)

ABILITÀ

Ascolto (comprensione orale)

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

Parlato (produzione e interazione orale)

- Descrive o presenta persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indica che cosa piace o non piace; esprime un'opinione e la motiva con espressioni e frasi connesse in modo semplice.



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO STATALE "FOLIGNANO-MALTIGNANO"
Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) - Tel. 0736/312039 - Fax 0736/492915 - C.F. 92003830442
e- mail: apic817005@istruzione.it - sito web iscfolignanomaltignano.edu.it





– CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: Lingua spagnola

COMPETENZE SPECIFICHE	Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza, da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali; Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.
NUCLEI TEMATICI	A. Ascolto (comprensione orale) B. Parlato (produzione e interazione orale) C. Lettura (comprensione scritta) D. Scrittura (produzione scritta) E. Riflessione sulla lingua
ABILITÀ E CONOSCENZE	



ABILITA'

Ascolto (comprensione orale)

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

Parlato (produzione e interazione orale)

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

Lettura (comprensione scritta)

- Comprende testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trova informazioni specifiche in materiali di uso

corrente. Scrittura (produzione scritta)

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

Riflessione sulla lingua

- Rileva semplici analogie e differenze tra L1 e L2
- Osserva le parole nei contesti d'uso e rileva le eventuali variazioni di significato



CONOSCENZE

Funzioni linguistiche: • chiede per favore e ringrazia; • chiede il significato di alcune parole; • saluta e si congeda; • si presenta e presenta qualcuno; • dice e chiede il nome, la nazionalità, l'età • descrive persone; • indica relazioni familiari; • parla della famiglia; • esprime possesso; • parla di ciò che possiede una persona; • chiede e riferisce dove si trovano oggetti e persone; • esprime esistenza di cose e persone; • descrive una casa; • descrive una camera da letto; • descrive cosa c'è nell'aula; • chiede e sa dire l'ora; • descrive la propria scuola; • parla di azioni abituali; • parla della frequenza con cui si fanno le cose; • parla delle materie scolastiche; • chiede e sa dire la data; • chiede quanto misura qualcosa; • parla di piani per il futuro; • esprime gusti e preferenze; • esprime accordo e/o disaccordo; • esprime la gradazione; • parla di sport.

Strutture grammaticali: • l'alfabeto; • i pronomi personali soggetto; • i pronomi di cortesia *usted/ustedes*; • il presente indicativo del verbo *ser*; • il presente indicativo dei verbi in -AR/-ER/-IR; • il presente indicativo dei verbi riflessivi; • i pronomi riflessivi; • il genere di nomi e aggettivi; • gli articoli determinativi e indeterminativi; • la formazione del plurale; • i dimostrativi; • i possessivi; • il presente del verbo *tener*; • il contrasto tra *hay* e *está(n)*; • il presente dell'indicativo dei verbi *dar* e *estar*; • i pronomi complemento diretti; • la contrazione *de + el = del* e *a + el = al*; • gli avverbi e le preposizioni di luogo; • i marcatori temporali di frequenza; • il presente del verbo *ir*; • *Ir a + infinito*; • la preposizione davanti al complemento diretto; • il verbo *gustar*; • pronomi complemento indiretti; • il contrasto tra *también* e *tampoco*; • il contrasto tra *mucho* e *muy*; • le preposizioni *a*, *en* e *de*; • marcatori temporali del futuro.

Lessico: • il corredo scolastico; • il lessico inerente alla famiglia e alla parentela; • le parti del volto; • la descrizione fisica; • le formule di saluto; • nazionalità e nazionalità; • i numeri da 0 a 20; • i simboli matematici; • gli animali domestici; • i colori; • la casa e le sue parti; • le componenti dell'arredamento; • le materie scolastiche; • i giorni della settimana; • le attività quotidiane; • i mesi; • le stagioni; • numeri dal 100 al 2000; • la data; • gli sport; • i mezzi di trasporto.

Cultura: La lingua spagnola nel mondo; La famiglia reale spagnola; Personaggi famosi di lingua spagnola; Le abitudini degli spagnoli.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni.

Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera.

Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera.

Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi, in lingua straniera alla TV o mediante il PC e riferirne l'argomento generale.



CLASSE SECONDA

DISCIPLINA: Lingua spagnola

COMPETENZE SPECIFICHE	Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza, da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.
NUCLEI TEMATICI	A. Ascolto (comprensione orale) B. Parlato (produzione e interazione orale) C. Lettura (comprensione scritta) D. Scrittura (produzione scritta) E. Riflessione sulla lingua
ABILITÀ E CONOSCENZE	



ABILITA'

Ascolto (comprensione orale)

- Comprende e individua i punti essenziali di un discorso inerente alla sfera personale, ricavando anche alcuni elementi impliciti.
- Comprende brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Riferisce esperienze personali, motivando la propria opinione in modo semplice.
- Interagisce in conversazioni di routine, per scambiare idee e informazioni in situazioni quotidiane.
- Interagisce in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

Lettura (comprensione scritta)

- Desume e identifica informazioni importanti da testi relativamente lunghi (articoli di giornale, lettera personale, brevi racconti, ecc.).

Scrittura (produzione scritta)

- Descrive, fornisce, racconta avvenimenti ed esperienze, anche passate, riferendoli con semplici espressioni.

Riflessione sulla lingua

- Rileva semplici analogie e differenze tra L1 e L2.
- Osserva la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative.

CONOSCENZE

Funzioni linguistiche: parla del tessuto e del colore di un capo d'abbigliamento; compra vestiti; descrive i vestiti indossati da qualcuno; chiede e dice come sta un vestito; descrive azioni in via di svolgimento; parla di ciò che si vende nei negozi; chiede e dà indicazioni di percorso; prende un appuntamento; esprime dolore; parla della salute; dà consigli; parla di un passato recente; parla del tempo atmosferico; descrive nel passato; fa' comparazioni; chiede un prodotto in un negozio; chiede il prezzo; ordina al ristorante; compra nei locali di ristorazione; parla di azioni passate; racconta una biografia; racconta nel passato; colloca fatti nel passato; dà una notizia e reagisce a notizie.

Strutture grammaticali: il presente indicativo dei verbi e-ie; il presente indicativo dei verbi o-ue; il presente indicativo dei verbi e-i; i verbi *pedir* e *preguntar*; gli interrogativi; *estar* + *gerundio*; presente irregolare dei verbi in -er; presente irregolare dei verbi in -ir; *tener que* e *hay que*; il passato prossimo; il participio passato irregolare; *¿Ya?* e *Todavía no*; l'imperfetto dell'indicativo; l'imperfetto dei verbi irregolari; il comparativo di maggioranza, minoranza e uguaglianza; il passato remoto; le irregolarità ortografiche al passato remoto; i comparativi irregolari; i superlativi; il passato remoto di alcuni verbi irregolari; il contrasto tra *por* e *para*.

Lessico: il cellulare; il tempo atmosferico; il clima; i capi d'abbigliamento; i tessuti; gli elementi e i luoghi di una città; i negozi; il corpo umano; i cinque sensi; disturbi e malattie; cure e medicine; modi di dire con le parti del corpo; gli alimenti; al ristorante; pesi e misure; cinema e letteratura.

Cultura: Il clima in Spagna; Passeggiando per Madrid; La moda spagnola; Il cibo in Spagna e in America Latina.



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni.

Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera.

Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera.

Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi, in lingua straniera alla TV o mediante il PC e riferirne l'argomento generale.

CLASSE TERZA

DISCIPLINA: Lingua spagnola





COMPETENZE SPECIFICHE	Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza, da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.
NUCLEI TEMATICI	A. Ascolto (comprensione orale) B. Parlato (produzione e interazione orale) C. Lettura (comprensione scritta) D. Scrittura (produzione scritta) E. Riflessione sulla lingua
ABILITÀ E CONOSCENZE	



ABILITA'

Ascolto (comprensione orale)

- Comprende brevi messaggi che descrivono opere d'arte, raccontano eventi passati, parlano delle professioni, contengono ordini e ne identifica il senso generale.
- Comprende testi multimediali e ne identifica parole chiave e il senso generale.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Esprime emozioni e stati d'animo; descrive situazioni familiari accadute nel passato.
- Interagisce in modo comprensibile con un compagno per dare consigli, chiedere, dare e negare il permesso.
- Fa' previsioni per il futuro.

Lettura (comprensione scritta)

- Comprende semplici testi che narrano avvenimenti accaduti nel passato.
- Comprende semplici testi sui progetti di vita dei propri coetanei, sui social network e sul loro corretto utilizzo.

Scrittura (produzione scritta)

- Scrive testi brevi e semplici per parlare di artisti e descrivere opere d'arte, per mettere in relazione gli eventi come causa ed effetto, per parlare delle professioni, per raccontare le proprie esperienze e dare consigli agli amici.

Riflessione sulla lingua

- Rileva analogie e differenze tra L1 e L2.
- Osserva la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative.

CONOSCENZE

Funzioni linguistiche: chiede ed esprime emozioni e stati d'animo; chiede ed esprime la causa di qualcosa; riporta fatti accaduti nel passato; formula un'ipotesi; esprime conseguenze; fa' previsioni e predizioni; parla delle professioni; esprime un desiderio e dà consigli; parla di un momento futuro; chiede, concede e nega il permesso.

Strutture grammaticali: ripasso del presente dei verbi regolari e irregolari; uso di *Ser* e *Estar*; ripasso del passato prossimo, dell'imperfetto, del passato remoto e imperativo; contrasto tra passato prossimo e passato remoto; i marcatori temporali del passato; pronomi e aggettivi indefiniti; futuro semplice regolare e irregolare.

Lessico: l'arte e le opere d'arte; l'amicizia e i sentimenti; la polizia e gli investigatori; l'ambiente, l'inquinamento e l'ecologia; le professioni; i social network. **Cultura:** Pablo Picasso e il *Guernica*; La Guerra Civile in Spagna; Il Franchismo; La Costituzione Spagnola del 1978; Pablo Neruda; Frida Kahlo; Salvador Dalí; Federico García Lorca; Luis Sepúlveda; Le Comunità Autonome spagnole e alcuni Paesi dell'America Latina; Le app preferite dagli adolescenti.



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni.

Redigere una descrizione di sé in lingua straniera.

Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera.

Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi, in lingua straniera alla TV o mediante il PC e riferirne l'argomento generale.

LIVELLI DI VALUTAZIONE E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Comprension e orale	10	9	8	7	6	5	4	3
- Capire se gli vengono poste domande personali Sa capire e sa eseguire ordini e consegne Sa capire l'argomento di una registrazione autentica	In modo sicuro e preciso individuando anche i dettagli	in modo sicuro individuando quasi tutti i dettagli	in modo abbastanza sicuro individuando quasi tutti i dettagli dopo più di un ascolto	in modo non sempre sicuro individuando quasi tutti i dettagli solo dopo ascolti ripetuti e con alcune pause	in modo non sempre sicuro individuando il messaggio globale solo dopo ascolti ripetuti e con molte pause	In modo incerto individuando il messaggio solo parzialmente dopo ripetuti ascolti	in modo incerto riconoscendo il significato solo di alcuni vocaboli	Nessun riconoscimento
Comprension e orale facilitata	10	9	8	7	6	5	4	3



Sa capire se gli vengono poste domande personali Sa capire e sa eseguire ordini e consegne Sa capire l'argomento di una registrazione autentica	in modo completo e dettagliato purché l'interlocutore sia disposto a ripetere più volte, o l'ascolto sia relativo a un breve e semplice testo	in modo abbastanza completo e dettagliato purché l'interlocutore sia disposto a ripetere più volte, o l'ascolto sia relativo a un breve e semplice testo	in modo abbastanza completo e individuando quasi tutti i dettagli purché l'interlocutore sia disposto a ripetere più volte, o l'ascolto sia relativo a un breve e semplice testo	in modo globale e con l'intervento dell'insegnante disposto a ripetere più volte, o l'ascolto sia relativo a un breve e semplice testo	in modo non del tutto completo e con l'intervento dell'insegnante purché l'interlocutore sia disposto a ripetere più volte, o l'ascolto sia relativo a un breve e semplice testo	in modo parziale e con l'intervento dell'insegnante nonostante l'interlocutore sia disposto a ripetere più volte, o l'ascolto sia relativo a un breve e semplice testo	comprendendo solo pochi vocaboli nonostante l'interlocutore sia disposto a ripetere più volte, o l'ascolto sia relativo a un breve e semplice testo	Nessuna comprensione
Interazione orale	10	9	8	7	6	5	4	3
Sa interagire con l'insegnante Sa interagire in attività strutturate Sa riferire su argomenti di cultura	in modo scorrevole e corretto, con una pronuncia molto buona, senza alcuna difficoltà nel capire, porre domande e rispondere	in modo abbastanza scorrevole e corretto, con una pronuncia molto buona, senza difficoltà nel capire e porre domande e rispondere	in modo appropriato e generalmente corretto con una buona pronuncia senza difficoltà nella comprensione ma con qualche pausa nel formulazione di domande o risposte	in modo abbastanza corretto con una pronuncia più che accettabile anche se con una certa lentezza per comprendere e formulare le domande o dare le risposte	con qualche incertezza nella comprensione in modo non sempre appropriato e corretto nella produzione di domande e risposte con una pronuncia accettabile	in modo incerto e poco corretto con difficoltà a capire e porre le domande, la pronuncia è carente ma non compromette la comprensione	con molte incertezze, ha molte difficoltà a capire e porre domande, la pronuncia è molto carente e spesso compromette la comprensione	Nessuna interazione
Interazione orale facilitata	10	9	8	7	6	5	4	3



Sa interagire con l'insegnante	comprendendo la domanda, rispondendo in modo semplice e corretto e formulando quesiti completi e pertinenti	comprendendo la domanda, rispondendo in modo semplice e corretto, formulando quesiti semplici e pertinenti	comprendendo la domanda purché l'interlocutore sia disposto a ripetere, rispondendo in modo semplice e abbastanza corretto, formulando semplici quesiti	comprendendo la domanda, purché l'interlocutore sia disposto a ripetere più volte, rispondendo con qualche sollecitazione da parte dell'insegnante in modo comprensibile ma non del tutto corretto	comprendendo la domanda, purché l'interlocutore sia disposto a ripetere più volte, rispondendo con molte sollecitazioni in modo non del tutto completo	comprendendo la domanda, purché l'interlocutore sia disposto a ripetere più volte, rispondendo con pochi vocaboli, sollecitato dall'insegnante	non è in grado di interagire anche se guidato	Nessuna interazione
Sa interagire in attività strutturate								
Sa riferire su argomenti di cultura semplificati								
Comprensione scritta	10	9	8	7	6	5	4	3
Sa comprendere il significato di testi scritti	anche lunghi e complessi, in modo completo e dettagliato	in modo completo e dettagliato	in modo completo e abbastanza dettagliato	in modo abbastanza completo e dettagliato	in modo poco dettagliato e non del tutto completo	in modo parziale e superficiale	limitatamente a pochi vocaboli	Nessuna comprensione
Comprensione scritta facilitata	10	9	8	7	6	5	4	3



Sa comprendere il significato di testi scritti	brevi e semplici in modo completo e dettagliato lavorando autonomamente	brevi, semplici o illustrati, in modo completo e dettagliato lavorando autonomamente	brevi, semplici o illustrati, in modo completo e abbastanza dettagliato lavorando autonomamente	brevi, semplici o illustrati, in modo abbastanza completo anche se con qualche intervento dell'insegnante	brevi, semplici o illustrati, in modo non del tutto completo con qualche piccolo intervento dell'insegnante	brevi, semplici o illustrati, in modo parziale nonostante l'intervento dell'insegnante	brevi, semplici o illustrati, limitatamente a pochi vocaboli nonostante l'intervento dell'insegnante	Nessuna comprensione
Produzione scritta	10	9	8	7	6	5	4	3
Sa rispondere a domande su un testo sa scrivere un dialogo sa produrre un testo personale (e.mail, lettera, riassunto, etc-)	in modo completo, articolato e personale, utilizzando un lessico vario e le strutture grammaticali in modo appropriato	in modo completo e personale utilizzando un lessico abbastanza vario e le strutture grammaticali in modo corretto e appropriato	in modo completo utilizzando un lessico corretto e le strutture grammaticali in modo quasi sempre corretto e appropriato	in modo abbastanza completo utilizzando un lessico semplice e le strutture grammaticali in modo abbastanza corretto	in modo abbastanza completo utilizzando un lessico limitato e le strutture grammaticali in modo non sempre corretto	in modo parziale utilizzando il lessico e le strutture grammaticali in modo poco corretto	in modo incompleto utilizzando il lessico e le strutture grammaticali in modo non corretto e non appropriato	Nessuna produzione
Produzione scritta facilitata	10	9	8	7	6	5	4	3



Sa rispondere a domande su un testo Sa produrre un testo personale seguendo una traccia	In modo completo utilizzando un lessico vario e appropriato e le strutture grammaticali in modo corretto	In modo completo utilizzando un lessico abbastanza vario e appropriato e le strutture grammaticali in modo corretto	In modo completo utilizzando un lessico semplice e corretto e le strutture grammaticali in modo abbastanza corretto	In modo abbastanza completo utilizzando il lessico e le strutture grammaticali di base anche se con qualche lieve errore	In modo abbastanza completo utilizzando un lessico povero e le strutture grammaticali in modo non sempre corretto	In modo parziale utilizzando il lessico e le strutture grammaticali in modo poco corretto	In modo incompleto utilizzando il lessico e le strutture grammaticali in modo non corretto e non appropriato	Nessuna produzione scritta
--	--	---	---	--	---	---	--	----------------------------



CLASSE PRIMA

DISCIPLINA MATEMATICA

COMPETENZE SPECIFICHE	Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
NUCLEI TEMATICI	A. NUMERI B. SPAZIO E FIGURE C. RELAZIONI E FUNZIONI D. DATI E PREVISIONI	
ABILITÀ	CONOSCENZE	



A. **NUMERI**

- Esegue addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, calcolatrici e fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.
 - Da stime approssimate per il risultato di una operazione e controlla la plausibilità di un calcolo.
 - Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta.
 - Individua multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri.
 - Comprende 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 scompone numeri naturali in fattori primi e conosce l'utilità di tale scomposizione per diversi fini.
 - Utilizza la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevole del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.
 - Utilizza la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni.
 - Descrive con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.
 - Esegue semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevole del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.
 - Esprime misure utilizzando anche potenze del 10 e cifre significative.
- I numeri naturali e operazioni: sistema posizionale di scrittura dei numeri, ordinamento e rappresentazione sulla retta dei numeri, approssimazione e stima, esecuzione delle quattro operazioni a mente ed in colonna, proprietà delle operazioni, espressioni aritmetiche
 - I numeri decimali: ordinamento e rappresentazione sulla retta, approssimazione, moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000, esecuzione delle quattro operazioni, stime sul risultato, calcolo con prezzo unitario
 - Le potenze: calcolo del valore di una potenza, espressioni con potenze, notazione scientifica, proprietà delle potenze.
 - La divisibilità: criteri di divisibilità, numero primo e numero composto, scomposizione in fattori primi, multipli e divisori, massimo comun divisore e minimo comune multiplo
 - Le frazioni: scrittura frazionaria, calcolo della frazione di un numero e viceversa, ordinamento sulla retta dei numeri, frazioni equivalenti, frazioni maggiori, minori o uguali ad 1.
 - Operazioni con le frazioni: tecniche e significato delle quattro operazioni, potenza, problemi con le frazioni
 - Probabilità e statistica: trasformazione di una frazione o di un numero decimale in percentuale, calcolo della probabilità di un evento, grafici statistici, media, moda e mediana.
 - Unità di misura: concetto di unità di misura, equivalenze con misure di lunghezza, massa, capacità e tempo, semplici problemi con velocità
 - Elementi di geometria e piano cartesiano: punti, rette, semirette, segmenti, circonferenze ed archi, rette perpendicolari e parallele, distanza di un punto da una retta, caratteristiche fondamentali dei poligoni, piano cartesiano
 - Simmetrie e traslazioni: simmetria assiale, figure congruenti,



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Esercizi e gare di calcolo mentale, Esercizi-gioco sulle abilità con i numeri, Allenare alla soluzione di un problema tramite un modello, Argomentare e tradurre il linguaggio naturale in linguaggio matematico, Attività di stime di risultati o di misure, Utilizzo del geopiano per lo studio dei poligoni

Compiti di realtà: Facciamo un'indagine statistica, Costruzioni con i cubi, Festa di compleanno

Applicare algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere e riflettere sul loro uso:

- eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali
- utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala
- calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;
- applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche
- interpretare e ricavare informazioni da dati statistici
- utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale

Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti.

DISCIPLINA SCIENZE

COMPETENZE SPECIFICHE	Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi. Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle	
NUCLEI TEMATICI	A. FISICA E CHIMICA B. BIOLOGIA	
ABILITÀ	CONOSCENZE	



Fisica e chimica

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

Biologia

- Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi.
 - Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie.
 - Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare
- Realizzare e relazionare semplici esperienze

- L'osservazione scientifica.
- La materia e gli stati di aggregazione.
- I passaggi di stato.
- Il calore e la temperatura.
- L'aria e l'atmosfera.
- La misura della temperatura della pressione e dell'umidità.
- L'inquinamento atmosferico.
- L'acqua e l'idrosfera.
- La vita e i viventi.
- Struttura della cellula animale e vegetale.
- La classificazione dei viventi: i cinque regni.
- La fotosintesi clorofilliana.
- La riproduzione delle piante.
- Le piante terrestri e acquatiche.
- I funghi.
- Invertebrati e vertebrati.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:

- determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione della velocità (in contesto stradale);
 - applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione)
 - contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.);
 - Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che delle caratteristiche, che dei modi di vivere
 - Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive
- Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.
- utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale
- Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti.



CLASSE SECONDA

DISCIPLINA MATEMATICA

COMPETENZE SPECIFICHE	Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.
NUCLEI TEMATICI	A. NUMERI B. SPAZIO E FIGURE C. RELAZIONI E FUNZIONI
ABILITÀ	CONOSCENZE



A. **NUMERI**

- Esegue addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, calcolatrici e fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.
- Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta.
- Utilizza scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
- Utilizza il concetto di rapporto fra numeri o misure e lo esprime sia nella forma decimale, sia mediante frazione.
- Utilizza frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevole di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni.
- Interpreta una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.
- Conosce la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.
- Da stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.
- Sa che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi.
- Descrive con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.

B. **SPAZIO E FIGURE**

- Riproduce figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).
- Rappresenta punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.

- Percentuali: calcolo della percentuale usando metodi diversi (tabella, frazione, numero decimale) e di un numero conoscendo il valore di una sua percentuale, applicazione a contesti concreti (sconti, aumenti, interessi), rapporto percentuale, problemi con percentuali.
- La radice quadrata: concetto di radice quadrata, espressioni con radici quadrate, calcolo ed approssimazione del valore di una radice tramite diverse strategie, cenni al valore esatto di un numero irrazionale, proprietà delle radici.
- I numeri interi: ordinamento e rappresentazione sulla retta, numeri opposti e confronto, le quattro operazioni con i numeri interi, espressioni, potenze con basi negative.
- Primi passi nel calcolo letterale: definizione di monomio, monomio simile e polinomio, primi elementi di calcolo algebrico.
- Introduzione alle equazioni: definizione di equazione e principi di equivalenza, risoluzione di equazioni di primo grado, verifica di un'equazione, problemi risolvibili con equazioni.
- Proporzionalità e proporzioni: concetto di rapporto, proporzionalità diretta e inversa, problemi di proporzionalità, problemi di ripartizione.
- Le aree: figure congruenti, unità di misura dell'area, area di triangoli e quadrilateri, equiscomponibilità ed applicazione.
- Teorema di Pitagora: conoscenza del Teorema di Pitagora, calcolo della lunghezza dei cateti e dell'ipotenusa, applicazioni del Teorema di Pitagora.
- Rette sul piano cartesiano: rappresentare la relazione tra due numeri sul piano cartesiano, il grafico della retta, punto d'intersezione tra due rette, aree sul piano cartesiano.
- La similitudine: figure simili, rapporto in scala, criteri di similitudine per i triangoli, rapporto tra aree di figure simili,



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Esercizi e gare di calcolo mentale, Esercizi-gioco sulle abilità con i numeri, Allenare alla soluzione di un problema tramite un modello, Argomentare e tradurre il linguaggio naturale in linguaggio matematico, Attività di stime di risultati o di misure, Utilizzo del geopiano per lo studio dei poligoni

Compiti di realtà: Facciamo un'indagine statistica, Costruzioni con i cubi, Festa di compleanno

Applicare algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere e riflettere sul loro uso:

- eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali
- utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala
- calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;
- applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche
- interpretare e ricavare informazioni da dati statistici
- utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale

Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti.



DISCIPLINA SCIENZE

COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.</p> <p>Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <p>Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle</p>	
NUCLEI TEMATICI	A. FISICA E CHIMICA B. BIOLOGIA	
ABILITÀ	CONOSCENZE	



Fisica e chimica

- Utilizza i concetti fisici fondamentali (velocità, peso, peso specifico, forza) in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccoglie dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, ne trova relazioni quantitative e le esprime con rappresentazioni formali di tipo diverso.
- Padroneggia concetti di trasformazione chimica; sperimenta reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e le interpreta sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osserva e descrive lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti.
- Realizza e relaziona esperienze.

Biologia

- Sviluppa progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi).
- Assume comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispetta e preserva la biodiversità nei sistemi ambientali.
- Sviluppa la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione.
- Realizza e relaziona esperienze.

- L'uomo e i suoi apparati.
- L'uomo e la sua salute.
- Il moto e la caduta dei corpi.
- Le forze e loro composizione.
- L'equilibrio dei corpi: le leve.
- Struttura dell'atomo e legami chimici.
- I principali composti chimici



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:

- determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione della velocità (in contesto stradale);
- applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione)
- contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.);
- Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che delle caratteristiche, che dei modi di vivere
- Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive

Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.

- utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale

Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti.



CLASSE TERZA

DISCIPLINA MATEMATICA

COMPETENZE SPECIFICHE	Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.
NUCLEI TEMATICI	A. NUMERI B. SPAZIO E FIGURE C. RELAZIONI E FUNZIONI D. DATI E PREVISIONI
ABILITÀ	CONOSCENZE



A. NUMERI

- Esegue addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.

- Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta.
- Descrive con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.

B. SPAZIO E FIGURE

- Riproduce figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).
- Rappresenta punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.
- Conosce il numero π , e alcuni modi per approssimarlo.
- Calcola l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa.
- Rappresenta oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano.
- Visualizza oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.
- Calcola l'area e il volume delle figure solide più comuni e ne dà stime di oggetti della vita quotidiana.
- Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.

C. RELAZIONI E FUNZIONI

- Interpreta, costruisce e trasforma formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.

- Numeri razionali ed insiemi numerici: numeri razionali, ordinamento sulla retta numerica, le quattro operazioni con i numeri razionali, espressioni, insiemi numerici N , Z , Q e R , trasformazioni dei numeri decimali in frazione e viceversa, frazione generatrice di numeri periodici.
- Potenze ed ordini di grandezza: numeri grandi e numeri piccoli in notazione esponenziale, confronto di ordini di grandezza.
- Il calcolo letterale: operazioni con monomi a coefficienti frazionari, moltiplicazione tra polinomi, semplificazione di espressioni letterali, prodotti notevoli.
- Le equazioni: risoluzione di un'equazione, equazioni determinate, impossibili ed indeterminate, equazioni con denominatore, sistemi di equazioni e risoluzione, problemi risolvibili con equazioni, punto di intersezione tra due rette.
- Le funzioni: legge di proporzionalità diretta e inversa, le funzioni, grafico di una funzione, equazione di una retta.
- Probabilità, statistica, percentuali: probabilità classica e probabilità frequentista, eventi indipendenti, elementi di statistica, variazioni e confronti percentuali.
- Osservazioni sulla circonferenza: elementi di circonferenza e cerchio, posizione reciproca di rette e circonferenze, angoli al centro ed alla circonferenza e calcolo dell'ampiezza, circonferenza inscritta e circoscritta.
- Circonferenza e cerchio: lunghezza di una circonferenza, area del cerchio, problemi con circonferenze e cerchi, π greco ed il valore esatto, lunghezza di un arco di circonferenza, area di un settore circolare.
- La superficie dei solidi: classificazione dei solidi, sviluppo piano di solidi, superficie dei solidi a due basi, superficie dei solidi a punta problemi sul calcolo della superficie dei solidi, applicazione del Teorema di Pitagora ai solidi.



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Esercizi e gare di calcolo mentale, Esercizi-gioco sulle abilità con i numeri, Allenare alla soluzione di un problema tramite un modello, Argomentare e tradurre il linguaggio naturale in linguaggio matematico, Attività di stime di risultati o di misure, Utilizzo del geopiano per lo studio dei poligoni

Compiti di realtà: Facciamo un'indagine statistica, Costruzioni con i cubi, Festa di compleanno

Applicare algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere e riflettere sul loro uso:

- eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali
- utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala
- calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;
- applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche
- interpretare e ricavare informazioni da dati statistici
- utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale

Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti.



DISCIPLINA SCIENZE

COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.</p> <p>Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <p>Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle</p>
NUCLEI TEMATICI	<p>A. FISICA</p> <p>B. ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA</p> <p>C. BIOLOGIA</p>
ABILITÀ	CONOSCENZE



Fisica

- Utilizza i concetti fisici fondamentali (carica elettrica, ecc), in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccoglie dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, ne trova relazioni quantitative e le esprime con rappresentazioni formali di tipo diverso.
- Costruisce e utilizza correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individua la sua dipendenza da altre variabili; riconosce l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali.
- Realizza e relaziona esperienze.

Astronomia e scienze della terra

- L. Riconosce, con esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine.
- M.** Osserva, modella e interpreta i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruisce i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni.
- N. Spiega, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di sole e di luna.
- O. Conosce la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individua i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione.
- P. Realizza e relaziona esperienze.

Biologia

- Conosce le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica.
- Acquisisce corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppa la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evita consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.
- Assume comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispetta e preserva la biodiversità nei sistemi

- Elettricità.
- Legge di Ohm e circuiti elettrici in serie e parallelo.
- L'universo.
- Il sistema solare.
- Il sole, la terra, la luna.
- Struttura e litologia della terra.
- La tettonica a zolle.
- Vulcani e terremoti.
- Le fonti di energia: risorse rinnovabili e non rinnovabili.
- I problemi ambientali: inquinamento, piogge acide, effetto serra, ozono, desertificazione e deforestazione.
- Apparato digerente e escretore.
- Apparato riproduttore.
- Sistema nervoso.
- Ereditarietà dei caratteri e malattie genetiche.
- Le leggi di Mendel: genotipo e fenotipo.



ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)

Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:

- determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione della velocità (in contesto stradale);
- applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione)
- contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.);
- Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che delle caratteristiche, che dei modi di vivere
- Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive

Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.

- utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale

Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti.



LIVELLI DI VALUTAZIONE

MATEMATICA		
Livelli di competenza	Voto	Esplicitazione giudizio
Iniziale	3-4	Mostra lacune evidenti nelle conoscenze e nelle abilità, utilizza un metodo di studio inadeguato, ha difficoltà ad orientarsi nei contenuti, anche se sollecitato e supportato nel lavoro scolastico.
	5	Lacune lievi nella conoscenza e comprensione dei contenuti fondamentali. Sa applicare le conoscenze in contesti noti anche se commette degli errori. L'uso del linguaggio e dei formalismi non è sempre corretto. A volte è in grado di risolvere semplici problemi ed espressioni.
Base	6	Possiede una conoscenza accettabile di tutti i contenuti. Sa applicare le conoscenze in contesti noti senza commettere errori significativi. L'uso del linguaggio e dei formalismi, anche se permangono imprecisioni, è corretto. Sa risolvere problemi ed espressioni anche se non sempre autonomamente.
Intermedio	7	Conoscenza abbastanza approfondita dei contenuti fondamentali. E' in grado di applicare correttamente le conoscenze acquisite in contesti noti. Usa in maniera discreta il linguaggio specifico e i formalismi. Sa risolvere correttamente un problema e anche produrre qualche elaborazione personale.
	8	Buona conoscenza di tutti i contenuti. Sa rielaborare le conoscenze acquisite applicandole correttamente anche in contesti nuovi. Accuratezza formale nelle prove orali e scritte. Sa sviluppare autonomamente un problema in maniera corretta.
Avanzato	9-10	Completa padronanza della materia. Rigore espositivo e grafico. Sa affrontare anche situazioni nuove complesse valutando criticamente i risultati e i procedimenti.

SCIENZE		
Livelli di competenza	Voto	Esplicitazione giudizio
Iniziale	3-4	Mostra lacune evidenti nelle conoscenze e nelle abilità, utilizza un metodo di studio inadeguato, ha difficoltà ad orientarsi nei contenuti, anche se sollecitato e supportato nel lavoro scolastico.
	5	Evidenzia difficoltà, tuttavia superabili, ad orientarsi autonomamente nei contenuti, dimostrando comunque un certo impegno. L'esposizione orale risulta non sempre corretta ed appropriata.
Base	6	Dimostra sufficiente capacità di comprensione, di esposizione e di applicazione delle conoscenze, rivelando un'adeguata motivazione.
Intermedio	7	È in grado di applicare correttamente nella pratica le conoscenze acquisite dimostrando uno studio regolare e discrete capacità espositive.



Intermedio	8	Evidenzia buone capacità di analisi e di rielaborazione dei contenuti acquisiti, che si manifestano nell'applicazione in contesti noti e nuovi.
Avanzato	9-10	Rivela una completa padronanza della materia, rigore e ricchezza espositiva, capacità di analisi e di sintesi; è in grado di valutare criticamente i risultati e i procedimenti.

CLASSE PRIMA

TECNOLOGIA

COMPETENZE SPECIFICHE	<p>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.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>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.</p>



NUCLEI TEMATICI

"Corso di disegno"

1. Gli strumenti e i supporti per il Disegno Tecnico
2. Le norme fondamentali del Disegno Tecnico (con approfondimento sulla scrittura tecnica a mano libera)
3. Le costruzioni geometriche
4. I motivi Geometrici

Ove possibile, disegno al computer (Paint o altro).

"Corso di tecnologia"

8. Che cosa sono i materiali

Vengono affrontati alcuni dei seguenti materiali:

9. Il legno
10. La carta
11. Le fibre tessili e i tessuti
12. Le ceramiche
13. Il vetro
14. I metalli
15. La gomma naturale
16. I materiali plastici

ABILITÀ E CONOSCENZE

Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.

Esegue misurazioni e rilievi grafici o fotografici.

Si accosta a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

Effettua stime di grandezze fisiche.

Distingue le tecnologie di trasformazione industriali da quelle artigianali.

Descrive e classifica i materiali in base alla loro origine e alle loro proprietà.

Conosce il ciclo di vita dei materiali e le possibilità di recupero e riciclo.

Effettua prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.

Valuta le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.

Immagina modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Costruzione geometrica di figure piane.

Motivi geometrici , inviluppi.

Origami.

Tangram.

Costruzioni in carta (decorazioni , biglietti augurali, etc.).

Realizzare un book per i disegni di tecnologia.

Disegno bidimensionale al computer.

Analisi RARECO di alcuni oggetti, in relazione ai materiali impiegati.

Iter progettuale.

Armatura di un telaio con carta.

Le etichette degli abiti: analisi per la scelta, l'uso e la manutenzione del capo.

Eseguire una ricerca su una tipologia di capi di abbigliamento.

Progettare un outfit per un'occasione.

Decorare una vecchia maglietta

Debate sulla scelta di un materiale.

Debate sul ciclo vita di un materiale.

Coding

Progettare presentazioni multimediali (power point, prezi, etc.)



CLASSE SECONDA

TECNOLOGIA

COMPETENZE SPECIFICHE	<p>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.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>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.</p>



NUCLEI TEMATICI

"Corso di disegno"

- 5. La grafica (loghi, logotipi)
- 6. Le proiezioni ortogonali
- 10. Quotatura
- 11. Il rilievo

Ove possibile, si utilizzeranno programmi per il disegno di loghi o proiezioni ortogonali al computer (Paint, Draw o altro)

"Corso di tecnologia"

Alcuni dei seguenti materiali:

- 9. Il legno
- 10. La carta
- 11. Le fibre tessili e i tessuti
- 12. Le ceramiche
- 13. Il vetro
- 14. I metalli
- 15. La gomma naturale
- 16. I materiali plastici
- 2. L'agricoltura
- 3. L'allevamento, l'acquacoltura e la pesca
- 4. La conservazione degli alimenti
- 5. Il controllo e il confezionamento degli alimenti
- 6. Le tecnologie alimentari ed enologiche.
- 7. L'alimentazione.
- 17. I materiali da costruzione
- 18. Le città e gli edifici
- 19. Le abitazioni e gli impianti

ABILITÀ E CONOSCENZE



Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
Esegue misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
Legge e interpreta semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
Si accosta a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
Effettua stime di grandezze fisiche
Effettua prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.
Valuta le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
Immagina modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.
Pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando eventualmente materiali di uso quotidiano.
Conosce i metodi di conservazione degli alimenti e saper individuare quelli più adatti per conservare un determinato alimento.
Conosce i controlli svolti per garantire la sicurezza degli alimenti e sa leggere e interpretare le informazioni riportate sulle etichette alimentari.
Conosce i processi tecnologici implicati nella produzione degli alimenti.
Utilizza semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).
Rileva e disegna la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Ideare logo, logotipo, immagine grafica.
Sviluppo e costruzione di solidi con cartoncino.
Rappresentazione di oggetti in proiezione ortogonale su carta.
Rappresentazione di oggetti in proiezione ortogonale al computer.
Rilievo e restituzione di un oggetto o di un ambiente.
Quotatura di un disegno.
Realizzare un book per i disegni di tecnologia.
Modellazione solida al computer.
Analisi RARECO di alcuni oggetti, in relazione ai materiali impiegati.
Iter progettuale.
Analisi di una etichetta alimentare.
Svolgere una ricerca su un settore o azienda agroalimentare del territorio.
Prendersi cura di una pianta e documentare il processo.
Preparare una ricetta e documentare il processo.
Debate: Alimentazione vegana, si o no?
Debate: Casa isolata o in condominio?
Analizzare un luogo, un'abitazione (Materiali, struttura, etc.)
Progettare un luogo, un'abitazione.
Coding
Progettare e realizzare oggetti con la stampante 3d
Progettare presentazioni multimediali (power point, prezi, etc.)



CLASSE TERZA

TECNOLOGIA

COMPETENZE SPECIFICHE	<p>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.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>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.</p>



NUCLEI TEMATICI

"Corso di disegno"

- 6. Proiezioni ortogonali, sezioni, approfondimenti
- 10. Quotatura, approfondimenti
- 7. Assonometrie
- 8. Prospettiva

Ove possibile, si utilizzeranno programmi per il disegno tridimensionale al computer (Sketchup o altro)

"Corso di tecnologia"

- 20. Le forme di energia
- 21. Le fonti di energia
- 22. L'energia elettrica
- 23. I circuiti elettrici
- 25. L'elettricità e il magnetismo (La corrente alternata)
- 24. L'impianto elettrico e gli elettrodomestici
- 26. Le centrali elettriche a fonti esauribili
- 27. Le centrali elettriche a fonti rinnovabili.
- 29. I motori
- 31. I mezzi di trasporto
- 30. I mezzi di comunicazione.

Se non affrontati in classe seconda:

- 17. I materiali da costruzione
- 18. Le città e gli edifici
- 19. Le abitazioni e gli impianti

ABILITÀ E CONOSCENZE



Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
Esegue misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
Legge e interpreta semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
Si accosta a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
Pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando eventualmente materiali di uso quotidiano.
Rileva e disegna la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.
Utilizzare correttamente il concetto di energia.
Conoscere le differenti forme di energia e le loro trasformazioni.
Conoscere i principi scientifici del fenomeno elettrico, della conduzione elettrica e delle grandezze elettriche.
Saper descrivere gli elettrodomestici più comuni per quanto riguarda forma e funzioni.
Saper leggere l'etichetta energetica riportata sugli elettrodomestici al fine di scegliere elettrodomestici più efficienti.
Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili e prive di rischio per la salute.
Saper classificare le diverse fonti di energia e conoscere la loro origine, la lavorazione, l'utilizzo e l'impatto sull'ambiente.
Conoscere il funzionamento delle centrali elettriche e gli elementi che le caratterizzano.
Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative ai diversi impianti di produzione di energia elettrica.
Descrivere i tipi di motori presi in esame analizzando la loro storia e il loro impatto ambientale.
Descrivere i mezzi di trasporto presi in esame analizzando il loro consumo energetico e l'impatto ambientale.
Conoscere e classificare i principali mezzi di comunicazione in base alla loro storia.
Riconoscere il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società.
Sostenere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili per quanto riguarda la scelta dei mezzi di trasporto e l'uso dei mezzi di comunicazione.
Utilizzare strumenti informatici per reperire informazioni ed elaborare tabelle e grafici e accostarsi a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.

ESEMPI DI ATTIVITÀ (EX COMPITI SIGNIFICATIVI sono un repertorio di attività possibili)



Quotatura di un disegno.

Rappresentazione di oggetti o ambienti in proiezione ortogonale.

Rilievo e restituzione di un oggetto o di un ambiente, in proiezioni ortogonali.

Rappresentazione di oggetti o ambienti in proiezione ortogonale al computer.

Rappresentazione di oggetti o ambienti in assonometria.

Individuare le assonometrie in esempi di street art.

Rilievo e restituzione di un oggetto o di un ambiente, in assonometria, anche a mano libera.

Ideare e realizzare una vista di casa o quartiere in assonometria usando una griglia assonometrica.

Rappresentazione di oggetti o ambienti in prospettiva, anche a mano libera.

Individuare le assonometrie in esempi di street art.

Modellazione solida al computer.

Realizzare un book per i disegni di tecnologia.

Iter progettuale.

Analizzare un luogo, un'abitazione (Materiali, struttura, etc.)

Progettare un luogo, un'abitazione.

Ricerca su fonti energetiche.

Ricerca su centrali elettriche.

Ricerca su energia e ambiente.

Debate: scelta fra più fonti energetiche

Debate: scelta fra più centrali elettriche

Debate: scelta di un mezzo di trasporto

Coding

Progettare e realizzare oggetti con la stampante 3d

Progettare presentazioni multimediali (power point, prezi, etc.)



LIVELLI DI VALUTAZIONE

VOTO	ORALE / SCRITTO	GRAFICA
3	Assenza di conoscenze di base specifiche e commette gravi errori di interpretazione	Usa gli strumenti tecnici in modo non corretto, realizza elaborati grafici non completi con un'assenza dei contenuti e delle tecniche di rappresentazione grafica
4	Conosce gli argomenti in modo lacunoso con scarsa comprensione dei contenuti e utilizza un lessico povero	Usa gli strumenti tecnici in modo non corretto, realizza elaborati grafici non completi con limitata conoscenza dei contenuti e delle tecniche di rappresentazione grafica
5	Conosce gli argomenti in modo frammentario con comprensione parziale dei contenuti e utilizza un lessico non sempre appropriato	Usa gli strumenti tecnici in modo poco corretto, realizza elaborati grafici non sempre completi con una superficiale conoscenza dei contenuti e delle tecniche di rappresentazione grafica
6	Conosce e comprende le informazioni essenziali degli argomenti, organizza parzialmente le conoscenze applicandole in situazioni semplici, utilizza un lessico corretto ma generico	Usa gli strumenti tecnici in modo sufficientemente corretto, realizza elaborati grafici essenziali con una generica conoscenza dei contenuti e delle tecniche di rappresentazione grafica
7	Conosce, comprende e collega le informazioni con un discreto grado di approfondimento, organizza produttivamente le conoscenze applicandole senza errori, utilizza un lessico vario e appropriato	Usa gli strumenti tecnici in modo adeguato, realizza elaborati grafici corretti con una accettabile conoscenza dei contenuti e delle tecniche di rappresentazione grafica
8	Conosce, comprende e collega agevolmente le informazioni con un buon grado di approfondimento, organizza produttivamente le conoscenze in modo autonomo applicandole in situazioni diverse, utilizza un lessico vario, ricco e appropriato	Usa gli strumenti tecnici in modo sicuro e appropriato, realizza elaborati grafici completi, corretti, precisi e ordinati con una buona e approfondita conoscenza dei contenuti e delle tecniche di rappresentazione grafica



9	Piena padronanza di tutti gli argomenti, conosce, comprende e collega in modo eccellente tutti i contenuti, organizza e applica conoscenze complesse in modo autonomo e senza errori, utilizza un lessico vario, ricco e appropriato	Usa gli strumenti con precisione, realizza elaborati grafici completi, corretti, precisi e ordinati in modo autonomo, con un'ottima e approfondita conoscenza dei contenuti e delle tecniche di rappresentazione grafica
10	Piena padronanza e approfondimento personale di tutti gli argomenti, conosce, comprende e collega in modo eccellente tutti i contenuti ed esprime valutazioni autonomamente, organizza e applica conoscenze complesse in modo autonomo con creatività e capacità di approfondimento, utilizza un lessico vario, ricco, appropriato e personale	Usa gli strumenti con precisione, realizza elaborati grafici completi e corretti in modo autonomo con un'eccellente conoscenza dei contenuti e delle tecniche di rappresentazione grafica



CURRICOLO VERTICALE

ARTE E IMMAGINE

CLASSI PRIME

COMPETENZE SPECIFICHE

NUCLEI TEMATICI

Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica dell'opera d'arte).

- Esprimersi e comunicare;
- Osservare e leggere le immagini;
- Comprendere ed apprezzare le opere d'arte.

ABILITA'

CONOSCENZE

Esprimersi e comunicare

- Creare e progettare elaborati, ricercando soluzioni creative e originali
- Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini

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

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Leggere e commentare un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali al contesto storico e culturale a cui appartiene.
- Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato.
- Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storico-sociali.

- Codici visuali: punto, linea, superficie, colore e forma.
- Simmetria ed asimmetria
- Pattern e texture
- Stereotipi figurativi
- Strumenti e tecniche grafiche e pittoriche
- Aspetti del mondo circostante
- Realtà e fantasia
- Eventuali studi grafici inerenti i vari progetti sviluppati a livello pluridisciplinare
- Elementi di Storia dell'Arte: dalla Preistoria all'Alto Medioevo.



ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici;
- Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto e/o filmati, commentati dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti)

CLASSI SECONDE

COMPETENZE SPECIFICHE

Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica dell'opera d'arte).

NUCLEI TEMATICI

- Esprimersi e comunicare;
- Osservare e leggere le immagini;
- Comprendere ed apprezzare le opere d'arte.

ABILITÀ

CONOSCENZE



Esprimersi e comunicare

- Creare e progettare elaborati, ricercando soluzioni creative e originali
- Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini
- Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi lo stile espressivo personale

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 ed interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprendere il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Leggere e commentare un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali al contesto storico e culturale a cui appartiene.
- Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato.
- Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.

- Codici visuali: volume, spazio, prospettiva, composizione
- Strumenti e tecniche grafiche e pittoriche
- Eventuali studi grafici inerenti i vari progetti sviluppati a livello pluridisciplinare
- Elementi di Storia dell'Arte: dall'Alto Medioevo al Barocco.

ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso individuandone le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici;
- Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide ed itinerari;
- Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto e/o filmati, commentati dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti)



CLASSI TERZE

COMPETENZE SPECIFICHE

Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica dell'opera d'arte).

NUCLEI TEMATICI

- Esprimersi e comunicare;
- Osservare e leggere le immagini;
- Comprendere ed apprezzare le opere d'arte.

ABILITA'

CONOSCENZE



Esprimersi e comunicare

- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate 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 tecniche e linguaggi adeguati per realizzare prodotti 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 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...)

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- 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.

- Elementi costitutivi dell'espressione grafica, pittorica e plastica
- Elementi costitutivi dell'espressione visiva: la fotografia e la ripresa cinematografica
- Principali forme di espressione artistica
- Tipologie del linguaggio cinematografico: la pubblicità, il documentario, l'animazione, film e generi (western, fantascienza, thriller ...)
- Elementi di Storia dell'Arte: dal Barocco all'arte del Novecento.



ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso individuandone le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici;
- Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide ed itinerari;
- Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto e/o filmati, commentati dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti);
- Promozione del patrimonio artistico e culturale.

CLASSI PRIME-SECONDE-TERZE

LIVELLI DI VALUTAZIONE E TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Prove di ingresso
- Prove sistematiche
 - Prove finali

Le prove sono diversificate:

- elaborati grafici
- colloqui individuali relativi ai contenuti storici trattati
- prove scritte ordinarie e semplificate

9–10

- produce elaborati corretti, personali e originali
- usa le tecniche con metodo, precisione e autonomia
- osserva ed interpreta con precisione il significato delle immagini
- interpreta, approfondisce le conoscenze che espone con un lessico appropriato

7–8

- produce elaborati corretti e personali
- conosce ed usa tecniche in modo appropriato ed autonomo
- osserva ed interpreta in modo appropriato il significato delle immagini
- espone le conoscenze in modo esauriente avvalendosi di un lessico adeguato



6-7

- produce elaborati sostanzialmente corretti, abbastanza chiari e organici sia nella forma che nell'interpretazione
- osserva ed interpreta correttamente il significato delle immagini
- conosce ed usa tecniche apprese in modo adeguato
- espone le conoscenze in modo consapevole avvalendosi di un lessico adeguato

5-6

- produce elaborati sufficientemente chiari sia nella forma che nell'interpretazione
- coglie l'aspetto essenziale ed emozionale dell'immagine espressiva
- riconosce e rielabora le immagini positivamente ma con qualche incertezza
- espone le conoscenze in modo semplice avvalendosi di un lessico generico.

4-5

- produce elaborati poco chiari, o ancora viziati da stereotipi infantili
- conosce solo alcune tecniche che usa in modo approssimativo
- rielabora i contenuti in modo semplice (in modo guidato)
- espone conoscenze frammentarie avvalendosi di un lessico impreciso



CLASSE PRIMA

DISCIPLINA MUSICA

Classe prima			
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)		
NUCLEI TEMATICI	A. Codificare e decodificare i suoni B. Suonare C. Cantare D. Ascoltare e comprendere		
ABILITÀ E CONOSCENZE			
Abilità	Conoscenze		
L'alunno sa leggere una semplice partitura.	Elementi base di teoria musicale e di lettura, ritmica elementare, note e pause, legatura, punto, tempi semplici, durate. Altezza, intensità e timbro	Legge e scrive le note sul pentagramma	Livello minimo
		Conosce e applica le figure di valore	Livello medio
		Definisce altezza, intensità, timbro di un suono	Livello di eccellenza
L'alunno sa eseguire con il flauto semplici melodie	Uso del flauto dolce (posizioni principali), posizioni alterazioni (Si bemolle), canzoncine didattiche, canoni strumentali, semplici canzoni complete tratte dal repertorio comune.	Esegue con il flauto un brano	Livello minimo
		leggendo le note	Livello medio
		rispettandone le alterazioni e l'andamento ritmico	Livello di eccellenza
L'alunno sa eseguire con semplici canti un'intonazione corretta	filastrocche, esercizi di respirazione, canzoni con breve estensione vocale, canti per imitazione tratti dal repertorio comune	Esegue un canto da solo con sufficiente intonazione	Livello minimo
		evidenzia sicurezza nell'intonazione e nell'andamento ritmico	Livello medio
		conosce le tecniche di respirazione e controlla la propria	Livello di eccellenza
L'alunno sa riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi del linguaggio musicale nel repertorio antico e medievale	Relazione tra musica e parola (capire il testo di una canzone). Primi elementi di <i>storia della musica</i> : la Musica Antica, il Medioevo (musica sacra e profana).	Riconosce, gli strumenti musicali e qualche altro aspetto comune	Livello minimo
		Definisce il genere musicale e gli aspetti più rilevanti del brano ascoltato	Livello medio
		Contestualizza generi, stili e forme musicali dell'epoca trattata.	Livello di eccellenza



ESEMPI DI ATTIVITÀ

Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti musicali o esecuzioni corali
Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi
Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi
Realizzare spettacoli a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola

CLASSE SECONDA

DISCIPLINA MUSICA

Classe seconda			
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)		
NUCLEI TEMATICI	A. Codificare e decodificare i suoni B. Suonare C. Cantare D. Ascoltare e comprendere		
ABILITÀ E CONOSCENZE			
Abilità	Conoscenze		
L'alunno sa leggere una semplice partitura.	Elementi base di teoria musicale.	Legge e scrive le note sul pentagramma	Livello minimo
	Tempi composti, alterazioni.	Conosce e applica le figure di valore	Livello medio
	Esercizi di difficoltà crescente.	Definisce altezza, intensità, timbro di un suono	Livello di
L'alunno sa eseguire con il flauto semplici melodie	Uso del flauto dolce. Inserimento del fa diesis, note sopra le righe, esecuzione di canzoni complete di media difficoltà tratte dal repertorio comune.	Esegue con il flauto un brano	Livello minimo
		leggendo le note	Livello medio
		rispettandone le alterazioni e l'andamento ritmico	Livello di



L'alunno sa eseguire con semplici canti un'intonazione corretta	Corretta intonazione della voce; esercizi di respirazione, vocalizzi; canti per imitazione tratti dal repertorio comune. Canoni polifonici e semplici brani a due voci.	Esegue un canto da solo con sufficiente intonazione evidenzia sicurezza nell'intonazione e nell'andamento ritmico conosce le tecniche di respirazione e controlla la propria vocalità	Livello minimo Livello medio Livello di eccellenza
L'alunno sa riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi del linguaggio musicale nel repertorio repertorio rinascimentale, barocco e classico	MEDIOEVO Musica sacra – Musica profana- RINASCIMENTO Riforma e Controriforma in musica, scuola fiamminga, scuola romana, scuola veneziana BAROCCO Nascita e sviluppi del Melodramma. Vivaldi: 4 Stagioni, Bach e Haendel: ascolto di brani vari CLASSICISMO Mozart e Beethoven: proiezione	Riconosce, gli strumenti musicali e qualche altro aspetto comune Definisce il genere musicale e gli aspetti più rilevanti del brano ascoltato Contestualizza generi, stili e forme musicali dell'epoca trattata.	Livello minimo Livello medio Livello di eccellenza

ESEMPI DI ATTIVITÀ

Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti musicali o esecuzioni corali
Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi
Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi
Realizzare spettacoli a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola

CLASSE TERZA

DISCIPLINA MUSICA

Classe terza			
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)		
NUCLEI TEMATICI	A. Codificare e decodificare i suoni B. Suonare C. Cantare D. Ascoltare e comprendere		
ABILITÀ E CONOSCENZE			
Abilità	Conoscenze		



L'alunno decodifica e utilizza la notazione tradizionale, sa accedere alle risorse musicali presenti in rete e le rielabora.	Elementi base di teoria musicale. Tempi composti, alterazioni. Esercizi di difficoltà crescente.	Legge e scrive le note sul pentagramma Conosce e applica le figure di valore Definisce altezza, intensità, timbro di un suono	Livello minimo Livello medio Livello di eccellenza
L'alunno esegue brani strumentali di diversi generi e stili collettivamente e individualmente.	Uso del flauto dolce. Inserimento del fa diesis, note sopra le righe, esecuzione di canzoni complete di media difficoltà tratte dal repertorio comune.	Esegue con il flauto un brano leggendo le note rispettandone le alterazioni e l'andamento ritmico	Livello minimo Livello medio Livello di eccellenza
L'alunno esegue in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali di diversi generi e stili.	Corretta intonazione della voce; esercizi di respirazione, scioglimento e vocalizzi; canzoni con media estensione vocale, canti per imitazione tratti dal repertorio comune. Canoni polifonici e semplici brani a due voci.	Esegue un canto da solo con sufficiente intonazione evidenzia sicurezza nell'intonazione e nel ritmo conosce le tecniche di respirazione e controlla la propria vocalità	Livello minimo Livello medio Livello di eccellenza
L'alunno riconosce e classifica anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Costruisce la propria identità musicale, valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.	<u>EVOLUZIONE DEL MELODRAMMA</u> <u>Romanticismo</u> : Melodramma romantico, Scuole Nazionali <u>Il novecento</u> Impressionismo, Dodecafonia e avanguardie artistiche. Melodramma verista e decadenza Origine ed evoluzione del jazz Origine ed evoluzione del rock	Riconosce, gli strumenti musicali e qualche altro aspetto comune Definisce il genere musicale e gli aspetti più rilevanti del brano ascoltato Contestualizza generi, stili e forme musicali dell'epoca trattata.	Livello minimo Livello medio Livello di eccellenza

ESEMPI DI ATTIVITÀ

Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti musicali o esecuzioni corali
Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi
Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi
Realizzare spettacoli a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola



Griglia di valutazione - MUSICA

VOTO

SIGNIFICATO

Voto / 10	CONOSCENZE	ABILITÀ	DESCRIZIONE
1	Non espresse	Non evidenziate	L'alunno manifesta gravi lacune e/o scarso impegno e/o nessuna cura nel lavoro svolto: Non conosce lo strumento Non legge la notazione Non ascolta e/o non comprende le richieste
2	Molto frammentarie	Non riesce ad utilizzare le scarse conoscenze	L'alunno manifesta gravi lacune e/o scarso impegno e/o nessuna cura nel lavoro svolto: Fatica ad usare lo strumento Non legge la notazione Non ascolta e/o non comprende le richieste
3	Frammentarie e piuttosto lacunose	Non applica le conoscenze minime anche se guidato.	L'alunno manifesta scarso impegno e scarsa cura nel lavoro svolto: Fatica ad usare lo strumento Non legge la notazione Non ascolta e/o non comprende le richieste
4	Lacunose e parziali	Applica le conoscenze minime se guidato.	L'alunno manifesta scarso impegno e scarsa cura nel lavoro svolto: Fatica ad usare lo strumento Non legge la notazione Non sempre ascolta ma, se guidato comprende le richieste
5	Limitate e superficiali	Applica le conoscenze con imperfezione, compie analisi parziali	L'alunno possiede parziali conoscenze e strumentalità incomplete: Suona in modo incerto o errato Conosce poco la notazione E' incerto e confuso nel discriminare l'ascolto



6	Sufficienti rispetto agli obiettivi minimi ma non approfondite	Applica le conoscenze senza errori sostanziali. Sa individuare elementi di base e li sa mettere in relazione	L'alunno possiede conoscenze essenziali: Esegue in modo elementare, con qualche errore Legge con qualche difficoltà la notazione Conosce alcuni dati essenziali per l'analisi di un brano musicale seguendo uno schema dato
7	Ha acquisito contenuti sostanziali con alcuni riferimenti interdisciplinari o trasversali	Applica autonomamente le conoscenze anche a problemi complessi ma con imperfezioni. Compie analisi coerenti.	L'alunno mostra discrete capacità di comprendere le conoscenze, di applicarle in modo adeguato, evidenziando un buon impegno. Esegue discretamente i brani musicali Legge la notazione in modo lento ma corretto Conosce i dati essenziali per l'analisi di un brano musicale anche senza uno schema dato
8	Ha acquisito contenuti sostanziali con alcuni approfondimenti interdisciplinari o trasversali	Applica autonomamente le conoscenze anche a problemi più complessi. Espone con proprietà linguistica e compie analisi corrette	L'alunno mostra capacità di comprendere le conoscenze, di applicarle in modo appropriato, evidenziando continuità nell'impegno e graduale crescita nella maturazione. Esegue brani con sicurezza Legge la notazione in modo corretto e chiaro Coglie i dettagli nell'ascolto, riconosce le caratteristiche con sicurezza
9	Organiche, articolate e con approfondimenti autonomi	Applica le conoscenze in modo corretto ed autonomo anche a problemi complessi. Espone in modo fluido ed utilizza linguaggi specifici. Compie analisi approfondite ed individua correlazioni	L'alunno mostra capacità di comprendere, di applicare e di comunicare in modo corretto ed autonomo le conoscenze acquisite, dimostrando continuità nell'impegno. Ha autonomia operativa. Comprende e usa i linguaggi specifici con padronanza, precisione e creatività Esegue con sicurezza ed espressività, anche a due voci Legge la musica in modo autonomo Comprende, coglie, collega, valuta l'insieme e i particolari di un'opera musicale nel suo contesto.
10	Organiche, approfondite ed ampie	Applica le conoscenze in modo corretto ed autonomo, anche a problemi complessi e trova da solo soluzioni migliori. Espone in modo fluido utilizzando un lessico ricco ed appropriato	L'alunno dimostra piena padronanza di conoscenze e strumentalità. Ha autonomia operativa. E' capace di rielaborare i contenuti con apporti personali e originali e di comunicarli in modo articolato ed efficace; comprende e usa i linguaggi specifici con padronanza, precisione, creatività e originalità. Esegue brani correttamente e in modo espressivo. Sa suonare in piccolo gruppo senza la guida dell'insegnante. Legge la musica. Distingue generi musicali, periodo storico, stile di un'opera musicale, conosce la funzione della musica nei vari ambiti ed è in grado di operare collegamenti originali e approfonditi tra vari ambiti disciplinari.



CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni per il bene comune. Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.
NUCLEI TEMATICI	A. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo B. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva C. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play D. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
ABILITÀ E CONOSCENZE	



ABILITA'

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

- Consolidare gli schemi motori di base
- Controllare il proprio corpo in situazioni di equilibrio statico e dinamico
- Consolidare la lateralità
- Gestire lo spazio e il tempo di un'azione rispetto a sè stesso, ad un oggetto, ad un compagno

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Rappresentare stati d'animo e idee attraverso la mimica
- Eseguire movimenti semplici seguendo tempi ritmici specifici Il gioco, lo sport, le regole e il fair play
- Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di diverse discipline sportive.
- Scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori
- Partecipare attivamente ai giochi di movimento
- Partecipare attivamente ai giochi pre -sportivi e sportivi seguendo le indicazioni del gruppo
- Accogliere nella propria squadra tutti i compagni
- Rispettare le regole delle discipline sportive praticate

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Utilizzare correttamente gli spazi e gli attrezzi in palestra in rapporto a se stessi e agli altri
- Conoscere le principali norme d'igiene: abbigliamento adeguato e adeguati comportamenti
- Capire l'importanza dell'attività motoria come corretto stile di vita

CONOSCENZE

- Le componenti spazio-temporali nelle azioni del corpo
- Gli andamenti del ritmo (regolare, periodico)
- Strutture temporali sempre più complesse
- Attività ludiche e sportive in vari ambienti naturali
- Le tecniche di espressione corporea
- I gesti arbitrali delle principali discipline sportive praticate
- Gli elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport
- Gli elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco
- Le regole del fair play

ESEMPI DI ATTIVITA'



- Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza
- Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo
- Effettuare giochi di comunicazione non verbale
- Costruire schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente

CLASSE SECONDA

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni per il bene comune. Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.
NUCLEI TEMATICI	A. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo B. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva C. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play D. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
ABILITÀ E CONOSCENZE	



ABILITA'

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

- Potenziare gli schemi motori di base
- Controllare il proprio corpo in situazioni di equilibrio statico e dinamico
- Potenziare la lateralità
- Gestire spazi e tempi di un'azione rispetto al Gruppo

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Rappresentare stati d'animo e idee attraverso la mimica
- Eseguire movimenti da semplici a più complessi seguendo tempi ritmici diversi

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

- Conoscere e applicare gli elementi tecnici più complessi di diverse discipline sportive.
- Scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori
- Partecipare attivamente ai giochi pre-sportivi e sportivi seguendo indicazioni del gruppo
- Accogliere nella propria squadra tutti i compagni
- Rispettare le regole delle discipline sportive praticate

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Utilizzare correttamente gli spazi e gli attrezzi in palestra in rapporto a sé stessi e agli altri
- Conoscere le principali norme d'igiene:
- Conoscere le principali norme corrette di alimentazione
- Conoscere le più semplici norme d'intervento nei semplici incidenti di carattere motorio
- Conoscere l'importanza dell'attività motoria come corretto stile di

CONOSCENZE

- Strutture temporali sempre più complesse
- Attività ludiche e sportive in vari ambienti naturali
- Le tecniche di espressione corporea
- I gesti arbitrali delle principali discipline sportive praticate
- Gli elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport
- Gli elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco
- Le regole del fair play

ESEMPI DI ATTIVITÀ



- Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza
- Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo
- Effettuare giochi di comunicazione non verbale
- Costruire schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente

CLASSE TERZA

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni per il bene comune. Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.
NUCLEI TEMATICI	A. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo B. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva C. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play D. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
ABILITÀ E CONOSCENZE	



ABILITA'

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

- 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.
- Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole)

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.
- Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.
- Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco

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

- Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.
- Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.
- Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Utilizzare correttamente gli spazi e gli attrezzi in palestra in rapporto a sé stessi e agli altri

CONOSCENZE

- Strutture temporali sempre più complesse
- Attività ludiche e sportive in vari ambienti naturali
- Le tecniche di espressione corporea
- I gesti arbitrali delle principali discipline sportive praticate
- Gli elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport
- Gli elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco
- Le regole del fair play



ESEMPI DI ATTIVITÀ

- Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza
- Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo
- Effettuare giochi di comunicazione non verbale
- Costruire schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente

Livelli di Valutazione per lo sviluppo delle competenze

Capacità condizionali

10	9	8	7	6	5	4	3
Svolge l'attività proposta raggiungendo una ottima prestazione	Svolge l'attività proposta raggiungendo una valida prestazione	Svolge l'attività proposta distribuendo la fatica nel tempo richiesto	Esegue l'attività richiesta senza interruzioni	Esegue l'attività richiesta con qualche interruzione -	Inizia l'attività ma non la porta a termine	Si rifiuta di svolgere l'attività proposta	Nessuna attività

Capacità Coordinative

10	9	8	7	6	5	4	3
Esegue tutto l'esercizio utilizzando al massimo anche le capacità condizionali	Esegue tutto l'esercizio in modo corretto sicuro e fluido	Esegue tutto l'esercizio in modo corretto	Riesce a svolgere tutto l'esercizio con qualche imprecisione	Esegue anche se in modo impreciso e difficoltoso l'esercizio	Dimostra difficoltà durante lo svolgimento dell'esercizio	Si rifiuta di svolgere l'esercizio	Nessuna comprensione

Giochi di squadra, le regole e il fair play

10	9	8	7	6	5	4	3
----	---	---	---	---	---	---	---



Utilizza sempre correttamente i fondamentali nelle dinamiche di gioco mettendo in atto collaborazione e autocontrollo	Esegue correttamente i fondamentali, a volte li sa applicare nelle dinamiche di gioco	Esegue correttamente i fondamentali	Esegue i fondamentali con qualche imprecisione	Esegue i fondamentali anche se in modo impreciso e difficoltoso	Non sa seguire i fondamentali	- Si rifiuta di giocare o di svolgere l'esercizio	Nessuna interazione
---	---	-------------------------------------	--	---	-------------------------------	---	---------------------