



ISTITUTO COMPRENSIVO di LORETO APRUTINO

Scuola Infanzia Primaria e Secondaria di I grado

Via Roma, 44 - 65014 Loreto Aprutino ☎ 085/8291121 – FAX 085/8291276 C.F. 91100440683

e-mail: peic822005@istruzione.it sito: <http://www.istitutocomprensivodiloretoaprutino.edu.it>

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE E LIVELLI DI PADRONANZA DELLE OTTO COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Premessa.....	2
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE.....	6
COMPETENZA MULTILINGUISTICA.....	30
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA.....	49
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.....	99
COMPETENZA DIGITALE.....	145
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE.....	151
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA.....	156
COMPETENZA IMPRENDITORIALE.....	161

Premessa

Il Curricolo d'Istituto è stato oggetto di revisione nel corso dell'a.s. 2024/2025, alla luce del documento "Curricolo per competenze" approvato dal Collegio docenti nel Giugno del 2024 e in coerenza con le *Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione* del 2012 (D.M. 254/2012). L'obiettivo del documento revisionato è quello di fornire una visione verticale, unitaria e continua del percorso educativo e didattico degli alunni nei tre ordini di scuola: infanzia, primaria e secondaria di primo grado. Tale percorso è orientato alla promozione dello sviluppo integrale della persona e all'acquisizione delle competenze trasversali e disciplinari necessarie per affrontare con consapevolezza, responsabilità e spirito critico la complessità del mondo che ci circonda.

Il documento si fonda sul concetto di competenza, con particolare riferimento alle **otto competenze chiave europee**, intese come "una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti [...] di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva." (*Raccomandazione del Consiglio del 22 Maggio del 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*).

Il curricolo della scuola dell'infanzia, come affermano le indicazioni nazionali, si esplica in un'equilibrata integrazione dei momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse routine (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni.

L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza.

Il curricolo della scuola dell'infanzia si fonda su una visione del bambino come soggetto competente, attivo e capace di costruire significati attraverso l'esperienza, il gioco, la relazione e la scoperta.

Il curricolo non è una semplice sequenza di attività o contenuti da trasmettere ma è un percorso intenzionale, flessibile e contestualizzato costruito a partire dall'osservazione dei bambini, dalle loro domande, dei loro interessi e dalle loro potenzialità.

Il nostro curricolo si ispira ai principi delle "**indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione**", delle "**linee pedagogiche per il sistema integrato 06**" e dagli "**Orientamenti nazionali per i servizi educativi per l'infanzia**" D.M. 43 del 26/02/2022 e dalle **Raccomandazioni del Consiglio Europeo, 22 maggio 2019/C 189/02**, che pongono al centro il benessere del bambino, la cura delle relazioni, l'inclusione e la continuità educativa.

Attraverso i cinque campi di esperienza si costruisce un curricolo che favorisce l'apprendimento in forma globale, intrecciando linguaggi diversi e promuovendo la costruzione dell'identità, dell'autonomia, delle competenze e della cittadinanza.

Il termine “campo di esperienza” è stato coniato negli Orientamenti del '91. Il termine “campo” si ispira alla *Field theory* di K. Lewin il quale concepisce il campo in un senso psicologico ampio come “life space” (spazio di vita). Per spazio di vita egli intende l'intreccio tra l'ambiente in cui un individuo si trova a vivere e il vissuto psicologico che quell'individuo ha di quell'ambiente, vissuto che influenza il suo comportamento e delinea i contorni della sua esperienza.

L'idea di campo sottolinea dunque il carattere esperienziale (e non astratto) dell'apprendimento, senza tuttavia cadere nella trappola dell'esperienza irriflessa. Vi è infatti una differenza tra “vissuto” ed “esperienza”.

A questo proposito è bene riferirsi al concetto di esperienza di Dewey il quale diceva che il vero apprendimento non si ha per il solo fatto di avere avuto un'esperienza ma quando da quella esperienza se ne è tratto un significato. Fa l'esempio del bambino che per la prima volta mette inavvertitamente un dito sulla fiamma di una candela, si scotta, urla e piange. L'esperienza che il bambino ha fatto è irriflessa fintanto che non si rende conto che il dolore che ha provato è dovuto al fatto di aver toccato la fiamma. L'esperienza prende forma quando il vissuto diventa oggetto di riflessione e il soggetto se ne appropria consapevolmente. Si tratta di un «attribuire senso a quello che accade», il che è più facile che avvenga attraverso una mediazione educativa.

Attraverso questi riferimenti si delinea la novità della nozione di “campo di esperienza”, un ambiente che interagisce con il bambino che apprende, i suoi bisogni, i suoi interessi, il suo vissuto psicologico, e che ha a cuore che l'esperienza vissuta si trasformi in esperienza autenticamente “significativa”.

Come affermano le linee pedagogiche per il sistema integrato “zero-sei”, “l'organizzazione degli spazi, dei tempi e dei gruppi di apprendimento rappresenta la “trama visibile” del curriculum di ogni istituzione educativa, agevola il buon funzionamento della vita quotidiana e il benessere dei bambini, consente di dare ordine e prevedibilità alle esperienze e contribuisce a promuovere il consolidamento dell'identità, la progressiva autonomia, la conquista delle competenze.

Per ambienti di apprendimento ci si riferisce ad ambienti, organizzati e pensati dalle insegnanti, modificati lungo la strada secondo le necessità manifestate dai bambini, che si trasformano e si arricchiscono nel tempo. Sono inoltre “luoghi” nei quali non solo si fa esperienza ma anche si riflette sull'esperienza, ad es. la si documenta, la si racconta, la si commenta, se ne lasciano tracce.

Infine, come affermano gli orientamenti nazionali per i servizi educativi per l'infanzia, il curriculum e la progettualità sono la cornice e l'azione che insieme promuovono i diritti e la crescita dei bambini, perseguendo le finalità secondo un approccio olistico caratterizzato da un equilibrato intreccio tra gli aspetti cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici e spirituali.

(Estratto della relazione della prof. A. Bondioli “l'intreccio tra curriculum, campi di esperienza, ambienti di apprendimento e sistemi simbolici culturali nelle indicazioni 2012” del convegno: I discorsi e le parole. Scienze della formazione Primaria e la scuola dell'infanzia per la ricerca didattica” organizzato da UNIMORE il 20/05/2025).

Per quanto riguarda la scuola primaria e secondaria di I grado, il curricolo si configura come un percorso progressivo e organico che accompagna l'alunno nello sviluppo della propria identità e nell'apprendimento. Le Indicazioni Nazionali del 2012 sottolineano, infatti, l'importanza di promuovere attività nelle quali "ogni alunno possa assumere un ruolo attivo nel proprio apprendimento, sviluppare al meglio le inclinazioni, esprimere le curiosità, riconoscere ed intervenire sulle difficoltà, assumere sempre maggiore consapevolezza di sé, avviarsi a costruire un proprio progetto di vita." L'apprendimento, dunque, si fonda sull'esperienza, sulla riflessione, sul confronto e sulla cooperazione, sull'esplorazione e sulla scoperta, in un ambiente che favorisca la partecipazione attiva e consapevole degli studenti.

All'interno del presente documento, ogni campo di esperienza (infanzia) e disciplina (primaria e secondaria di primo grado) è stato ricondotto alla **competenza chiave europea di riferimento**, come indicato di seguito.

Competenza alfabetica funzionale	
Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE	Disciplina: ITALIANO

Competenza multilinguistica	
Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE	Discipline: INGLESE FRANCESE

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	
Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO	Discipline: MATEMATICA SCIENZE GEOGRAFIA TECNOLOGIA

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
Campi di esperienza: IMMAGINI, SUONI E COLORI IL SÉ E L'ALTRO	Discipline: STORIA ARTE E IMMAGINE MUSICA
IL CORPO IN MOVIMENTO	EDUCAZIONE FISICA

Risulta fondamentale sottolineare che ciascun campo di esperienza, così come ogni disciplina, concorre allo sviluppo di una pluralità di competenze; per questo motivo, a ciascuna di essi, sono state associate tutte le competenze coinvolte, al fine di esplicitare il loro contributo specifico allo sviluppo globale dell'alunno.

Nella parte conclusiva del curriculum d'istituto sono riportate le altre competenze chiave europee: **COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE**. Tali competenze, per le quali è possibile individuare riferimenti nei traguardi dei singoli campi di esperienza e discipline, sono di dominio comune a tutte le aree del sapere e, per tale motivo, tutti concorrono senza eccezione al loro sviluppo.

In riferimento a ciascuna competenza, sono indicati sia i livelli di padronanza, come da documento approvato dal Collegio Docenti nel Giugno del 2024, sia esempi di attività significative, tra cui compiti di realtà e altre proposte didattiche volte a svilupparla e a metterla in campo.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

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

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Infanzia: I DISCORSI E LE PAROLE
Primaria e Secondaria di I grado: ITALIANO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
- 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.	- Partecipa a scambi comunicativi con messaggi chiari e pertinenti, rispettando il turno e usando un registro adeguato al contesto. - 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. - Legge e comprende la struttura, le informazioni e lo scopo comunicativo, arricchendo il proprio lessico.	- Partecipa a scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti in un registro il più possibile adeguato alla situazione. - Si esprime verbalmente su vissuti ed esperienze con ordine logico - cronologico e manifesta le proprie emozioni e le proprie idee. - Comprende semplici testi ascoltati e ne individua il senso globale e le informazioni principali. - Legge testi di vario genere, utilizzando	- L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. - Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella

- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole. - Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. - Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	- Produce testi coerenti per uno scopo comunicativo. - Capisce e utilizza nell'uso orale i vocaboli fondamentali, capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. - Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale adeguato alla situazione comunicativa.	strategie di lettura adeguate agli scopi e formula su di essi giudizi personali. - Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti legati alle varie esperienze vissute, rielabora testi parafrasando, completando o trasformando. - Capisce e utilizza i termini specifici legati alle discipline di studio. - Riconosce l'esistenza di diverse varietà linguistiche e di diversi registri correlati alla varietà di situazioni comunicative. - Riconosce l'organizzazione logico sintattica della frase semplice, individua le parti del discorso e usa i più semplici connettivi logici.	realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. - Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. - Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). - Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. - Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. - Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. - Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
--	---	--	---

			- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). - Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. - Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. - Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo. - Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.
--	--	--	--

Scuola dell'Infanzia	
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.

Abilità
Comprensione e pronuncia • pronuncia i fonemi dell'alfabeto • pronuncia nomi e parole Ascoltare e raccontare • si mette in ascolto • ripete ciò che ha ascoltato • racconta Uso delle forme grammaticali • utilizza nomi verbi e aggettivi nelle frasi che formula • utilizza singolare e plurale • costruisce le frasi Analisi di un racconto • scompone e ricompona un racconto mirato intervenendo nell'attività in maniera appropriata Segni e spazio • gestisce il proprio corpo nell'attività • riconosce strumenti legati alla struttura e alla produzione di segni • riconosce segni e ne attribuisce il significato corretto • padroneggia in maniera corretta lo spazio del foglio proposti dall'educatore • Gioca con le lettere • gestisce la sequenzialità delle consegne
Conoscenze
Comprensione e pronuncia • Principali strutture della lingua italiana

Ascoltare e raccontare

- lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
- principi essenziali di organizzazione del discorso

Uso delle forme grammaticali

- parti variabili del discorso ed elementi principali della frase semplice

Analisi di un racconto

- principali connettivi logici

Segni e spazio

- elementi di base delle funzioni della lingua

Scuola Primaria				
DISCIPLINA: ITALIANO				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA				CLASSE SECONDA
Abilità				Abilità
ASCOLTO E PARLATO • Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando il turno.				ASCOLTO E PARLATO • Interagire nello scambio comunicativo con interventi adeguati alla situazione e
				ASCOLTO E PARLATO • Raccontare esperienze personali con chiarezza secondo un ordine cronologico ed

• Ascoltare consegne ed eseguire istruzioni. • Comprendere le informazioni principali di una storia. • Ricostruire verbalmente le fasi di esperienze vissute a scuola o in altri contesti. LETTURA • Analizzare le parole per individuare lettere e sillabe, attraverso la scomposizione. • Leggere parole con digrammi e suoni complessi. • Leggere semplici frasi e brevi testi ad alta voce o in modalità silenziosa comprendendone il significato. • Leggere per il proprio piacere semplici storie. SCRITTURA • Scrivere lettere, sillabe e parole in stampato maiuscolo e negli altri caratteri. • Scrivere parole e brevi frasi sotto dettatura o autonomamente in modo corretto. • Utilizzare nella scrittura le convenzioni ortografiche apprese. • Riconoscere e usare i principali segni di punteggiatura. ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO • Nominare parole partendo da immagini, foto, disegni e spiegarne il significato. • Giocare con le sillabe per trovare parole con significato logico. • Costruire e classificare famiglie di parole, giocare a cambi di lettere e sillabe. • Arricchire il patrimonio lessicale con nuovi vocaboli attraverso esperienze concrete. ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA • Riconoscere la variazione delle parole in	rispettando le regole. • Comprendere i fatti, i personaggi e i luoghi di testi narrativi ascoltati e cogliere il senso globale degli eventi. • Raccontare verbalmente esperienze vissute e/o dare istruzioni seguendo un ordine temporale e logico. • Descrivere e/o narrare oralmente attraverso il supporto di immagini o domande-guida. LETTURA • Leggere con espressione rispettando la punteggiatura sia ad alta voce sia in modo silenzioso. • Leggere e comprendere il senso globale di testi narrativi e descrittivi, poesie, filastrocche, testi pratici o funzionali ad uno scopo. • Leggere e comprendere le informazioni principali delle diverse tipologie testuali. • Avvalersi di anticipazioni del testo (titolo, immagini) per orientarsi nella comprensione e/o per individuare il significato di parole non note. SCRITTURA • Produrre testi scritti adeguati a scopi diversi (raccontare, descrivere, comunicare informazioni...) strutturando le frasi con senso compiuto e rispettando i segni di punteggiatura. • Produrre brevi testi creativi con l'aiuto di linee guida (narrativi, poetici, reali, fantastici). • Scrivere sotto dettatura rispettando le convenzioni ortografiche e revisionare i propri testi per correggere errori. ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO • Riflettere sul significato delle parole generali e	esprimendo i propri sentimenti. • Prendere la parola in una conversazione su argomenti noti esprimendo il proprio punto di vista e rispettando i turni di parola. • Ricostruire verbalmente le fasi di esperienze vissute a scuola o in altri contesti. • Ascoltare testi narrativi o espositivi, effettuare inferenze di significato e di relazione e rispondere in modo chiaro e comprensibile. • Comprendere le informazioni dei discorsi affrontati in classe. LETTURA • Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curando l'espressione, sia in quella silenziosa. • Effettuare inferenze sul contenuto basandosi sugli elementi presenti nei testi letti. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di testi pratici, di intrattenimento, svago, divulgativi su argomenti diversi. • Riconoscere e comprendere la struttura dei vari testi (narrativo, descrittivo, poetico, realistico, fantastico...) individuando le caratteristiche, i personaggi, i fatti, i luoghi, il tempo. SCRITTURA • Scrivere in maniera autonoma, in modo chiaro, corretto e comprensibile. • Scrivere sotto dettatura rispettando le convenzioni ortografiche e revisionando i propri testi con l'autocorrezione. • Scrivere brevi racconti, testi narrativi, descrittivi, poetici, regolativi, secondo la struttura data, con l'aiuto di schemi e tabelle guida. • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e i segni di
---	--	--

base al genere e al numero. • Riconoscere e giocare con i nomi, gli articoli, le azioni e le qualità all'interno delle frasi. • Individuare nella frase le parti che la compongono e la relazione fra esse . • Curare la grafia e rispettare le regole ortografiche apprese.	particolari. • Individuare famiglie di parole secondo il significato e la forma. • Ampliare il lessico ricercando e scoprendo il significato di parole non note riutilizzandole in modo appropriato. ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPlicita E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA • Riconoscere e memorizzare l'ordine alfabetico per ordinare parole. • Riconoscere le principali parti del discorso e la loro variabilità. • Individuare le frasi logiche e non logiche , le frasi minime con soggetto e predicato, la frase complessa.	interpunzione. ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO • Individuare il significato di parole ed espressioni, partendo dal contesto, per ampliare il lessico d'uso. • Osservare ed analizzare le parole secondo la forma e il significato. • Individuare nei testi parole non note attraverso la conoscenza intuitiva di famiglie di parole. • Ricercare il significato delle parole non note con l'uso del dizionario. ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPlicita E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA • Riconoscere e memorizzare l'ordine alfabetico per ordinare parole. • Riconoscere le principali parti del discorso e la loro variabilità. • Individuare le frasi logiche e non logiche , le frasi minime con soggetto e predicato, la frase espansa. • Curare la grafia e rispettare le regole ortografiche apprese.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
ASCOLTO E PARLATO LETTURA SCRITTURA ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO • Storie, reali e fantastiche, poesie, filastrocche. • Esperienze vissute in classe o in altri contesti. • Fonemi, grafemi, sillabe, nello stampato maiuscolo, minuscolo, corsivo. • Parole e frasi nei vari caratteri; digrammi,	ASCOLTO E PARLATO LETTURA SCRITTURA ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO • Esperienze; semplici testi narrativi, descrittivi, poetici, regolativi, e pratici. • Regole ortografiche: digrammi, trigrammi, doppie e suoni complessi (gn- gl- sc- qu-cu-cqu, suoni dolci e duri di c e g), • divisione in sillabe, • l'apostrofo, l'accento,	ASCOLTO E PARLATO LETTURA SCRITTURA ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO • Esperienze; • testi narrativi realistici e fantastici(racconto, lettera, diario, favola, fiaba, mito, leggenda), testi poetici, testi descrittivi, regolativi, espositivi, pratici; poesie e filastrocche. • Digrammi, trigrammi, doppie, suoni difficili, suoni dolci e suoni duri di c e g),

trigrammi e suoni difficili, raddoppiamento; divisione in sillabe; l'accento grafico; "è" verbo essere ed "e" congiunzione; • l' "h" nel verbo avere (ho- hai- ha- hanno). • L'apostrofo (c'è - c'era- c'erano); • articoli, nomi, azioni e qualità; • la punteggiatura e la lettera maiuscola; • la frase minima (soggetto- predicato)	• uso di é/e, • uso dell'h nel verbo avere, • uso di c'è, c'era, c'erano; • la punteggiatura e la lettera maiuscola; • l'ordine alfabetico, • arricchimento del lessico, • famiglie di parole, • sinonimi e contrari, alterazioni, derivazioni; • le parti del discorso: articolo, nome, qualità e loro variabilità nel genere e nel numero, • il verbo e coniugazione nel presente, passato, futuro; • la frase minima , il soggetto e il predicato, la frase espansa.	• divisione in sillabe, • giochi di parole, • l'accento e l'apostrofo, • "è" verbo essere ed "e" congiunzione, • l'h nel verbo avere (ho, hai, ha, hanno); • i segni di interpunzione, • la lettera maiuscola; • l'ordine alfabetico, • arricchimento del lessico, uso del dizionario per la ricerca di significati, • famiglie di parole, • sinonimi e contrari, • alterazioni, derivazioni; • i diversi registri linguistici; • le parti del discorso: articolo, nome, aggettivo qualificativo , preposizioni e loro variabilità nel genere e nel numero (radice e desinenza), il verbo e i tempi dell'azione, coniugazione nel modo indicativo; • la frase minima, il soggetto, il predicato, i complementi.
--	---	---

Scuola Primaria	
DISCIPLINA : ITALIANO	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
Abilità	Abilità
ASCOLTO E PARLATO • Ascoltare e prestare attenzione in situazioni comunicative orali diverse. • Ascoltare semplici e brevi testi. narrativi/poetici riconoscendone le	ASCOLTO E PARLATO • Ascoltare e prestare attenzione in situazioni comunicative orali diverse. • Partecipare a conversazioni collettive nel rispetto di regole comuni

caratteristiche fondamentali. • Mettere in atto strategie essenziali dell'ascolto attivo e/o finalizzato. • Dare e ricevere istruzioni e consegne. • Relazionare oralmente su un'esperienza, un argomento di studio. • Usare registri linguistici diversi adeguati al contesto. LETTURA • Leggere scorrevolmente ed in modo espressivo testi diversi. • Riconoscere diverse tipologie testuali. • Utilizzare tecniche di lettura diverse con scopi mirati (studio, ricerca, piacere di leggere). • Leggere per comprendere il contenuto generale di un testo. • Leggere e comprendere lo scopo di un testo. • Riconoscere le informazioni principali di un testo. • Ampliare il patrimonio lessicale con l'uso del vocabolario. SCRITTURA • Scrivere rispettando l'ortografia e la sintassi. • Produrre testi seguendo una traccia. • Produrre testi di vario genere. • Rielaborare testi letti. • Sintetizzare testi letti. • Scrivere per il piacere di scrivere. ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO • Individuare il significato di parole ed espressioni, partendo dal contesto, per ampliare il lessico d'uso. • Osservare ed analizzare le parole secondo la forma e il significato. • Individuare nei testi parole non note attraverso la conoscenza intuitiva di famiglie di parole. • Cercare il significato delle parole non note con l'uso del dizionario. ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA • Scrivere correttamente utilizzando le principali convenzioni ortografiche. • Usare correttamente i connettivi logico-temporali. • Usare correttamente la punteggiatura. • Riconoscere e classificare gli elementi della morfologia. • Conoscere e classificare gli elementi principali della sintassi.	esprimendo il proprio parere. • Ascoltare testi narrativi/poetici riconoscendone le caratteristiche fondamentali. • Mettere in atto strategie essenziali dell'ascolto attivo e/o finalizzato. • Dare e ricevere istruzioni e consegne. • Relazionare oralmente su un argomento di studio. • Usare registri linguistici diversi adeguati al contesto. • Raccontare esperienze personali in modo essenziale e chiaro rispettando un ordine logico. • Conoscere le forme più comuni del discorso parlato: il racconto, il resoconto, la lezione, la spiegazione, l'esposizione orale. • Individuare gli elementi della comunicazione. LETTURA • Leggere scorrevolmente ed in modo espressivo testi diversi. • Riconoscere diverse tipologie testuali. • Individuare gli elementi principali del testo narrativo, distinguendo fatti reali da quelli fantastici. • Utilizzare tecniche di lettura diverse con scopi mirati (studio, ricerca, piacere di leggere). • Leggere per comprendere il contenuto generale e lo scopo di un testo. • Riconoscere e ricavare le informazioni principali di un testo. • Ampliare il patrimonio lessicale con l'uso del vocabolario. • Leggere scorrevolmente ed in modo espressivo testi diversi. • Riconoscere diverse tipologie testuali. • Leggere scorrevolmente ed in modo espressivo testi diversi. • Riconoscere diverse tipologie testuali. • Individuare gli elementi principali del testo narrativo, distinguendo fatti reali da quelli fantastici. • Utilizzare tecniche di lettura diverse con scopi mirati (studio, ricerca, piacere di leggere). • Leggere per comprendere il contenuto generale e lo scopo di un testo. SCRITTURA • Scrivere rispettando l'ortografia e la sintassi. • Produrre testi di vario genere. • Rielaborare e sintetizzare testi letti. • Riconoscere i propri errori nella stesura di un testo e auto-correggersi. • Scrivere per il piacere di scrivere. ACQUISIZIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO • Individuare il significato di parole ed espressioni, partendo dal contesto, per
---	--

	ampliare il lessico d'uso. • Osservare ed analizzare le parole secondo la forma e il significato. • Individuare nei testi parole non note attraverso la conoscenza intuitiva di famiglie di parole. • Ricercare il significato delle parole non note con l'uso del dizionario. ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA • Scrivere correttamente utilizzando le principali convenzioni ortografiche. • Usare correttamente i connettivi logico-temporali e la punteggiatura. • Riconoscere e classificare gli elementi della morfologia. • Riconoscere, distinguere ed usare le persone, i tempi ed i modi dei verbi: Indicativo, Congiuntivo, Condizionale, Imperativo Gerundio e Infinito. • Conoscere la forma passiva e riflessiva del verbo. • Conoscere la coniugazione dei verbi irregolari più usati. • Conoscere e classificare gli elementi principali della sintassi. • Individuare nella frase il complemento diretto e i complementi indiretti.
Conoscenze	Conoscenze
ASCOLTO E PARLATO • Relazioni di significato tra le parole. • Sinonimi e contrari. • Strategie di sintesi. • Connettivi logici-temporali. • Discorso diretto e indiretto. LETTURA • Testi narrativi (realistici, fantastici). • Testi descrittivi (soggettivi-oggettivi). • Testi regolativi. • Testi informativi. • Testi poetici. • Testi teatrali. • Struttura delle diverse tipologie testuali. • Arricchimento lessicale. SCRITTURA • Testi narrativi (realistici, fantastici). • Testi descrittivi (soggettivi-oggettivi). • Testi regolativi. • Testi informativi.	ASCOLTO E PARLATO • Relazioni di significato tra parole. • Strategie di sintesi. • Connettivi logico-temporali. • Discorso diretto ed indiretto. • Racconto di esperienze personali e vicende narrate, precisando: tempo, luogo, personaggi, successioni temporali ed espressioni emozionali. • Utilizzo di registri linguistici adeguati. • Conoscenza degli elementi della comunicazione: mittente, destinatario, messaggio. • Analisi della frase e individuazione dello "scopo" comunicativo. LETTURA • Lettura silenziosa. • Lettura libera e finalizzata. • Lettura espressiva. • Struttura delle diverse tipologie testuali. • Testi narrativi (realistici e fantastici) • Testi descrittivi (soggettivi ed oggettivi). • Testi regolativi. • Testi informativi. • Testi argomentativi.

• Testi poetici. • Testi teatrali. ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO • Uso di dizionari. • Principali meccanismi di formazione e di derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi, suffissi). ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA • Gli elementi della morfologia: nomi, articoli, aggettivi, verbi, preposizioni semplici ed articolate. • I segni di punteggiatura. • Connettivi logici e temporali. • Struttura della frase semplice: soggetto e predicato. • Discorso diretto ed indiretto.	• Testi poetici: memorizzazione. • Testi teatrali. • Lettura di moduli, orari, schemi e mappe. • Arricchimento lessicale. SCRITTURA • Produzione di testi di vario genere. • Testi narrativi (realistici, fantastici). • Testi descrittivi (soggettivi e oggettivi). • Testi regolativi. • Testi informativi. • Testi argomentativi. • Testi poetici. • Testi teatrali. • Autocorrezione. ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO • Uso di dizionari. • Principali meccanismi di formazione e di derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi, suffissi). ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA • Gli elementi della morfologia: nomi, articoli, aggettivi, verbi, pronomi, preposizioni semplici e articolate, congiunzioni e avverbi. • I segni di punteggiatura. • Connettivi logici e temporali. • Il modo Indicativo : tempi semplici e composti • Il modo Congiuntivo: tempi semplici e composti. • I modi: Condizionale, Imperativo, Gerundio e Infinito. La forma passiva del verbo. • La forma riflessiva del verbo. • Coniugazione dei verbi irregolari più usati. • Struttura della frase minima: soggetto e predicato. • Il complemento diretto. • I complementi indiretti. • Il discorso diretto e indiretto.
---	--

DISCIPLINA: ITALIANO				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA		CLASSE SECONDA		CLASSE TERZA
Abilità		Abilità		Abilità
ASCOLTO E PARLATO - Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. - Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola. - Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente. - Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi. - Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. - Riferire oralmente su un argomento di studio presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione. LETTURA - Sulla base di una buona pratica della lettura (a voce alta e in modalità silenziosa) e		ASCOLTO E PARLATO - Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. - Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un contributo personale. - Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. - Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi - Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, brevi frasi riassuntive) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti). - Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico e saper individuare alcune figure retoriche.		ASCOLTO E PARLATO - Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. - Riflettere su quanto ascoltato e intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, in modo adeguato, con pertinenza e coerenza, utilizzando le proprie conoscenze e argomentando il proprio punto di vista. - Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. - Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione. - Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione

dell'acquisizione delle relative tecniche, leggere e comprendere diverse tipologie testuali, individuandone le funzioni, le caratteristiche principali. ● Ricavare da testi informazioni, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. ● Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti. ● Leggere testi letterari di vario tipo e forma individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. SCRITTURA ● Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. ● Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, ...) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. ● Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. RIFLESSIONE SULLA LINGUA ● Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. ● Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.	● Riferire oralmente su un argomento di studio presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). LETTURA ● Sulla base di una buona pratica della lettura (a voce alta e in modalità silenziosa) e dell'acquisizione delle relative tecniche, leggere e comprendere diverse tipologie testuali, individuandone le funzioni, le caratteristiche principali. ● Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, immagini e didascalie. ● Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti selezionando quelle ritenute significative e più affidabili. ● Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno. ● Leggere testi letterari di vario tipo e forma individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. SCRITTURA ● Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva.	degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.). ● Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico e riconoscere le principali figure retoriche. ● Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). ● Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide. LETTURA ● Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. ● Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. ● Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, immagini e didascalie. ● Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti selezionando quelle ritenute significative e più affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale. ● Leggere testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. ● Leggere testi letterari di vario tipo e forma individuando tema principale e intenzioni
---	---	--

• Utilizzare dizionari di vario tipo; • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. • Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione) • Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali e i loro tratti grammaticali. • Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. • Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.	• Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo, ...) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. • Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista). • Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. mail, post, presentazioni, anche come supporto all'esposizione orale RIFLESSIONE SULLA LINGUA. • Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. • Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. • Comprendere e usare parole in senso figurato. • Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato tra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo. • Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. • Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali e i loro tratti grammaticali. • Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.	comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo. SCRITTURA • Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. • Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo, ...) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. • Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista). • Utilizzare nei propri testi , sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. • Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. mail, post, presentazioni, anche come supporto all'esposizione orale. RIFLESSIONE SULLA LINGUA • Comprendere e usare parole in senso figurato. • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale • Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.
--	---	---

		• Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato tra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo. • Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. • Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa, almeno a un primo grado di subordinazione. • Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
• Principali strutture grammaticali della lingua italiana ed elementi di base delle funzioni della lingua (morfologia della lingua). • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. • Contesto, scopo, destinatario della comunicazione • Principi di organizzazione del discorso narrativo, espositivo, descrittivo • Strutture essenziali dei testi descrittivi, narrativi ed espositivi. • Principali connettivi logici • Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi • Tecniche di lettura analitica e sintetica • Contenuti letterari di mitologia ed epica classica. • Contesto storico di riferimento di autori e opere • Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso	• Principali strutture grammaticali della lingua italiana ed elementi di base delle funzioni della lingua (sintassi della frase semplice). • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. • Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. • Principi di organizzazione del discorso narrativo, espositivo, argomentativo. • Strutture essenziali dei testi descrittivi, narrativi, espositivi e argomentativi. • Principali connettivi logici. • Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi. • Denotazione e connotazione. • Tecniche di lettura analitica e sintetica. • Tecniche di lettura espressiva. • Principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana. • Contesto storico di riferimento di autori e opere.	• Principali strutture grammaticali della lingua italiana ed elementi di base delle funzioni della lingua (sintassi della frase complessa). • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali • Contesto, scopo, destinatario della comunicazione • Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale • Principi di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo • Strutture essenziali dei testi descrittivi, narrativi, espositivi e argomentativi. • Principali connettivi logici • Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi • Denotazione e connotazione. • Tecniche di lettura analitica e sintetica • Tecniche di lettura espressiva • Principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana.

● Tecniche di redazione del riassunto. ● Uso dei dizionari. ● Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta. ● Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione.	● Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso. ● Tecniche di redazione del riassunto. ● Uso dei dizionari. ● Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta. ● Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione.	● Contesto storico di riferimento di autori e opere. ● Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso. ● Tecniche di redazione del riassunto. ● Uso dei dizionari ● Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta. ● Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione.
--	--	---

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. Costruire brevi filastrocche in rima. A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. 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.	Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi, ad esempio: 1. visite a istituzioni, interviste a persone; 2. spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, 3. dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; 4. narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani...) Produrre testi per diversi scopi comunicativi: 1. narrazioni di genere diverso, poesie, esposizioni, relazioni, presentazioni 2. manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti 3. regolamenti di giochi, della classe, della scuola 4. lettere per scopi diversi	Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi, ad esempio: 1. visite a istituzioni, interviste a persone; 2. spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.; 3. moderare una riunione, un'assemblea o un lavoro di gruppo; 4. narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani...) Produrre testi originali, anche utilizzando canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), con la guida dell'insegnante: 1. narrazioni di genere diverso, poesie, testi teatrali 2. esposizioni, relazioni, presentazioni 3. manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti 4. video 5. notiziari 6. spot

A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro.		7. reportage 8. interviste impossibili 9. regolamenti di giochi, della classe, della scuola 10. lettere non formali e formali per scopi diversi 11. giornalino scolastico Organizzare e partecipare a gare di argomentazione (debate, forum di discussione ecc.) Organizzare e partecipare a concorsi di lettura e di scrittura. Elaborare giochi linguistici.
--	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
COMUNICAZIONE Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).	Il bambino sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	LIVELLO A - L'allievo interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo chiaro e coerente esperienze e argomenti rispettando il turno di parola. Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio in modo coerente e esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi-guida.	LIVELLO A - L'allievo interagisce in modo efficace negli scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando sempre le regole della conversazione e adeguando il registro alla situazione. Espone oralmente fatti studiati o argomenti appresi dall'esperienza in modo corretto, chiaro e coerente, utilizzando il linguaggio specifico delle discipline, avvalendosi di supporti adeguati allo scopo.	LIVELLO A - L'allievo interagisce in modo critico e consapevole in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre ad essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale in modo autonomo, usando linguaggi specifici con coerenza nelle diverse discipline.

		LIVELLO B - L'allievo interagisce nelle diverse comunicazioni in modo appropriato, rispettando il turno della conversazione. 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.	LIVELLO B - L'allievo interagisce negli scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno della conversazione, raccontando le proprie esperienze, esprimendo le proprie idee ed esponendo oralmente fatti studiati in modo corretto, utilizzando il linguaggio appropriato delle diverse discipline, avvalendosi di supporti adeguati allo scopo.	LIVELLO B - L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre ad essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale con registro linguistico vario e specifico nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti diversi ambiti disciplinari.
		LIVELLO C - L'allievo interagisce nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze e da testi in modo comprensibile e lineare, con l'aiuto di domande stimolo.	LIVELLO C - L'allievo interagisce in semplici scambi comunicativi in modo essenziale, rispettando il turno della conversazione, comprendendo messaggi. Espone oralmente le proprie esperienze in modo sostanzialmente corretto e chiaro, utilizzando il linguaggio delle diverse discipline avvalendosi di supporti adatti allo scopo.	LIVELLO C - L'allievo interagisce in modo essenziale in semplici situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche rispettose delle idee degli altri; utilizza la comunicazione per ottenere informazioni ed elaborare opinioni in modo accettabile su problemi riguardanti contesti noti. Usa la comunicazione orale con registro linguistico semplice in ambiti conosciuti.
		LIVELLO D - L'allievo espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze e testi ascoltati, in modo comprensibile con l'aiuto di domande stimolo.	LIVELLO D - L'allievo partecipa in modo parziale nelle conversazioni ed esprime in maniera semplice e frammentaria esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo. Utilizza un linguaggio essenziale in situazioni note.	LIVELLO D - L'allievo interagisce in modo parziale nelle situazioni comunicative, attraverso semplici modalità dialogiche; utilizza la comunicazione per ottenere informazioni essenziali ed elaborare opinioni seppur

				guidato. Usa la comunicazione orale con registro linguistico di base in ambiti conosciuti.
ASCOLTO Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media. Riferisce il significato. Esprime valutazioni e giudizi.	Il bambino ascolta e comprende narrazioni racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività.	LIVELLO A - L'allievo ascolta e mantiene l'attenzione per tutto il tempo richiesto. Comprende spiegazioni, narrazioni e descrizioni. Riferisce con sicurezza e proprietà di linguaggio l'argomento e le informazioni.	LIVELLO A - L'allievo ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il significato globale, le informazioni principali e lo scopo. Espone con scioltezza gli argomenti, arricchendoli di spunti personali e utilizza in modo appropriato il lessico specifico.	LIVELLO A - L'allievo ascolta e comprende testi orali complessi e articolati, individuandone con sicurezza la fonte, lo scopo, l'argomento e il punto di vista dell'emittente; utilizza in modo efficace diverse tecniche di supporto alla comprensione. Riferisce su testi di vario tipo o su un argomento di studio anche avvalendosi di supporti multimediali, organizzando le informazioni in modo coerente e organico, esponendo con scioltezza gli argomenti e utilizzando in modo appropriato il lessico specifico. Le informazioni sono frutto di rielaborazione personale.
		LIVELLO B - L'allievo ascolta e mantiene l'attenzione per tempi lunghi. Comprende istruzioni e semplici comunicazioni d'uso pragmatico. Riferisce con padronanza l'argomento e le informazioni.	LIVELLO B -L'allievo ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendone il significato globale e le informazioni principali. Espone con padronanza gli argomenti e utilizza in modo appropriato il lessico specifico.	LIVELLO B - L'allievo ascolta e comprende testi orali anche complessi individuandone la fonte, lo scopo, l'argomento e le informazioni principali, prestando adeguata attenzione ed utilizzando in modo efficace alcune tecniche di supporto all'ascolto (schemi, mappe, appunti). Riferisce su testi di vario tipo o su un argomento di studio anche avvalendosi di supporti multimediali, organizzando le informazioni in modo coerente e ordinato, utilizzando in modo appropriato il lessico specifico.

		LIVELLO C - L'allievo ascolta e mantiene l'attenzione per tempi abbastanza lunghi e comprende gli interventi dei compagni. Riferisce in modo adeguato l'argomento e le informazioni.	LIVELLO C - L'allievo ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione, riferendone in modo autonomo il significato globale.	LIVELLO C - L'allievo ascolta e comprende testi orali semplici o di moderata complessità, individuandone le caratteristiche comunicative essenziali ed utilizzando semplici strategie di supporto all'ascolto (parole-chiave, brevi frasi). Riferisce su facili testi di vario tipo o su un semplice argomento di studio anche avvalendosi di supporti multimediali, esponendo i contenuti in modo ordinato ma non sempre approfondito, spesso schematico, utilizzando in modo discontinuo il lessico specifico.
		LIVELLO D - L'allievo ascolta e mantiene l'attenzione per un tempo sufficiente. Guidato dall'insegnante, è in grado di comprendere semplici contenuti orali e comincia ad organizzarne l'esposizione.	LIVELLO D - L'allievo ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione, cogliendone il significato globale con la guida. Sostenuto dal docente, comincia ad organizzare l'esposizione .	LIVELLO D - L'allievo ascolta e comprende il significato globale di testi semplici e, con guida, ne individua le caratteristiche essenziali. Riferisce un argomento di studio, esponendo i contenuti in modo semplice, mediante domande stimolo o schemi guida, utilizzando un lessico di base. Con l'aiuto del docente o dei compagni si avvale di supporti multimediali.
LETTURA - Legge in modo silenzioso e ad alta voce vari tipi di testo utilizzando strategie per analizzare il contenuto.	Il bambino esplora con interesse la lettura di libri illustrati , attraverso le immagini. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	LIVELLO A - L'allievo legge in maniera fluida ed espressiva testi di diverso genere sia nella modalità ad alta voce sia in quella silenziosa. Coglie in modo completo, rapido ed approfondito l'argomento e le informazioni utili ad ampliare le	LIVELLO A - L'allievo legge testi di diverso tipo in modo corretto, scorrevole ed espressivo, comprendendo scopi espliciti ed impliciti. Opera inferenze, interpreta il punto di vista dell'autore, il messaggio e il significato dei testi letti valutandone il contenuto.	LIVELLO A - L'allievo legge con completa padronanza testi di diverso tipo e di una certa complessità, comprendendone scopi espliciti ed impliciti. Opera inferenze, interpreta il punto di vista dell'autore, il messaggio e il significato dei testi letti,

- Comprende il significato globale, le informazioni esplicite ed implicite. - Interpreta testi scritti di vario tipo esprimendo giudizi personali.		proprie conoscenze e formula giudizi personali .		valutandone il contenuto con spirito critico.
		LIVELLO B - L'allievo legge in modo corretto e scorrevole testi di diverso genere sia nella modalità ad alta voce sia in quella silenziosa. Coglie in modo completo e in tempi adeguati l'argomento e le informazioni principali ed esprime pareri personali	LIVELLO B - L'allievo legge testi di diverso tipo in modo corretto, scorrevole ed espressivo, comprendendo informazioni esplicite ed implicite. Interpreta il messaggio e il significato dei testi letti esprimendo pareri personali .	LIVELLO B - L'allievo legge con padronanza testi di diverso tipo anche di una certa complessità, comprendendone informazioni esplicite ed implicite. Interpreta il messaggio dell'autore e il significato dei testi letti, esprimendo pareri personali sul contenuto.
		LIVELLO C - L'allievo legge in modo abbastanza corretto e scorrevole testi di diverso genere sia nella modalità ad alta voce sia in quella silenziosa. Coglie l'argomento e le informazioni principali; se guidato, esprime semplici pareri personali.	LIVELLO C - L'allievo legge testi di vario tipo in modo scorrevole. Individua informazioni esplicite. Formula pareri personali sui testi letti.	LIVELLO C - L'allievo legge con padronanza basilare semplici testi di vario tipo, di cui riconosce le funzioni e gli elementi principali. Esprime le proprie idee sul contenuto.
		LIVELLO D - L'allievo legge in modo meccanico e lento testi di diverso genere sia nella modalità ad alta voce, sia in quella silenziosa. Coglie in modo essenziale le informazioni principali.	LIVELLO D - L'allievo legge testi di vario tipo in modo abbastanza scorrevole. Se guidato comprende testi semplici in maniera corretta individuando informazioni esplicite. Riesce a formulare semplici pareri personali sui testi letti con l'aiuto di domande guida.	LIVELLO D - L'allievo legge testi semplici, individuandone informazioni esplicite, con l'aiuto dell'insegnante. Guidato, riesce a formulare alcuni pareri personali sui testi letti.
PRODUZIONE TESTUALE - Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.	Il bambino si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontra le tecnologie digitali e i nuovi media. Riconosce lettere dell'alfabeto, mostra interesse	LIVELLO A - L'allievo produce e rielabora testi strutturandoli in modo personale, coerente e completo.	LIVELLO A - L'allievo scrive testi corretti ortograficamente. Produce testi scritti organizzando la comunicazione in modo chiaro, coerente e originale. Rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.	LIVELLO A - L'allievo produce testi di vario tipo che presentano una struttura chiara con un ordine logico ed elementi di originalità; scrive testi in forma diversa sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione,

- Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	per il codice scritto, elabora congetture e formula delle ipotesi.			argomento, scopo, destinatario e selezionando il registro più adeguato. Produce prodotti multimediali completi e originali.
		LIVELLO B - L'allievo produce testi strutturandoli in modo coerente e corretto.	LIVELLO B - L'allievo scrive testi corretti ortograficamente. Produce testi scritti organizzando la comunicazione in modo chiaro e coerente. Opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni).	LIVELLO B - L'allievo produce testi di vario tipo che presentano una struttura abbastanza chiara e ordinata con un ordine logico; scrive testi in forma diversa sulla base di modelli sperimentati, riuscendo generalmente ad adeguarli a situazione, argomento, scopo, destinatario e selezionando il registro conosciuto. Produce prodotti multimediali esaurienti.
		LIVELLO C - L'allievo produce brevi e semplici testi pertinenti e logicamente ordinati.	LIVELLO C - L'allievo scrive testi abbastanza corretti ortograficamente. Produce testi essenziali nell'organizzazione e nei contenuti.	LIVELLO C - L'allievo produce testi di vario tipo che presentano una struttura semplice ma chiara; scrive testi in forma essenziale sulla base delle caratteristiche richieste. Produce prodotti multimediali sintetici.
		LIVELLO D - L'allievo, supportato, produce semplici frasi inerenti la sua esperienza.	LIVELLO D - L'allievo scrive, guidato, semplici frasi relative ad esperienze concrete.	LIVELLO D - L'allievo, opportunamente guidato, produce testi solo di tipologie note con struttura lineare e quasi sempre corretta. Produce prodotti multimediali di base, solo se guidato.
RIFLESSIONE SULLA LINGUA - Comprende e usa in modo appropriato le parole del	Il bambino ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si	LIVELLO A - L'allievo capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso. Padroneggia e applica tutte le regole morfosintattiche.	LIVELLO A - L'allievo comprende e utilizza un lessico ricco, relativo ai termini fondamentali e a quelli di alto uso. Comprende e utilizza	LIVELLO A - L'allievo ha una padronanza completa della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa

vocabolario di base (fondamentale; di alto uso). - Riconosce e usa termini specifici legati alle discipline di studio. - Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo. - Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi.	misura con la creatività e la fantasia.		termini specifici appresi nelle varie discipline. Individua il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nella comunicazione. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase.	complessità, di esprimere in modo personale le proprie idee e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
		LIVELLO B - L'allievo utilizza un lessico appropriato. Comprende in modo parziale il lessico di alto uso. Applica le regole morfosintattiche.	LIVELLO B - L'allievo comprende e utilizza i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; comprende 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). Padroneggia e applica in situazioni note le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase.	LIVELLO B - L'allievo ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
		LIVELLO C - L'allievo comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità. Applica le basilari regole morfosintattiche.	LIVELLO C - L'allievo comprende e utilizza il lessico tale da permettergli una comunicazione relativa alla quotidianità. Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio. Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti. Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze essenziali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase.	LIVELLO C - L'allievo ha una padronanza basilare della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere semplici enunciati e testi, di esprimere le proprie idee e di adottare un registro linguistico essenziale appropriato in situazioni anche nuove.

		LIVELLO D - L'allievo si esprime con poche parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità. Applica, con la guida, le basilari regole morfosintattiche.	LIVELLO D - L'allievo comprende e usa in modo semplice le parole relative alla quotidianità. Se guidato, applica in situazioni note le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi, in modo da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.	LIVELLO D - L'allievo, se guidato, è in grado di mettere in atto un uso basilare della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere semplici enunciati e testi, di esprimere le proprie idee e di adottare un registro linguistico essenziale in situazioni note.
--	--	---	--	---

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

L'alunno è in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana in forma orale e scritta. Ha consapevolezza dell'esistenza di lingua e culture diverse.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: INGLESE - FRANCESE

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: I DISCORSI E LE PAROLE

Infanzia: I DISCORSI E LE PAROLE
Primaria e Secondaria di I grado: INGLESE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	- Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi memorizzate. - Comprende semplici e brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. - Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. - Comprende ed esegue istruzioni date in lingua straniera, chiedendo eventualmente spiegazioni. - Individua alcuni elementi culturali legati alla cultura anglosassone.	- Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. - Comprende semplici e 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. - Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante,	- L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. - Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. - Interagisce con uno o più interlocutori con contesti familiari e su argomenti noti. - Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. - Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio

		chiedendo eventualmente spiegazioni. - Individua elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	di altre discipline. - Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. - Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. - Affronta situazioni nuove attingendo al repertorio linguistico: usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. - Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.
--	--	---	--

Scuola Dell'Infanzia				
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
Abilità				
Ricezione orale (ascolto) - comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. Produzione orale - Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine				

Conoscenze
Ricezione orale (ascolto) - Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Produzione orale - Repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune

Scuola Primaria			
DISCIPLINA: INGLESE			
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE EUROPEA	DI	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA		CLASSE TERZA
Abilità	Abilità		Abilità
LISTENING - Comprensione orale - Comprendere semplici istruzioni e comandi. - Comprendere brevi messaggi, cogliendo parole e frasi note. - Identificare il lessico proposto. - Comprendere il lessico e le diverse funzioni comunicative apprese. SPEAKING - Produzione orale - Produrre parole rispettando la pronuncia, l'intonazione, il ritmo. - Utilizzare il lessico e le diverse funzioni comunicative apprese. READING - Comprensione scritta - Discriminare parole scritte associando il	LISTENING - Comprensione orale - Comprendere semplici istruzioni e comandi. - Comprendere brevi messaggi di uso quotidiano pronunciati chiaramente e lentamente. - Identificare e nominare il lessico proposto. - Comprendere il lessico e le diverse funzioni comunicative apprese. SPEAKING - Produzione orale - Produrre parole rispettando la pronuncia, l'intonazione, il ritmo. - Produrre semplici messaggi. - Interagire con un compagno utilizzando lessico e strutture comunicative adatte alla situazione.		LISTENING - Comprensione orale - Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano. - Comprendere brevi messaggi relativi a se stesso, ai compagni e alla famiglia. - Comprendere e produrre strutture linguistiche. SPEAKING - Produzione orale - Produrre frasi significative riferite a oggetti, luoghi, situazioni note. - Interagire con un compagno per presentarsi e giocare utilizzando espressioni e frasi memorizzate e adatte alla situazione. READING - Comprensione scritta - Leggere e comprendere brevi messaggi,

suono all'immagine. WRITING - Produzione scritta • Copiare e scrivere parole attinenti alle attività svolte in classe. • Abbinare parole ad immagini.	READING - Comprensione scritta • Riconoscere parole e semplici messaggi scritti. • Associare frasi a immagini. WRITING - Produzione scritta • Copiare parole attinenti alle attività svolte in classe. • Scrivere parole attinenti alle attività svolte in classe.	accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. WRITING - Produzione scritta • Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
• Formule di saluto e di cortesia • Presentarsi e chiedere il nome • Lessico e strutture comunicative relativi a: - colori - classroom english - oggetti scolastici - animali domestici e della fattoria - numeri fino a 10 - giocattoli - alcune parti del corpo - famiglia - esprimere preferenze - alcune emozioni • simboli e formule augurali (Halloween, Christmas, Easter)	• Formule di saluto e di cortesia • Presentarsi e chiedere il nome e l'età. • Lessico e strutture comunicative relativi a: - oggetti scolastici - preposizioni di luogo (in, on, under) - giocattoli - l'alfabeto - prime pers. singolari verbo TO BE - prime pers. singolari TO HAVE GOT - numeri da 0 a 12 - il plurale - cibi e bevande - esprimere preferenze - parti del giorno - forme geometriche - indumenti • Simboli e formule augurali (Halloween, Christmas, Easter)	• Formule di saluto e di cortesia. • Presentare se stesso e gli altri chiedendo e fornendo informazioni di carattere personale. • Lessico e strutture comunicative relativi a: - i numeri fino a 20 - verbo to have got (1a e 3a ps) - aggettivi di nazionalità - esprimere preferenze - verbo to be (1a e 3a ps) - descrizione fisica - abbigliamento - gli animali della fattoria e dello zoo - il plurale - la famiglia - le parti del viso e del corpo - le qualità di oggetti e persone - giorni della settimana - mesi dell'anno - stagioni - tempo metereologico • Simboli e formule augurali (Halloween, Christmas, Easter)

DISCIPLINA: INGLESE	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
Abilità	Abilità
LISTENING - Comprensione orale - Comprendere brevi e semplici dialoghi, vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano su argomenti noti. - Comprendere brevi e semplici testi multimediali identificandone parole chiave e senso generale. SPEAKING - Produzione orale - Produrre semplici descrizioni di persone, luoghi, oggetti familiari utilizzando espressioni e frasi note. - Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale. - Interagire con un compagno utilizzando espressioni e frasi note. READING - Comprensione orale - Leggere e comprendere brevi e semplici messaggi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo parole e frasi conosciute. WRITING - Produzione scritta - Scrivere in forma comprensibile brevi e semplici messaggi su argomenti con cui si è familiarizzato oralmente. - Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. - Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. - Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. - Riconoscere ciò che si è imparato.	LISTENING - Comprensione orale - Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano su argomenti noti. - Comprendere e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. - Comprendere brevi testi identificandone parole chiave e senso generale. SPEAKING - Produzione orale - Descrivere persone, luoghi, oggetti familiari utilizzando espressioni e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. - Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale. - Interagire con un compagno utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. READING - Comprensione orale - Leggere e comprendere brevi e semplici messaggi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo parole e frasi familiari. WRITING - Produzione scritta - Scrivere in forma comprensibile brevi e semplici messaggi su argomenti con cui si è familiarizzato oralmente. - Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. - Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. - Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. - Riconoscere ciò che si è imparato.

Conoscenze	Conoscenze
• Formule di saluto e di cortesia. • Presentare se stesso e gli altri chiedendo e fornendo informazioni di carattere personale. • Lessico e strutture comunicative relativi a: - i numeri fino a 100 - la moneta inglese - le stanze della casa - il genitivo sassone - gli aggettivi possessivi - i mesi, le stagioni, i giorni della settimana - la routine quotidiana - l'orario - le discipline scolastiche - esprimere preferenze - le abilità - Festività (Halloween, Christmas, St Patrick's day, Easter)	• Formule di saluto e di cortesia. • Presentare se stesso e gli altri chiedendo e fornendo informazioni di carattere personale. • Lessico e strutture comunicative relativi a: - Professioni e luoghi di lavoro - L' orario - Daily routine - Il verbo to be - Descrizione fisica di persone - Informazioni sui negozi - Preposizioni di luogo (next to, between) - Il verbo to have got - Indumenti - Aggettivi qualificativi - Aggettivi dimostrativi - L' imperativo - Azioni in fase di svolgimento (present continuous) - Prodotti alimentari e prezzi - Il simple present - Passato di to be - Simboli e formule augurali (Halloween, Christmas, St Patrick's day, Easter)

Scuola Secondaria di I grado				
DISCIPLINA: INGLESE				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA				CLASSE SECONDA
Abilità				Abilità
				CLASSE TERZA
				Abilità

LISTENING - Comprensione orale • Eseguire semplici istruzioni date. • Associare brevi testi a immagini. • Comprendere ed eseguire istruzioni ed espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. • Cogliere l'argomento principale di un discorso (riguardante tematiche note). • Individuare le informazioni richieste. READING - Comprensione scritta • Cogliere le informazioni principali da un testo scritto contenente strutture e vocaboli noti (dialoghi, lettere, email, brevi racconti, istruzioni, procedure, depliant, testi informativi di civiltà) • Selezionare informazioni specifiche da siti Internet in lingua inglese. • Comprendere testi più complessi (descrizioni di luoghi, cenni storici, tradizioni, ecc.) seguendo una traccia di domande specifiche. • Leggere ad alta voce un testo in lingua rispettando pronuncia e intonazione. SPEAKING - Produzione orale • Presentarsi, fornire e richiedere semplici informazioni su di sé (nome, età, nazionalità, famiglia, hobby, preferenze, scuola, ecc.). • Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari attraverso strutture note. • Riprodurre fluidamente dialoghi rispettando pronuncia e intonazione e crearne di nuovi seguendone il modello. • Interagire utilizzando strutture note e grammaticalmente adeguate in contesti situazionali reali. WRITING - Produzione scritta • Scrivere semplici testi per presentarsi, dare e chiedere informazioni su argomenti inerenti la propria quotidianità, seguendo una traccia fornita dall'insegnante. • Utilizzare e integrare il lessico appreso in brevi	LISTENING - Comprensione orale • Comprendere istruzioni e semplici messaggi orali e multimediali di uso quotidiano e scolastico. • Comprendere semplici testi informativi di civiltà e dialoghi. • Comprendere e ricavare informazioni specifiche da narrazioni riferite al passato. • Svolgere compiti seguendo istruzioni in lingua. • Cogliere l'argomento principale di un discorso (riguardante tematiche note) individuando le informazioni richieste. READING - Comprensione scritta • Riconoscere il significato globale di un testo. • Comprendere brevi testi di vario tipo e individuare informazioni specifiche. • Ricavare il significato di parole nuove dal contesto (dialoghi, lettere, e-mail, brevi racconti, istruzioni, procedure, depliant, testi informativi di civiltà). • Selezionare informazioni specifiche da siti Internet in lingua inglese.. • Comprendere testi più complessi (descrizioni di luoghi, cenni storici, tradizioni, ecc.) seguendo una traccia di domande specifiche. • Leggere ad alta voce un testo in lingua rispettando pronuncia e intonazione. SPEAKING - Produzione orale • Presentarsi, fornire e richiedere semplici informazioni relative ad esperienze presenti e passate. • Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari attraverso strutture note e operare un confronto tra essi. • Riprodurre fluidamente dialoghi rispettando pronuncia e intonazione e crearne di nuovi seguendone il modello. • Interagire utilizzando strutture note e grammaticalmente adeguate in contesti	LISTENING - Comprensione orale • Eseguire semplici istruzioni date. • Associare brevi testi a immagini. • Comprendere ed eseguire istruzioni ed espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. • Cogliere l'argomento principale di un discorso (riguardante tematiche note). • Individuare le informazioni richieste. READING - Comprensione scritta • Riconoscere il significato globale di un testo. • Comprendere brevi testi di vario tipo e individuare informazioni specifiche. • Ricavare il significato di parole nuove dal contesto. SPEAKING - Produzione orale • Riprodurre parole, frasi e ritmi in L2. • Drammatizzare i dialoghi memorizzati. • Interagire, utilizzando espressioni note, in brevi scambi dialogici con l'insegnante e con i compagni in situazioni simulate. • Descrivere persone, luoghi e oggetti in forma semplice. • Parlare di avvenimenti presenti e passati • Esprimere la propria opinione circa l'argomento trattato. WRITING - Produzione scritta • Scrivere parole ortograficamente corrette • Produrre semplici testi su funzioni ed argomenti noti (dialoghi, descrizioni, messaggi, brevi resoconti, lettere).
---	---	--

testi per descrivere luoghi, persone, oggetti ecc. • Produrre e rispondere a semplici domande in forma scritta riferite a dei testi. • Approfondire aspetti caratteristici già noti dei Paesi anglosassoni (feste, tradizioni, luoghi significativi, bandiera, leggende...) e metterli in relazione con il Paese di provenienza.	situazionali reali (indicazioni stradali, regolamenti, ordinare cibo e bevande, comprare un biglietto...) • Sostenere attività di ask/answer in riferimento agli argomenti trattati. Pronunciare correttamente i termini più diffusi. WRITING - Produzione scritta • Scrivere semplici testi per presentarsi, dare e chiedere informazioni relative ad esperienze presenti e passate, seguendo una traccia fornita dall'insegnante. • Utilizzare e integrare il lessico appreso in brevi testi per descrivere luoghi, persone, oggetti e per operare confronti tra essi. • Produrre e rispondere a semplici domande in forma scritta riferite a dei testi, utilizzando il tempo verbale corretto.	
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
Funzioni comunicative • Chiedere e dare informazioni personali • Incontrare persone e presentarsi • Compitare parole • Parlare di orari • Parlare di date • Chiedere e dare il nr. di telefono e l'indirizzo di posta elettronica • Chiedere come sta qualcuno • Parlare di ciò che si possiede, della propria casa, della scuola, dei propri gusti • Porre domande sulle proprie abilità e rispondere • Saper fare acquisti in un negozio di abbigliamento. Strutture grammaticali • Pronomi personali soggetto • BE: present simple • Aggettivi possessivi • Articoli	Funzioni comunicative • Fare spese • Chiedere e dare opinioni • Fare proposte e dare suggerimenti • Invitare qualcuno • Esprimere una scusa • Comprare un biglietto del treno • Ottenere informazioni su un viaggio • Esprimere accordo e disaccordo • Chiedere e dare informazioni su un luogo turistico • Chiedere e dare indicazioni stradali; chiedere/dare/rifiutare permessi • Descrivere azioni in svolgimento e confrontarle con quelle abituali • Formulare proposte e dare consigli • Date e luoghi di nascita • Parlare di eventi del passato • Raccontare una vacanza o una gita descrivere i luoghi visitati	Funzioni comunicative • Esprimere ambizioni e intenzioni • Parlare del tempo atmosferico • Parlare di possibilità • Chiedere e offrire aiuto • Parlare della salute • Controllare informazioni • Usare il telefono • Arrivare ad un accordo • Parlare di abbigliamento Strutture grammaticali • Going to; Will • May/Might May permesso • Something, anything, nothing • Past Continuous • Past Continuous o Past Simple? • Present Perfect • Past Simple o Present Perfect? • Past Participle gone /been • Present Perfect con just, yet, already, for, since

• Pronomi interrogativi What e Who • Aggettivi e pronomi dimostrativi • Genitivo sassone • There Is e There are • Plurale regolare e irregolare dei sostantivi • HAVE GOT • Present simple • Avverbi di frequenza • Espressioni di frequenza • Pronomi personali complemento • Il verbo Like • Preposizioni di tempo e di luogo • Parole interrogative • Can, tutte le forme • L'imperativo • Present Continuous, tutte le forme • How much? Lessico • L'alfabeto; • Numeri cardinali 1/100 • Giorni della settimana e mesi • Le stagioni; I numeri ordinali • Le date • L'ora • Gli oggetti della classe e le istruzioni • Paesi e nazionalità • I nomi di parentela • Gli oggetti quotidiani • La routine quotidiana • I nomi delle stanze di una casa e i mobili • Cibi e bevande; Le attività del tempo libero e gli sport; abbigliamento. Civiltà • Argomenti relativi al mondo e alle tradizioni britanniche	• Parlare di eventi al passato parlare di tempi di percorrenza • Parlare di dimensioni e distanze • Fare confronti parlare di possesso • Parlare della posizione parlare di azioni in corso nel passato parlare al telefono • Parlare del permesso di fare qualcosa • Formulare richieste • Fare progetti per organizzare una serata; parlare di programmi per il fine settimana Strutture grammaticali • Differenza tra Present Simple e Present Continuous: strutture e contesto d'utilizzo • Present Continuous con valore di futuro • Past Simple • Verbo essere e avere • Verbi regolari e irregolari • Forma affermativa, negativa e interrogativa • Must / Have To: differenze e similitudini tra la forma affermativa e negativa • Sostantivi numerabili e non numerabili + transitivi (how much/how many, a little/ a few, much/many/ a lot of, some/any) • Comparativo e superlativo degli aggettivi Lessico • I capi di abbigliamento • Strumenti e generi musicali • Descrizione aspetto fisico • Le festività • I negozi • I mezzi di trasporto • I generi di film • Luoghi da visitare • I luoghi della città • professioni • sport Civiltà	• I pronomi relativi who/which/that • Should/Shouldn't • Could/Couldn't • First Conditional • Discorso diretto e indiretto • I verbi Say/Tell Lessico: • I mestieri e le professioni. • Il tempo atmosferico. • Le caratteristiche geografiche in generale. • Le ferite e malattie. • Eventi catastrofici naturali. • Descrivere il cibo. • Gli aggettivi di personalità. • I lavori di casa. • Descrivere l'abbigliamento. Civiltà • Contenuti relativi al mondo Anglo/ Americano, collegati agli argomenti interdisciplinari concordati dai vari consigli di classe all'inizio dell'anno scolastico
--	---	--

	Argomenti relativi al mondo e alle tradizioni Britanniche e Americane	
--	---	--

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, gli animali, le parti del corpo, i colori, i numeri i giorni della settimana. Salutare.	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. Scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana. Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera (anche in occasione di open day per alunni e genitori). Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera Recitare, in contesti pubblici, testi in lingua straniera (poesie, canzoni) Ricavare informazioni da fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo redatti in lingua straniera.	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... Intrattenere corrispondenza in lingua straniera, via mail o con posta ordinaria, con coetanei di altri Paesi. Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana. Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera. Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera. Recitare, in contesti pubblici, testi in lingua straniera (poesie, teatro, prosa...). Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi, in lingua straniera alla TV o mediante il PC e riferirne l'argomento generale. Ricavare informazioni da fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo redatti in lingua straniera. Gamification.

LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA (Inglese)				
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria LIVELLO A1 QCER	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado LIVELLO A2 QCER
ASCOLTO E PARLATO - Comprende il senso generale di messaggi orali anche provenienti dai media. - Interagisce verbalmente su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio.	Comprende semplici istruzioni correlate alle esperienze. - ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante. Partecipa ai giochi linguistici. Il bambino memorizza nuove parole. - canta canzoncine imparate a memoria. - riproduce semplici formule di saluto, e dà semplici istruzioni utilizzando parole-frase in lingua straniera.	LIVELLO A - L'alunno comprende frasi riferite ad oggetti, persone e situazioni note, interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare utilizzando espressioni adatte alla situazione.	LIVELLO A - L'alunno comprende il tema generale di un discorso, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente, interagisce con un compagno in brevi dialoghi su argomenti noti.	LIVELLO A - L'alunno comprende i punti essenziali di un discorso, le informazioni principali su argomenti che riguardano i propri interessi; interagisce con uno o più interlocutori, espone le proprie idee in modo chiaro e comprensibile, gestisce conversazioni di routine in situazioni quotidiane.
		LIVELLO B - L'alunno riesce a capire semplici frasi di uso comune riferite ad oggetti, persone e situazioni note interagisce utilizzando espressioni memorizzate.	LIVELLO B - L'alunno comprende brevi dialoghi, istruzioni ed espressioni note se pronunciate chiaramente e lentamente. Interagisce utilizzando messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	LIVELLO B - L'alunno comprende i punti chiave di un discorso o conversazione a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari e interagisce con frasi connesse in modo semplice.
		LIVELLO C - L'alunno riesce a capire semplici frasi di uso comune riferite ad oggetti, persone e situazioni note se pronunciate chiaramente e lentamente. Utilizza frasi standard memorizzate.	LIVELLO C - L'alunno riesce a capire istruzioni ed espressioni di uso quotidiano su argomenti noti. Utilizza semplici frasi standard, imparate a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori.	LIVELLO C - L'alunno comprende i punti chiave di una conversazione ed interagisce in modo semplice su argomenti familiari.
		LIVELLO D - L'alunno, se guidato, riesce a capire	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, riesce a capire	LIVELLO D - L'alunno riesce a riconoscere e utilizzare parole

		semplici frasi note se pronunciate chiaramente e lentamente. Ripete parole e frasi imparate a memoria.	semplici istruzioni ed espressioni note supportate da mimica e gesti. Utilizza semplici parole e/o frasi standard memorizzate di uso quotidiano.	che gli sono familiari ed espressioni molto semplici riferite a se stesso, alla sua famiglia e al suo ambiente solo se guidato.
LETTURA Legge e comprende semplici comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio.	- Il bambino esplora i libri illustrati in lingua inglese. - Abbina le parole all'illustrazione corrispondente.	LIVELLO A - L'alunno comprende cartoline, biglietti e brevi messaggi accompagnati da supporti visivi o sonori.	LIVELLO A - L'alunno legge e comprende semplici e brevi testi su argomenti noti accompagnati da supporti visivi.	LIVELLO A - L'alunno legge e comprende testi scritti di uso corrente legati a contesti di esperienza personale e di studio.
		LIVELLO B - L'alunno comprende cartoline, biglietti e brevi messaggi accompagnati da supporti visivi o sonori cogliendo parole e frasi conosciute a livello orale.	LIVELLO B - L'alunno legge e comprende brevi e semplici testi accompagnati preferibilmente da supporti visivi cogliendone il senso globale.	LIVELLO B - L'alunno legge e comprende espressioni e frasi per descrivere la sua famiglia e la sua vita.
		LIVELLO C - L'alunno comprende il senso globale di biglietti e brevi messaggi accompagnati da supporti visivi o sonori.	LIVELLO C - L'alunno legge e riconosce semplici e brevi messaggi noti accompagnati da supporti visivi.	LIVELLO C - L'alunno legge e comprende espressioni e frasi semplici per descrivere il luogo dove abita e la gente che conosce.
		LIVELLO D - L'alunno, guidato, comprende brevi messaggi accompagnati da supporti visivi o sonori.	LIVELLO D - L'alunno legge e riconosce semplici e brevi messaggi se guidato.	LIVELLO D - L'alunno legge e comprende espressioni e frasi semplici per descrivere il luogo dove abita e la gente che conosce, solo se guidato.
SCRITTURA Scrivo comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze)	Il bambino colora immagini, abbina figure e parole.	LIVELLO A - L'alunno scrive parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.	LIVELLO A: - L'alunno scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, fare gli auguri, ringraziare, chiedere e dare notizie.	LIVELLO A - L'alunno scrive semplici resoconti, risponde a questionari e comprende brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. Utilizza lessico e sintassi appropriati.

		LIVELLO B - L'alunno scrive parole note e semplici messaggi riferiti ad argomenti conosciuti	LIVELLO B - L'alunno sa esprimersi per iscritto utilizzando i termini noti, producendo brevi frasi su argomenti familiari e del contesto di vita.	LIVELLO B - L'alunno descrive per iscritto aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza. Utilizza lessico e sintassi elementari.
		LIVELLO C - L'alunno scrive parole note riferite ad argomenti conosciuti.	LIVELLO C - L'alunno scrive in modo semplice parole e brevi messaggi appresi che si riferiscono ai bisogni immediati.	LIVELLO C - L'alunno descrive per iscritto in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente utilizzando lessico e sintassi sostanzialmente corretti.
		LIVELLO D - L'alunno, opportunamente guidato, copia parole (riferite ad argomenti conosciuti) e/o le associa alle immagini corrispondenti	LIVELLO D - Date delle illustrazioni o degli oggetti di uso quotidiano, l'alunno sa associarli ai relativi termini acquisiti. Copia parole e semplici frasi di uso quotidiano. Scrive, se aiutato, parole note.	LIVELLO D - L'alunno sa esprimersi producendo per iscritto frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti.
RIFLESSIONE SULLA LINGUA Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna e le lingue studiate.	(non valutabile)	(non valutabile)	LIVELLO A – L'alunno osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglie i rapporti di significato . Osserva la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative.	LIVELLO A -. L'alunno individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera. Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere

			LIVELLO B - Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	LIVELLO B - L'alunno rileva semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue e culture diverse. Rileva somiglianze e differenze nelle strutture delle lingue conosciute in brevi testi scritti di uso comune. Riconosce come apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.
			LIVELLO C - L'alunno osserva coppie di parole simili come suono e ne distingue il significato.	LIVELLO C - L'alunno rileva semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Riconosce come apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento.
			LIVELLO D -L'alunno, guidato, osserva coppie di parole simili come suono e ne distingue il significato.	LIVELLO D - L'alunno,se guidato, rileva semplici analogie o differenze tra parole e semplici espressioni legati a lingue diverse.

Secondaria di I grado: FRANCESE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

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

Scuola secondaria di I grado			
DISCIPLINA : FRANCESE			
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI
COMPETENZA MULTILINGUISTICA			
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.	
CLASSE PRIMA		CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Abilità		Abilità	Abilità
Comprensione orale • Eseguire semplici istruzioni date • Associare brevi testi a immagini • comprendere ed eseguire istruzioni ed espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e		Comprensione orale • Eseguire e dare semplici istruzioni • Associare brevi testi a immagini	Produzione orale • Riprodurre parole, frasi e ritmi in lingua francese • Drammatizzare i dialoghi memorizzati

lentamente • Cogliere l'argomento principale di un discorso (riguardante tematiche note) • Individuare le informazioni richieste Comprensione scritta • Riconoscere il significato globale di un testo • Comprendere brevi testi di vario tipo e individuare informazioni specifiche • Ricavare il significato di parole nuove dal contesto. Produzione orale • Riprodurre parole, frasi e ritmi in L2 • Drammatizzare i dialoghi memorizzati • Interagire, utilizzando espressioni note, in brevi scambi dialogici con l'insegnante e con i compagni in situazioni simulate Produzione scritta • Scrivere parole ortograficamente corrette produrre semplici testi su funzioni ed argomenti noti (dialoghi, descrizioni, messaggi)	• Comprendere istruzioni ed eseguire espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente • Cogliere l'argomento principale di un discorso (riguardante tematiche note) • Individuare le informazioni richieste Comprensione scritta • Riconoscere il significato globale di un testo • Comprendere brevi testi di vario tipo e individuare informazioni specifiche • Ricavare il significato di parole nuove dal contesto Produzione orale • Riprodurre parole, frasi e ritmi in lingua francese • Drammatizzare i dialoghi memorizzati • Interagire, utilizzando espressioni note, in brevi scambi dialogici con l'insegnante e con i compagni in situazioni simulate • Descrivere persone, luoghi e oggetti in forma semplice • Parlare di avvenimenti presenti e passati Produzione scritta • Scrivere parole ortograficamente corrette, produrre semplici testi su funzioni ed argomenti noti (dialoghi, descrizioni, messaggi, articolo, cartolina)	• Interagire, utilizzando espressioni note, in brevi scambi dialogici con l'insegnante e con i compagni in situazioni simulate • Descrivere persone, luoghi e oggetti in forma semplice • Parlare di avvenimenti presenti e passati • Esprimere la propria opinione circa l'argomento trattato Comprensione scritta • Riconoscere il significato globale di un testo • Comprendere testi di vario tipo e individuare informazioni specifiche • Ricavare il significato di parole nuove dal contesto Produzione orale • Riprodurre parole, frasi e ritmi in lingua francese • Drammatizzare i dialoghi memorizzati • Interagire, utilizzando espressioni note, in brevi scambi dialogici con l'insegnante e con i compagni in situazioni simulate • Descrivere persone, luoghi e oggetti in forma semplice • Parlare di avvenimenti presenti e passati • Esprimere la propria opinione circa l'argomento trattato Produzione scritta • Scrivere parole ortograficamente corrette • Produrre semplici testi su funzioni ed argomenti noti (dialoghi, descrizioni, messaggi, brevi resoconti, lettere)
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
Funzioni comunicative • Chiedere e dare informazioni personali • Incontrare persone e presentarsi • parlare di orari e di date	Funzioni comunicative • Parlare del meteo e dell'abbigliamento nelle varie stagioni • Fare acquisti • Chiedere delle quantità e dare opinioni	Funzioni comunicative • Esprimere ambizioni e intenzioni • Parlare di possibilità • Chiedere e offrire aiuto • Parlare della salute

• Chiedere e dire il nr. di telefono e l'indirizzo di posta elettronica • Chiedere come sta qualcuno • Dare suggerimenti • Parlare della famiglia • Descrivere un'abitazione e un oggetto • Porre domande sulle proprie abilità e rispondere Strutture grammaticali • Pronomi personali soggetto • être, avoir, aggettivi possessivi • Articoli determinativi e indeterminativi • Aggettivi e pronomi dimostrativi • Aggettivi possessivi, la formazione del femminile • Casi particolari plurale regolare e irregolare • Le parole interrogative • Avverbi di frequenza. • Pronomi complemento • L'imperativo • Alcuni verbi irregolari: aller venir, faire, mettre, boire, sortir, prendre • I verbi del primo gruppo, i verbi riflessivi Lessico • L'alfabeto • Paesi e nazionalità • Numeri cardinali 1/100 • Orari • Aggettivi qualificativi • I nomi delle professioni • I nomi di parentela • I numeri ordinali 1/31 • Giorni settimana/mesi • Falsi amici • Nomi di animali • La routine quotidiana • I nomi delle stanze di una casa e i mobili • Le attività del tempo libero • Gli sport • I nomi di bevande e di cibi	• Chiedere e dire il prezzo • Fare proposte e dare suggerimenti • Parlare dei momenti della giornata e dei pasti e piatti principali • Invitare qualcuno • Accettare o rifiutare un invito • Esprimere accordo e disaccordo • Chiedere e dare informazioni stradali • Parlare dei mezzi di trasporto • Chiedere e dare indicazioni stradali Strutture grammaticali • Présent continu; futur proche, passé récent • il pronom On, chez • L'imperativo negativo • Avverbi di modo • Verbi regolari del secondo gruppo • Alcuni verbi irregolari: mettre, faire, prendre • Le parole interrogative • Comparativo e superlativo degli aggettivi • Le preposizioni di luogo. • Gli aggettivi numerali ordinali • I pronomi COD • Gli avverbi di quantità. Très e beaucoup • Oui o si • I pronomi COI; • C'est/ il est • Espressioni di tempo (dans, le...., en/ au) Lessico • I capi di abbigliamento • Strumenti e generi musicali • Le festività • Il meteo • I negozi • I mezzi di trasporto • Luoghi da visitare • i luoghi in città • i luoghi della scuola • le materie scolastiche Civiltà	• Controllare informazioni • Usare il telefono • Arrivare ad un accordo Strutture grammaticali • I pronomi indefiniti • Tout le monde et personne • Esprimere la frequenza: tous, toutes les • Il comparativo di quantità • Prima, dopo/davanti, dietro • Il vaut mieux + infinito • L'accordo del participio passato con avoir • Alcuni verbi irregolari: écouter, entendre, envoyer • I pronomi personali complemento oggetto • I pronomi personali complemento di termine • I pronomi dopo le preposizioni • Esprimere lo scopo: pour, afin de+ infinito • I gallicismi • I pronomi relativi • Il futuro semplice • L'imperfetto • Il condizionale Lessico • I mestieri e le professioni • Le caratteristiche geografiche in generale • Le parti del corpo • Ferite e malattie • Eventi catastrofici naturali • I lavori di casa Civiltà • Contenuti i relativi al mondo francese, collegati agli argomenti interdisciplinari concordati dai vari consigli di classe all'inizio dell'anno scolastico
--	--	--

Civiltà Argomenti relativi al mondo e alle tradizioni francesi.	Argomenti relativi al mondo e alle tradizioni francesi.	
--	---	--

COMPITI SIGNIFICATIVI				
Scuola Secondaria di I grado				
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... Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana. Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera. Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera. Recitare, in contesti pubblici, testi in lingua straniera (poesie, teatro, prosa...). Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi, in lingua straniera alla TV o mediante il PC e riferire l'argomento generale. Ricavare informazioni da fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo redatti in lingua straniera. Gamification.				
LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA (Francese)				
EVIDENZE	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado LIVELLO A1 QCER			
ASCOLTO E PARLATO - Comprende il senso generale di messaggi orali anche provenienti dai media.	LIVELLO A - L'alunno comprende il tema generale di un discorso, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente, interagisce con	LIVELLO B - L'alunno comprende brevi dialoghi, istruzioni ed espressioni note se pronunciate chiaramente e lentamente. Interagisce	LIVELLO C - L'alunno riesce a capire istruzioni ed espressioni di uso quotidiano su argomenti noti. Utilizza semplici frasi standard, imparate a memoria, per	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, riesce a capire semplici istruzioni ed espressioni note supportate da mimica e gesti. Utilizza semplici parole e/o frasi

- Interagisce verbalmente su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio.	un compagno in brevi dialoghi su argomenti noti.	utilizzando messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori.	standard memorizzate di uso quotidiano.
LETTURA Legge e comprende semplici comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio.	LIVELLO A - L'alunno legge e comprende semplici e brevi testi su argomenti noti accompagnati da supporti visivi.	LIVELLO B - L'alunno legge e comprende brevi e semplici testi accompagnati preferibilmente da supporti visivi cogliendone il senso globale.	LIVELLO C - L'alunno legge e riconosce semplici e brevi messaggi noti accompagnati da supporti visivi.	LIVELLO D - L'alunno legge e riconosce semplici e brevi messaggi se guidato.
SCRITTURA Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze)	LIVELLO A: - L'alunno scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, fare gli auguri, ringraziare, chiedere e dare notizie.	LIVELLO B - L'alunno sa esprimersi per iscritto utilizzando i termini noti, producendo brevi frasi su argomenti familiari e del contesto di vita.	LIVELLO C - L'alunno scrive in modo semplice parole e brevi messaggi appresi che si riferiscono ai bisogni immediati.	LIVELLO D - Date delle illustrazioni o degli oggetti di uso quotidiano, l'alunno sa associarli ai relativi termini acquisiti. Copia parole e semplici frasi di uso quotidiano. Scrive, se aiutato, parole note.
RIFLESSIONE SULLA LINGUA Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna e le lingue studiate.	LIVELLO A – L'alunno osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglie i rapporti di significato . Osserva la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative.	LIVELLO B - Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	LIVELLO C - L'alunno osserva coppie di parole simili come suono e ne distingue il significato.	LIVELLO D - L'alunno, guidato, osserva coppie di parole simili come suono e ne distingue il significato.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

L'alunno utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali. Osserva comportamenti e atteggiamenti rispettosi verso l'ambiente, i beni comuni e la sostenibilità.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: MATEMATICA - SCIENZE - GEOGRAFIA - TECNOLOGIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Infanzia: LA CONOSCENZA DEL MONDO
Primaria e Secondaria di I grado: MATEMATICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
- 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	- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. - Riconosce ed utilizza rappresentazioni diversi di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni). - Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state realizzate dall'uomo. - Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. - Risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia	- L' alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. - Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). - Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. - Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne	- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. - Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. - Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni

fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. - Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. - Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista altrui. - Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). - Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. - Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica.	determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. - Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. - Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. - Risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. - Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. - Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative.	e la loro coerenza. - Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. - Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). - Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. - Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. - Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità. - Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.
--	--	--	---

Scuola dell'Infanzia				
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
Abilità				
Le forme • riconosce e denomina le forme (cerchio, quadrato, triangolo) • associa forme geometriche Pensiero Matematico • Riconosce il tanto e il poco • Riconosce il maggiore e il minore • Associa un'azione pratica ad una richiesta numerica verbale (es. portami 6 palline) • Sa contare in maniera sequenziale (almeno fino a 6) associando la quantità • Sa contare in maniera sequenziale (almeno fino a 10) associando la quantità • Sa riconoscere il numero maggiore da quello minore (es. 4 è maggiore di 2) • Sa fare semplici addizioni e sottrazioni fino a 10 (togliere e mettere) Le relazioni tra gli oggetti • Sa collocare l'oggetto al posto giusto in base alla forma o dimensione (es. puzzle ad incastro) • Sa distinguere i contrapposti (grande-piccolo, lungo-corto, alto-basso) • Sa seriare gli oggetti in base alle caratteristiche (grande-medio-piccolo, lungo-medio-corto, alto-medio-basso)? Sa raggruppare gli oggetti in base alla dimensione (grande e piccolo, ecc.) • Sa raggruppare oggetti in base al concetto "tanti – pochi" • Sa raggruppare gli oggetti in base al colore • Sa raggruppare gli oggetti in base alla forma • Sa raggruppare gli oggetti in base a combinazioni di forma, colore e dimensioni				
Conoscenze				

Le forme

- Figure e forme

Pensiero Matematico

- Seriazioni e ordinamenti
- Numeri e numerazione

Le relazioni tra gli oggetti

- Serie e ritmi

Scuola Primaria				
DISCIPLINA : MATEMATICA				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				Competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.
CLASSE PRIMA				CLASSE SECONDA
Abilità				Abilità
Numeri ● Leggere e scrivere i numeri naturali in cifre ed in lettere. ● Contare in senso progressivo e regressivo. ● Raggruppare, confrontare e ordinare quantità. ● Comporre e scomporre i numeri secondo il valore posizionale delle cifre. ● Eseguire addizioni e sottrazioni in riga, in riga, mentalmente e in colonna. Spazio e figure				Numeri ● Leggere e scrivere i numeri naturali in cifre ed in lettere. ● Contare in senso progressivo e regressivo per salti di due, tre... ● Raggruppare, confrontare e ordinare quantità. ● Comporre e scomporre i numeri secondo il valore posizionale delle cifre. ● Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna con e senza cambio. ● Eseguire moltiplicazione e divisioni con i
				Numeri ● Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, (...) ● Leggere e scrivere i numeri naturali avendo consapevolezza della notazione posizionale, confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ● Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.

• Eseguire un percorso partendo dalla descrizione verbale • Localizzare e posizionare oggetti nello spazio. • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico rispetto a se stesso usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori) • Descrivere un percorso che si sta facendo. • Riconoscere e rappresentare le figure geometriche nello spazio intorno a noi. • Riconoscere le principali figure geometriche piane. Relazioni e funzioni • Riconoscere situazioni problematiche, porsi domande, riflettere e cercare soluzioni. • Utilizzare nel processo risolutivo rappresentazioni grafiche e schemi. • Risolvere problemi con l'addizione e la sottrazione. Dati e previsioni • Ricavare informazioni da semplici tabelle e grafici. • Inserire in una tabella dati e informazioni mancanti. • Rappresentare con pittogrammi o grafici a colonne le informazioni relative ad un'indagine svolta. • Eseguire le prime misurazioni di grandezze (lunghezze, pesi e altre quantità) utilizzando strumenti ed unità non convenzionali.	numeri naturali anche ricorrendo all'utilizzo di rappresentazioni grafiche. Spazio e figure • Rappresentare semplici percorsi con il disegno. • Dare istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico sia rispetto al soggetto sia rispetto all'oggetto usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori) • Osservare, confrontare e classificare le principali figure geometriche piane e solide. • Riconoscere i principali elementi delle figure geometriche: spigolo, faccia, vertice. • Disegnare e distinguere vari tipi di linee. Relazioni e funzioni • Individuare nel testo di un problema i dati espliciti e nascosti. • Risolvere i problemi utilizzando le quattro operazioni. • Spiegare la strategia utilizzata per risolvere una situazione problematica attraverso la rappresentazione grafica. Dati e previsioni • Ricavare informazioni da tabelle e grafici su fenomeni osservati. • Rappresentare con grafici a barre o ideogrammi le informazioni ricavate da semplici tabelle sui fenomeni indagati. • Eseguire le prime misurazioni di grandezze (lunghezze, pesi e altre quantità) con strumenti non convenzionali utilizzando strumenti ed unità non convenzionali. • Conoscere, riconoscere e classificare strumenti convenzionali utilizzati per misurare le diverse grandezze.	• Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. Spazio e figure • Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. • Disegnare e classificare le principali figure geometriche. • Misurare i contorni delle figure. Relazioni e funzioni • Individuare, comunicare e risolvere situazioni problematiche di natura matematica e non. • Analizzare i dati di un problema ed individuare i dati impliciti ed espliciti. • Trovare la soluzione di un problema con procedimenti diversi. • Rappresentare in sequenza logica le fasi di risoluzione. • Argomentare la strategia risolutiva utilizzata per risolvere una situazione.
--	---	---

		Dati e previsioni • Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Misurare grandezze (lunghezze, tempo ecc...) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc...).
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
Numeri • I numeri da 0 a 20. • Il valore posizionale delle cifre. • Le operazioni di addizione e sottrazione. • La rappresentazione dei numeri sulla retta. • I simboli di maggiore, minore, uguale. • Il raggruppamento per dieci. Spazio e figure • I concetti topologici. • L'orientamento spaziale. • Il reticolo. • Le figure geometriche piane: cerchio, triangolo, rettangolo e rombo. • La simmetria interna ed esterna. Relazioni e funzioni • Che cos'è un problema in generale. • Che cos'è un problema in matematica. • Risolvere problemi con l'addizione e la sottrazione. Dati e previsioni • Le tabelle a doppia entrata. • Il grafico a barre.	Numeri • I numeri da entro le centinaia. • Il valore posizionale delle cifre. • I raggruppamenti in base 10. • Le tabelline. • Le quattro operazioni. • La rappresentazione dei numeri sulla retta. Spazio e figure • Le figure geometriche nello spazio: cubo, piramide, parallelepipedo, cono, sfera. • Le linee: aperte, chiuse, miste, spezzate, curve, orizzontali, verticali, oblique. • Il reticolo. • Le figure geometriche del piano: quadrato, rettangolo, triangolo, rombo, parallelogramma. • Le principali trasformazioni geometriche sul piano: la simmetria e la rotazione. Relazioni e funzioni • Che cos'è un problema in generale. • Che cos'è un problema in matematica. • Categorie di dati: espliciti e nascosti. • Tipologie di problemi da risolvere con le	Numeri • Il sistema di numerazione e le sue caratteristiche. • I numeri fino alle unità di migliaia. • Raggruppamenti in base dieci. • Operazioni aritmetiche dirette ed inverse. • Le proprietà delle quattro operazioni. • La rappresentazione dei numeri sulla retta. • Il concetto di frazione, unità frazionaria e frazione complementare. Spazio e figure • I concetti topologici. • Il piano e le coordinate cartesiane. • Le figure geometriche piane e solide. • Gli elementi che costituiscono le figure piane e solide (spigoli, vertici, angoli, ...). • I poligoni e i non poligoni • Le principali trasformazioni geometriche: simmetria, rotazione, traslazione. Relazioni e funzioni • Le situazioni problematiche che richiedono l'uso delle quattro operazioni. • I dati e le domande di un problema.

Il pittogramma.	quattro operazioni. Dati e previsioni - Le tabelle a doppia entrata. - Il grafico a barre. - Il pittogramma. - L'orologio digitale e analogico.	- Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione con diagrammi. - Tecniche risolutive di un problema. - I problemi con dati mancanti e superflui. - I problemi a più domande e più operatori. Dati e previsioni Elementi essenziali di logica. Elementi essenziali del linguaggio della probabilità. Le tabelle a doppia entrata. I grafici. I diagrammi. Strumenti di misura convenzionali e non. Le misure di grandezza. Unità di misura diverse. Strumenti convenzionali di misura. Grandezze equivalenti. Misurazione e rappresentazione in scala.
---	---	--

Scuola Primaria	
DISCIPLINA: MATEMATICA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
Abilità	Abilità
Numeri - Leggere, scrivere, confrontare e ordinare, comporre e scomporre numeri naturali, espressi sia in cifre che a parole entro la classe delle migliaia. - Distinguere le frazioni proprie, impropria e apparenti, la frazione	Numeri Leggere e scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali nell'ordine dei milioni e dei miliardi consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre.

complementare, la frazione decimale e saperle rappresentare graficamente. • Riconoscere frazioni equivalenti. • Trasformare le frazioni decimali in numeri decimali e viceversa. • Leggere e scrivere i numeri decimali comprendendo il valore posizionale delle cifre, l'uso dello zero e della virgola. • Conoscere la struttura posizionale delle cifre nel sistema decimale. • Eseguire le quattro operazioni nella classe delle migliaia. • Utilizzare le quattro operazioni e le relative proprietà per eseguire calcoli scritti e orali entro la classe delle migliaia. • Utilizzare le operazioni inverse delle operazioni per verificarne il calcolo. Spazio e figure • Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. • Riconoscere e tracciare rette parallele, incidenti, perpendicolari, verticali ed orizzontali. • Confrontare e misurare gli angoli utilizzando le proprietà • Riconoscere, descrivere, disegnare e classificare i poligoni. • Determinare il perimetro e l'area di una figura. • Utilizzare le principali unità di misura di lunghezza, capacità e massa per effettuare misure o stime. • Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di misura di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. • Riprodurre in scala una figura assegnata utilizzando ad esempio la carta quadrettata. Relazioni e funzioni • Utilizzare in modo consapevole i termini della matematica introdotti (somma, prodotto, resto, differenza, ...). • Analizzare un problema per individuare dati e percorsi risolutivi. • Formulare e verificare ipotesi in semplici situazioni problematiche. • Risolvere formalmente problemi utilizzando le quattro operazioni con i numeri naturali e razionali. • Risolvere i problemi applicando i concetti di: peso lordo, netto e tara, spesa, ricavo, guadagno e perdita. Dati e previsioni • Rappresentare relazioni e dati in contesti significativi. • Costruire semplici tabelle di frequenza. • Elaborare dati inseriti in una tabella e rappresentarli con un grafico. • Leggere ed interpretare grafici e tabelle. • Riconoscere situazioni certe, incerte, impossibili e probabili.	• Operare con le potenze in contesti significativi. • Riconoscere e costruire relazioni tra numeri naturali (multipli, divisori, numeri primi). • Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. • Classificare, confrontare, ordinare frazioni. • Trasformare frazioni decimali in numeri decimali e viceversa. • Trovare frazioni equivalenti di una frazione data. • Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri decimali consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre. • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. • Eseguire le quattro operazioni nella classe dei milioni e dei miliardi con numeri interi o decimali. • Utilizzare le quattro operazioni e le relative proprietà per eseguire calcoli scritti e orali con numeri interi e decimali. • Calcolare la percentuale di un numero. • Trasformare le frazioni in percentuali. • Calcolare la frazione di un numero e ricavare un numero conoscendo il valore di una parte della frazione. • Utilizzare semplici espressioni per eseguire calcoli in sequenza. Spazio e figure • Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni. • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. • Classificare poligoni in base al numero dei lati e degli angoli. • Riconoscere e rappresentare poligoni regolari con più di quattro lati. Individuare basi, altezze, diagonali. • Conoscere e usare i termini specifici relativi alle parti del cerchio e della circonferenza. • Riconoscere figure ruotate, traslate, e riflesse. • Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto. • Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, capacità, masse, pesi, intervalli temporali per effettuare misure e stime. • Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. • Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. Relazioni e funzioni
--	---

	• Utilizzare in modo consapevole i termini della matematica introdotti (somma, prodotto, resto, differenza, ...). • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. • Analizzare un problema per individuare dati e percorsi risolutivi. • Formulare e verificare ipotesi in semplici situazioni problematiche. • Leggere ed elaborare algoritmi per la risoluzione di situazioni problematiche. • Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo che sui risultati. Dati e previsioni • Rappresentare relazioni e dati in contesti significativi. • Utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. • Elaborare dati inseriti in una tabella e rappresentarli con un grafico. • Leggere ed interpretare grafici e tabelle. • Usare le nozioni di frequenza, moda e media aritmetica, se adeguata alla tipologia di dati a disposizione. • Riconoscere situazioni certe, incerte, impossibili e probabili. • In situazioni concrete, di una coppia di eventi, intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.
Conoscenze	Conoscenze
Numeri • Cenni storici sulla storia dei numeri. • Il sistema di numerazione posizionale e decimale. • Numeri naturali entro le centinaia di migliaia. • I termini della frazione e i relativi valori: unità frazionaria e frazione complementare. • Tipologie di frazioni: complementare, propria, impropria, apparente ed equivalente. • Frazioni decimali e non. • Valore posizionale delle cifre decimali. • La retta numerica. • Proprietà delle quattro operazioni come strategie del calcolo mentale. • Valore dello zero nelle quattro operazioni. • I sistemi di verifica per il calcolo. • Procedure di calcolo delle quattro operazioni con i numeri interi e decimali.	Numeri • Cenni storici sulla storia dei numeri. • Le classi dei milioni e dei miliardi in contesti di esperienza. • Le potenze dei numeri e le potenze del 10. • I numeri negativi in contesti di esperienza. • La retta dei numeri positivi e negativi. • I termini della frazione e i relativi valori. • Tipologie di frazioni: complementare, equivalente, propria, impropria, apparente. • Frazioni decimali e non. • Scomposizioni e ricomposizioni di valori interi e decimali. • Uso di algoritmi per sintetizzare e per fissare gli argomenti. • Le proprietà delle quattro operazioni come strategie del calcolo mentale. • Strategie di arrotondamento e approssimazione. • I multipli e i divisori di un numero. • Criteri di divisibilità.

Spazio e figure • Conoscenza e utilizzo degli strumenti della geometria: righello, squadra, goniometro. • Il lessico relativo alla geometria: le linee, gli angoli, i poligoni. • Le isometrie. • La riduzione in scala. • Figure piane e solide. • Costruzione e disegno di figure piane. • Misure di grandezza: perimetro e area delle principali figure piane. • Il Tangram. • Classificazione di poligoni. Relazioni e funzioni • Situazioni problematiche in contesti di esperienza. • Termini e “parole - chiave”. • Dati, utili, inutili, nascosti e loro rappresentazione. • Diagramma a blocchi. Percorso risolutivo. • L'Euro e i concetti di spesa, guadagno, ricavo. • I concetti di peso lordo, peso netto, tara. Dati e previsioni • Eventi “certi”, “impossibili”, “possibili”. Rapporto tra casi favorevoli e casi possibili. • Enunciati, relazioni, algoritmi, grafici, diagrammi di flusso. • Indagine statistica: fenomeno, popolazione, tabella di frequenza, grafico, moda.	• I sistemi di verifica per il calcolo. • Procedure di calcolo delle quattro operazioni con i numeri interi e decimali. • Espressioni e uso delle parentesi. Spazio e figure • Conoscenza e utilizzo degli strumenti della geometria: righello, squadra, goniometro. • Il lessico relativo alla geometria: le linee, gli angoli, i poligoni, figure piane, figure solide. • Il cerchio e i suoi elementi. • Costruzione, disegno di figure piane e solide. • Le isometrie. • Il piano cartesiano. • La scala di riduzione. • Classificazione di figure. • I sistemi di misurazione internazionali e le diverse unità di misura. • Le equivalenze. • I concetti di perimetro, area e volume. • Le misure di tempo. • L'Euro. Relazioni e funzioni • Situazioni problematiche in contesti di esperienza. • Termini e “parole – chiave”. • Dati, utili, inutili, nascosti e la loro rappresentazione. • Diagramma a blocchi. Percorso risolutivo. • I concetti di spesa, guadagno, ricavo. • I concetti di peso lordo, peso netto, tara. Dati e previsioni • Indagine statistica: fenomeno, popolazione, tabella di frequenza, moda e media. • Eventi “certi”, “impossibili”, “possibili”; rapporto e percentuali tra casi favorevoli e casi possibili. • Enunciati, relazioni, algoritmi, grafici, diagrammi di flusso.
--	--

Scuola Secondaria di I grado
DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA			
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.			
CLASSE PRIMA				CLASSE SECONDA		CLASSE TERZA	
Abilità				Abilità		Abilità	
Numeri - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra numeri naturali e decimali - Utilizzare le proprietà delle operazioni per semplificare, anche mentalmente, i calcoli - Dare stime approssimate per il risultato di un'operazione e controllare la plausibilità di un calcolo - Rappresentare i numeri naturali e decimali sulla retta - Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente naturale, consapevoli del significato di tale scrittura - Utilizzare le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni - Esprimere i numeri anche con le potenze di 10 utilizzando la notazione scientifica e quella polinomiale - Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri naturali e decimali, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni				Numeri - Confrontare i numeri razionali, saperli ordinare e rappresentare sulla retta dei numeri - Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni tra numeri razionali - Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri razionali, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni - Risolvere problemi con i numeri razionali e modellizzare situazioni in campi di esperienza diversi - Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato e saperla calcolare - Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione - Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse		Numeri - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra numeri relativi - Rappresentare i numeri relativi sulla retta - Risolvere semplici espressioni di calcolo con i numeri relativi, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni - Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema - Risolvere problemi con i numeri relativi e modellizzare situazioni in campi di esperienza diversi - Eseguire semplici espressioni letterali, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni Spazio e figure - Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti.	

● Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema ● Risolvere problemi con i numeri naturali e decimali e modellizzare situazioni in campi di esperienza diversi ● Individuare divisori e multipli di un numero naturale e divisori e multipli comuni a più numeri ● Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete, individuandone i valori mediante opportune strategie ● In situazioni semplici scomporre un numero naturale in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini Spazio e figure ● Eseguire misurazioni e stime, utilizzando unità di misura convenzionali e non. ● Esprimere la stessa misura utilizzando unità differenti. ● Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti. ● Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. ● Confrontare e operare con rette, segmenti e angoli. ● Riconoscere gli elementi di un poligono e saperli nominare. ● Classificare i poligoni in base alle loro proprietà. ● Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.	● Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione o percentuale Spazio e figure ● Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti. ● Classificare quadrilateri e triangoli in base alle loro proprietà. ● Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche dei poligoni. ● Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule. ● Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. ● Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. Relazioni e funzioni ● Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere relazioni e proprietà. ● Utilizzare la relazione di proporzionalità per ricavare dati e risolvere problemi. ● Collegare la relazione di proporzionalità alla sua rappresentazione nel piano cartesiano. ● Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.	● Riconoscere gli elementi di un cerchio e saperli nominare. ● Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa. ● Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. ● Riconoscere gli elementi di un solido e saperli nominare. ● Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche del cerchio e delle figure solide. ● Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana. Relazioni e funzioni ● Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà ● Utilizzare il linguaggio algebrico per generalizzare teorie, formule e proprietà ● Esplorare e risolvere problemi utilizzando le equazioni di primo grado Dati e previsioni ● Saper calcolare, scegliere e utilizzare i valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia e alle caratteristiche dei dati a disposizione. ● Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione. ● In semplici situazioni aleatorie, saper calcolare la probabilità di un evento.
--	--	---

• Determinare il perimetro di semplici poligoni. Relazioni e funzioni • Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere relazioni e proprietà. • Usare il piano cartesiano per rappresentare o interpretare funzioni empiriche o ricavate da tabelle. Dati e previsioni • Raccogliere dati. • Valutare l'attendibilità dei dati raccolti. • Organizzare e rappresentare i dati in forma grafica, utilizzando anche strumenti informatici. • Interpretare tabelle e grafici.		
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
Numeri • I numeri naturali e decimali • Operazioni con i numeri naturali e decimali • Terminologia, simboli e proprietà delle operazioni • Potenza di un numero • Proprietà delle potenze • Criteri di divisibilità • Multiplo e divisore di un numero • Massimo comune divisore e minimo comune multiplo Spazio e figure • Grandezze e relative unità di misura • Enti fondamentali della geometria • Elementi, classificazione e caratteristiche dei principali poligoni • Il concetto di perimetro e di isoperimetria	Numeri • Le frazioni • I numeri razionali e le loro rappresentazioni • Operazioni con le frazioni • La radice quadrata • La frazione come rapporto • Le percentuali Spazio e figure • Classificazione e caratteristiche dei quadrilateri e dei triangoli • Il concetto di area ed equivalenza • Formule per il calcolo dell'area dei quadrilateri e dei triangoli • Il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni Relazioni e funzioni • Le grandezze proporzionali e le loro rappresentazioni grafiche	Numeri • I numeri relativi • Espressioni letterali Spazio e figure • Elementi della circonferenza e del cerchio • La lunghezza della circonferenza e l'area del cerchio • Le misure di archi, settori e corone circolari • Misure di superficie e volumi dei solidi Relazioni e funzioni • Le equazioni Dati e previsioni • La probabilità • Elementi di statistica

Relazioni e funzioni - Il piano cartesiano Dati e previsioni - Interpretazione e costruzione di grafici e tabelle	Proporzionalità e proporzioni	
--	---	--

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni metereologiche,; oppure attività umane tipiche del mese (Calendario laico). Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali).	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 Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica). Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, all'espressione artistica, al disegno tecnico (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica	Collegare e applicare i concetti matematici a situazioni reali della vita quotidiana. Ad esempio: - definire la spesa per la realizzazione di un particolare evento, al fine di eseguire calcoli e comprendere il concetto di prezzo unitario; - organizzare un viaggio o un evento, per eseguire calcoli, stime, approssimazioni e confronti; - progettare un ambiente, applicando i concetti geometrici appresi (perimetro, area ecc.); - ragionare su situazioni reali per il calcolo di sconti e prezzi scontati; - applicare il concetto di proporzionalità nelle rappresentazioni in scala o nella preparazione di una ricetta in cucina; - applicare il concetto di proporzionalità in ambito scientifico (es. velocità e densità); - applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini reali; - interpretare e ricavare informazioni da dati statistici - contestualizzare modelli algebrici in problemi reali - proporre situazioni risolubili con l'impostazione di semplici equazioni (es. gestione di un budget per l'organizzazione di un viaggio o evento scolastico). Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, all'espressione artistica, al disegno tecnico

	(grafici e tabelle) Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti	(ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle). Gamification e partecipazione a giochi matematici.		
LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA				
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
MATEMATICA Sviluppa una visione della matematica come contesto per affrontare e trovare soluzioni a problemi reali. Si pone domande significative per esplorare e percepire relazioni e strutture che si ritrovano e ricorrono nella realtà.	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali - esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata - sa collocare le azioni nel tempo - ha familiarità con le strategie del contare e dell' operare con i numeri - ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana	LIVELLO A - L'alunno legge, comprende e risolve situazioni problematiche in tutti gli ambiti di contenuto in modo autonomo. -Riconosce e denomina figure geometriche e costruisce modelli concreti in modo autonomo. - Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali.	LIVELLO A - L'alunno risolve problemi in tutti gli ambiti di contenuto mantenendo il controllo sul processo risolutivo e sui risultati in contesti noti e non noti. - Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce autonomamente rappresentazioni (tabelle e grafici). - Costruisce ragionamenti, formula ipotesi e sostiene le proprie idee confrontandosi con il punto di vista degli altri. -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. -Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e orale con i numeri e sa valutare	LIVELLO A - L'alunno utilizza pienamente le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. - Utilizza con padronanza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. - Ha una profonda consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. - Conosce e applica regole, formule e proprietà in modo completo, approfondito e organico. - Identifica procedure risolutive con sicurezza e rigore.

			l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	
		LIVELLO B - L'alunno legge, comprende e risolve semplici situazioni problematiche in modo autonomo. -Riconosce e denomina figure geometriche e costruisce modelli concreti. - Si muove nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali.	LIVELLO B - L'alunno risolve problemi in tutti gli ambiti di contenuto mantenendo il controllo sul processo risolutivo e sui risultati in contesti noti. - Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). - Costruisce ragionamenti, formula ipotesi e sostiene le proprie idee. - Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, e costruisce modelli concreti di vario tipo. -Si muove nel calcolo scritto e orale con i numeri e ricorre, se necessario, a una calcolatrice.	LIVELLO B - L'alunno utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. - Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. - Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. -Conosce e applica regole, formule e proprietà in modo soddisfacente. - Identifica procedure risolutive con sicurezza.
		LIVELLO C - L'alunno legge, comprende e risolve semplici situazioni problematiche in alcuni ambiti di contenuto. - Riconosce e denomina figure geometriche e costruisce modelli concreti seguendo delle indicazioni. - Si muove nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali utilizzando semplici strumenti di schematizzazione .	LIVELLO C - L'alunno risolve problemi in alcuni ambiti di contenuto mantenendo il controllo sui risultati in contesti noti. - Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici - Costruisce ragionamenti e formula alcune ipotesi. -Descrive, denomina e classifica figure in base ad alcune caratteristiche geometriche e costruisce modelli concreti seguendo le indicazioni date.	LIVELLO C - L'alunno utilizza in modo basilare le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà. - Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare semplici problemi e situazioni note sulla base di elementi certi. - Ha generalmente consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni semplici. - Conosce e applica regole, formule e proprietà in situazioni note. - Identifica procedure risolutive in maniera corretta.

			- Si muove nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali e utilizza la calcolatrice.	
		LIVELLO D - L'alunno legge, comprende e risolve se guidato semplici situazioni problematiche in alcuni ambiti di contenuto. - Riconosce e denomina figure geometriche e costruisce modelli concreti con il supporto dell'adulto. - Con la guida si muove nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali.	LIVELLO D - L'alunno risolve semplici problemi se guidato. - Se guidato ricava informazioni rappresentate in tabelle e grafici. - Costruisce semplici ragionamenti con il supporto di un adulto -Riconosce e rappresenta le figure geometriche principali e costruisce modelli concreti se guidato. -Si muove nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali e utilizza la calcolatrice con il supporto di un adulto.	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, utilizza in modo basilare le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà - Se guidato, utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare semplici problemi e situazioni note sulla base di elementi certi. - Ha generalmente consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni semplici se guidato. - Guidato, conosce e applica regole, formule e proprietà di base - Identifica alcune procedure risolutive.

Infanzia: LA CONOSCENZA DEL MONDO
Primaria e Secondaria di I grado: SCIENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. - Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. - Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. - Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. - Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.	- L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a chiedersi e a chiedere spiegazioni di ciò che osserva mentre accade. - Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. - Riconosce le principali caratteristiche di organismi animali e vegetali. - Sviluppa atteggiamenti di condivisione e rispetto verso se stessi e l'ambiente scolastico, sociale e naturale.	- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. - Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. - Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi. - Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri. - Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. - Espone ciò che ha sperimentato utilizzando un linguaggio appropriato.	- L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause. - Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. - Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. - Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. - E' consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.

- 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.			- Collega lo sviluppo della scienza allo sviluppo della storia dell'uomo. - Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.
---	--	--	--

Scuola Dell'Infanzia				
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
Abilità				
Le proprietà del tempo • Sa distinguere il giorno dalla notte • Sa descrivere la successione degli eventi di una giornata (es. giornata a scuola) • Sa denominare in ordine i giorni della settimana • Sa distinguere il prima e il dopo • Sa dire in che mese è il suo compleanno • Conosce la successione delle stagioni • Sa descrivere un fenomeno nella corretta successione temporale (es. dal seme alla pianta) Le proprietà delle cose • Riconosce gli oggetti in base alla proprietà freddo-caldo • Riconosce gli oggetti in base alla proprietà morbido-duro • Riconosce gli oggetti in base alla proprietà pesante-leggero • Riconosce gli oggetti in base alla proprietà ruvido-liscio • Sa descrivere spontaneamente le principali caratteristiche di un qualsiasi oggetto (es. se ha un peluche sa dire che è caldo, morbido, leggero e liscio)				

Gli esseri viventi

- Sa osservare e cogliere alcune caratteristiche degli animali presenti nell'ambiente circostante (es. il cane ha 4 zampe, la gallina fa le uova, ecc.)
- Sa distinguere gli animali tra quelli di cielo, terra, acqua
- Sa collocare gli animali nei propri ambienti di vita (es. savana, pollaio, fiume, mare)
- Osserva e coglie alcune caratteristiche delle piante (es. che ha il tronco, i rami, le foglie, ecc.)

Cambiamenti e trasformazioni

- Riconosce, fra due fenomeni, quale costituisce la causa e quale l'effetto (es. l'acqua bagna, farina e acqua insieme fanno il pane, acqua che bagna e gonfia gli oggetti, sale e pasta di sale, acqua che inaffia le piante e queste crescono, ecc.)
- Formula ipotesi su un fenomeno visto o su trasformazioni (es. nuvole-niente sole- temporale, cosa succede se metto un semino nella terra o nell'acqua, ecc.)
- Sa cogliere le trasformazioni degli elementi naturali (es. acqua – ghiaccio, acqua – vapore, ciclo della pianta, ecc.)
- Durante gli esperimenti pone domande o interviene in modo pertinente

Conoscenze

Le proprietà del tempo

- Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione,
- contemporaneità, durata
- Linee del tempo
- Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni

Le proprietà delle cose

- Raggruppamenti

Gli esseri viventi

- Elementi e parti del mondo e della natura

Cambiamenti e trasformazioni

- strumenti tecnologici
- pensiero computazionale
- Simboli, mappe e percorsi
- Strumenti e tecniche di misura

Scuola Primaria				
DISCIPLINA: SCIENZE				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA				CLASSE SECONDA
Abilità				Abilità
A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI - Esplorare l'ambiente attraverso i cinque sensi. - Individuare attraverso l'interazione diretta le qualità e le proprietà degli oggetti. - Analizzare e descrivere la struttura di semplici oggetti. - Riconoscere il prima e il dopo in una trasformazione. - Classificare seriare oggetti in base alle loro proprietà. B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO - Esplorare l'ambiente attraverso i cinque sensi - Riconoscere le caratteristiche degli esseri viventi. - Saper distinguere le principali caratteristiche di animali e vegetali. - Osservare e interpretare le trasformazioni delle stagioni. C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE - Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. - Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio ambiente.				A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI - Distinguere gli oggetti naturali da quelli costruiti dall'uomo. - Riconoscere i materiali più comuni e la loro provenienza. - Individuare proprietà e caratteristiche di alcuni oggetti di uso comune. B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO - Distinguere gli aspetti morfologici delle piante. - Distinguere gli aspetti morfologici degli animali. - Comprendere l'importanza dell'elemento acqua. - Cogliere e descrivere trasformazioni legate al ciclo vitale. C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE - Adottare comportamenti adeguati alla salvaguardia dell'ambiente e della propria salute. - Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali.
				CLASSE TERZA
				Abilità
				A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI - Individuare le fasi del metodo sperimentale. - Distinguere gli stati della materia - Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al calore e al movimento. B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO - Distinguere gli aspetti morfologici delle piante. - Distinguere gli aspetti morfologici degli animali. - Comprendere l'importanza dell'elemento acqua. - Cogliere e descrivere trasformazioni legate al ciclo vitale. C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE - Adottare comportamenti adeguati alla salvaguardia dell'ambiente e della propria salute. - Scoprire la necessità di non inquinare per non alterare l'equilibrio naturale.

Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI - I cinque sensi. - Le proprietà degli oggetti. - Classificazioni e seriazioni di oggetti. B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO - Semina di alcune piantine. C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE - Il ciclo vitale. - Le stagioni. - Viventi e non viventi.	A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI - Solidi, liquidi, gas nell'esperienza di ogni giorno. B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO - Variabilità dei fenomeni atmosferici C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE - Caratteristiche dei viventi. - Varietà e trasformazioni delle piante. - L'acqua. - Il ciclo vitale.	A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI - Stati della materia. - Il calore. - Il ciclo dell'acqua - L'aria - Variabilità dei fenomeni atmosferici. B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO - Gli ambienti naturali. - Le parti principali di una pianta. - Nutrimiento, adattamento all'ambiente, difesa e riproduzione degli esseri viventi. C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE - L'inquinamento - La raccolta differenziata

Scuola Primaria	
DISCIPLINA: SCIENZE	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
Abilità	Abilità
A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI Riconoscere, osservare e descrivere aspetti dell'acqua, dell'aria, del	A. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI Saper comprendere come si originano e si diffondono il suono, la luce e la

suolo e del calore . • Effettuare semplici esperimenti con i vari materiali. B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO • Individuare somiglianze e differenze tra le varie specie studiate in relazione anche all'ambiente di vita. • Consolidare i concetti di ecosistema, catena alimentare e piramide ecologica, ponendo attenzione anche alle problematiche ambientali. C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE • Riconoscere le caratteristiche dei vegetali e classificarli. • Descrivere il ciclo vitale delle piante. • Riconoscere le strutture fondamentali degli animali e classificarli.	temperatura. • Conoscere l'energia e le sue forme. • Riconoscere semplici trasformazioni chimiche e fisiche. B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO • Effettuare osservazioni del cielo diurno e notturno per arrivare ad acquisire semplici concetti di astronomia anche attraverso filmati. • Riconoscere e denominare i diversi pianeti del sistema solare e le loro caratteristiche. • Distinguere pianeti, satelliti, stelle. • Comprendere la differenza tra moto di rotazione e moto di rivoluzione e le relazioni con l'alternarsi delle stagioni e del dì della notte. C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE • Individuare e distinguere sistemi, apparati che compongono il corpo umano e il loro funzionamento. • Distinguere i diversi organi e le loro funzioni. • Rispettare il proprio corpo in quanto entità irripetibile (educazione alla salute, alimentazione, rischi per la salute).
Conoscenze	Conoscenze
A. ESPORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI • Acqua, aria, suolo, calore. • Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni. B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO • Com'è fatta una cellula • Ecosistemi e ambienti naturali. C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE • Gli essere viventi: le cellule. • Classificare i viventi: i cinque regni. • Il regno delle piante. • Classificazione degli animali in vertebrati e invertebrati.	A. ESPORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI • L'energia: le forme di energia e le fonti di energia: rinnovabili e non rinnovabili. • La luce e i fenomeni luminosi. • Il suono e i fenomeni sonori. B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO • Il sistema solare: Sole, pianeti e corpi celesti. • La Terra, i suoi movimenti e la sua relazione con la Luna. C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE • I sistemi del corpo umano: scheletrico, muscolare e nervoso. • I diversi apparati e gli organi che compongono il corpo umano e il loro funzionamento
Scuola Secondaria di I grado	

DISCIPLINA: SCIENZE				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA				CLASSE SECONDA
Abilità				Abilità
- Formulare ipotesi e osservare fenomeni, riconoscendone analogie e differenze. - Utilizzare strumenti di misura ed effettuare misure di grandezze. - Raccogliere, organizzare, rappresentare, analizzare, interpretare dati. - Ricavare osservazioni da dati, grafici e tabelle. - Verificare le ipotesi e trarre conclusioni. - Codificare e decodificare i termini scientifici. - Registrare e interpretare i risultati di una semplice esperienza. Fisica e chimica - Utilizzare concetti fisici fondamentali quali volume, peso, massa, densità in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. - Distinguere e saper indagare le caratteristiche e gli stati fisici della materia attraverso semplici esperimenti (capillarità, tensione superficiale, viscosità ...). - Conoscere la relazione tra temperatura e calore e utilizzarne i concetti fisici in varie situazioni di esperienza. - Conoscere i passaggi di stato più vicini				- Formulare ipotesi e osservare fenomeni, riconoscendone analogie e differenze. - Utilizzare strumenti di misura ed effettuare misure di grandezze. - Raccogliere, organizzare, rappresentare, analizzare, interpretare dati. - Ricavare osservazioni da dati, grafici e tabelle. - Verificare le ipotesi e trarre conclusioni. - Codificare e decodificare i termini scientifici. - Registrare e interpretare i risultati di una semplice esperienza. Fisica e chimica - Padroneggiare i concetti di trasformazione chimica e fisica individuandone esempi nella realtà quotidiana. - Sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia per comprenderne le trasformazioni. Biologia - Sviluppare 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
				CLASSE TERZA
				Abilità
				- Formulare ipotesi e osservare fenomeni, riconoscendone analogie e differenze. - Utilizzare strumenti di misura ed effettuare misure di grandezze. - Raccogliere, organizzare, rappresentare, analizzare, interpretare dati. - Ricavare osservazioni da dati, grafici e tabelle. - Verificare le ipotesi e trarre conclusioni. - Codificare e decodificare i termini scientifici. - Registrare e interpretare i risultati di una semplice esperienza. Fisica e chimica - Utilizzare concetti fisici fondamentali quali velocità in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. Astronomia e Scienze della Terra - Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche) - individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. - Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno,

all'esperienza e realizzare esperimenti su di essi. Astronomia e Scienze della Terra • Individuare, descrivere e spiegare le principali caratteristiche del Pianeta Terra e delle sue componenti. • Comprendere, argomentare e documentare problematiche relative alle risorse terrestri (effetto serra, riscaldamento globale, desertificazione, inquinamento delle acque e dei suoli ecc.). • Assumere comportamenti e scelte personali sostenibili. Biologia • Distinguere le caratteristiche di viventi e non viventi • Utilizzare un microscopio per fare osservazioni. • Osservare e descrivere strutture cellulari animali e vegetali.	metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule).	utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. • Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia. Biologia • Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
• Il metodo scientifico Fisica e chimica • La materia e i suoi stati fisici • Il calore, la temperatura e i loro effetti Astronomia e scienze della terra • Il Pianeta Terra e le sue componenti Biologia • Le caratteristiche dei viventi	Fisica e chimica • Introduzione alla chimica: miscugli e soluzioni, trasformazioni chimiche e fisiche, elementi e composti, pH. Biologia • Anatomia e fisiologia dell'uomo: principali sistemi e apparati.	Fisica e chimica • Principali concetti di cinematica e dinamica Astronomia e scienze della terra • La struttura della Terra • Terremoti, vulcani e trasformazione della crosta terrestre • La Terra nel Sistema Solare e nell'Universo Biologia • Cenni di genetica.

COMPITI SIGNIFICATIVI

Scuola dell’Infanzia		Scuola Primaria		Scuola Secondaria di I grado	
Eseguire esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle. Eseguire rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo ...). Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.		Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio: - 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). - condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, biologica; - 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. Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali. Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale. Organizzare esperimenti per mostre ed eventi a tema scientifico.		Progettare e realizzare semplici esperimenti scientifici per comprendere e spiegare i fenomeni studiati (es. capillarità, viscosità, convezione, passaggi di stato ecc.) Raccogliere dati da un esperimento, rappresentarli mediante tabelle e grafici e interpretarli (es. variazione di temperatura ecc.). Analizzare e spiegare il funzionamento di strumenti di uso comune (es. termometro, barometro ecc.). Contestualizzare fenomeni e processi studiati, collegandoli a eventi della vita quotidiana. Condurre osservazioni e indagini nel proprio territorio (anche mediante siti specifici e piattaforme specializzate) per individuare e valutare i rischi. Individuare semplici istruzioni preventive e ipotizzare interventi di miglioramento. Riflettere sulla sostenibilità dei propri comportamenti (es. impronta idrica, gestione dei rifiuti, inquinamento dell'aria ecc.). Realizzare modelli per spiegare e comprendere i fenomeni e processi studiati (es. vulcanismo, terremoti, digestione ecc.). Organizzare mostre ed eventi a tema scientifico. Organizzare debate su temi scientifici.	
LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA					
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell’Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I	

				grado
SCIENZE Sviluppa atteggiamenti di curiosità per spiegare fenomeni che accadono nel mondo che ci circonda.	Il bambino osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi visti e sui processi di trasformazione e identifica le relazioni di causa-effetto	LIVELLO A - L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e cerca spiegazioni su ciò che accade intorno a lui. Esplora alcuni fenomeni in modo autonomo. Ricava informazioni significative e descrive con un linguaggio corretto e accurato semplici esperimenti. Spiega in modo chiaro i fenomeni osservati e riconosce comportamenti corretti.	LIVELLO A - L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e ricerca spiegazioni sui fenomeni che accadono nel mondo che ci circonda. Osserva e descrive fenomeni, formula ipotesi e verifica con esperimenti in modo autonomo. Registra dati significativi e descrive con completezza gli esperimenti legati ai fenomeni osservati. Espone con padronanza le conoscenze, in modo chiaro e approfondito e assume comportamenti corretti.	LIVELLO A - L'alunno esplora autonomamente e con sicurezza i fenomeni e il mondo che lo circonda servendosi di un approccio di tipo scientifico. Osserva attentamente, classifica e raccoglie dati con accuratezza, individua in maniera autonoma le relazioni esistenti e descrive con completezza lo svolgersi dei fatti. Rappresenta con padronanza dati e fenomeni utilizzando grafici e tabelle. Spiega con sicurezza e spirito critico quanto osservato e sperimentato usando con padronanza le conoscenze acquisite, e assume comportamenti responsabili.
		LIVELLO B - L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e cerca spiegazioni su alcuni fatti che accadono attorno a lui. Esplora alcuni fenomeni noti. - Ricava alcune informazioni significative e descrive semplici esperimenti con un linguaggio semplice. Spiega alcuni fenomeni osservati e riconosce alcuni comportamenti corretti.	LIVELLO B - L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e cerca spiegazioni su alcuni fenomeni che accadono nel mondo che ci circonda. Osserva e descrive fenomeni noti, formula alcune ipotesi e verifica con semplici esperimenti anche in modo autonomo. Registra dati utili e descrive in modo semplice gli esperimenti svolti. Espone in modo chiaro le conoscenze, e assume comportamenti corretti.	LIVELLO B - L'alunno esplora autonomamente i fenomeni e il mondo che lo circonda servendosi di un approccio di tipo scientifico. Osserva, classifica e raccoglie dati, individua in maniera autonoma le relazioni esistenti e descrive in modo chiaro lo svolgersi dei fatti. Rappresenta in modo completo dati e fenomeni utilizzando grafici e tabelle. Spiega in modo completo quanto osservato e sperimentato usando le conoscenze acquisite, e assume comportamenti responsabili.

		LIVELLO C - L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e cerca spiegazioni su alcuni fatti noti che accadono attorno a lui. Esplora alcuni fenomeni noti con domande stimolo. Ricava alcune informazioni significative e descrive semplici esperimenti con un linguaggio semplice supportato da domande- guida. Spiega con un linguaggio semplice alcuni fenomeni osservati e riconosce i principali comportamenti corretti.	LIVELLO C - L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e cerca spiegazioni su alcuni fenomeni noti. Osserva e descrive fenomeni noti, formula alcune ipotesi e verifica con semplici esperimenti. Descrive in modo semplice gli esperimenti svolti. Espone alcune conoscenze acquisite con domande stimolo e assume comportamenti corretti.	LIVELLO C - L'alunno esplora i fenomeni e il mondo che lo circonda attraverso esperimenti noti. Osserva e raccoglie dati e descrive in modo chiaro lo svolgersi dei fatti. Rappresenta in modo chiaro dati e fenomeni noti utilizzando grafici e tabelle esperite.. Spiega in modo chiaro quanto osservato e sperimentato usando le conoscenze in modo adeguato, e assume comportamenti adeguati.
		LIVELLO D - L'alunno mostra curiosità e cerca di dare spiegazioni su alcuni fatti noti che accadono attorno a lui con il supporto di un adulto. Esplora alcuni fenomeni e descrive semplici esperimenti con il supporto continuo e costante di un adulto. Se guidato, riconosce i principali comportamenti corretti.	LIVELLO D - L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e, se sollecitato, cerca spiegazioni su alcuni fenomeni in situazioni note. Osserva alcuni fenomeni noti, formula alcune ipotesi e verifica con semplici esperimenti con il supporto di un adulto. Se guidato, descrive in modo semplice gli esperimenti svolti. Espone le principali conoscenze con il supporto di un adulto e riconosce comportamenti corretti.	LIVELLO D - L'alunno esplora, se guidato, i fenomeni e il mondo che lo circonda attraverso esperimenti noti. Osserva alcuni fenomeni noti, formula alcune ipotesi e verifica con semplici esperimenti con il supporto di un adulto. Se guidato, descrive in modo semplice gli esperimenti svolti. Espone le principali conoscenze con il supporto di un adulto e riconosce comportamenti corretti.

Infanzia: LA CONOSCENZA DEL MONDO
Primaria e Secondaria di I grado: GEOGRAFIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. - Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. - Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. - Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. - Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.	- L'alunno si orienta nello spazio vissuto e osservato usando riferimenti topologici. - Utilizza il linguaggio della geo - graficità per osservare e descrivere verbalmente e graficamente uno spazio limitato e vissuto. - Esplora uno spazio conosciuto, attraverso l'approccio senso – percettivo e l'osservazione diretta - Riconosce e denomina gli elementi di cui è composto uno spazio conosciuto. - Esplora il territorio circostante, identificando le funzioni degli spazi e le loro connessioni - Intuisce che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. - Riconosce gli effetti dell'intervento umano sull'ambiente.	- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. - Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). - Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) - Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. - Coglie nei paesaggi mondiali della	- Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. - Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini di telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. - Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. - Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.

- 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.		storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. - Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	
---	--	---	--

Scuola Dell'Infanzia				
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
Abilità				
Lo spazio • Sa distinguere, fra due oggetti, quello più vicino e quello più lontano • Sa distinguere, fra due oggetti, quello che sta sopra e quello che sta sotto • Sa distinguere uno spazio aperto da uno spazio chiuso • Sa distinguere, fra due oggetti, quello che sta davanti e quello che sta dietro • Sa collocare un oggetto o collocarsi in mezzo ad una stanza • Sa collocare un oggetto o collocarsi da un lato o in un angolo di una stanza				
Conoscenze				

Lo spazio

- Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...)

Scuola Primaria				
DISCIPLINA: GEOGRAFIA				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA				CLASSE TERZA
Abilità				Abilità
Orientamento • Riconoscere la propria posizione nello spazio vissuto. • Utilizzare correttamente gli indicatori spaziali. • Eseguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni. Linguaggio della geo-graficità • Usare le indicazioni topologiche per rappresentare gli oggetti nello spazio. • Usare le indicazioni topologiche per rappresentare ambienti. Paesaggio • Osservare gli spazi vissuti e riconosce gli elementi caratteristici.				Orientamento • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori spaziali. • Rappresentare gli spostamenti nel piano, indicandone direzione, verso, cambiamenti di direzione. • Riconoscere e individuare la posizione di sé, degli altri e degli oggetti in uno spazio vissuto rispetto a differenti punti di riferimento. • Compiere, rappresentare graficamente e verbalizzare con un linguaggio adeguato percorsi su indicazioni precise. • Orientarsi in un reticolo utilizzando le coordinate. • Distinguere spazi aperti e chiusi. • Acquisire i concetti di confine e regione Linguaggio della geo-graficità • Riconoscere e rappresentare gli elementi dello spazio da diversi punti di vista. • Rappresentare lo spazio conosciuto usando punti di riferimento. • Leggere e interpretare piante e mappe. Paesaggio • Osservare gli spazi vissuti e riconoscere gli elementi caratteristici.

Regione e sistema territoriale Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi.	Linguaggio della geo-graficità - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) - Conoscere la funzione simbolica della legenda. Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostanze. - Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostanze. Paesaggio - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi del proprio ambiente di vita Regione e sistema territoriale - Individuare le funzioni di alcuni spazi pubblici e privati del proprio vissuto. - Assumere comportamenti corretti in condizione di rischio simulato (prove di evacuazione).	- Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici dei vari ambienti. Regione e sistema territoriale - Individuare gli effetti dell'intervento umano sull'ambiente.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
Orientamento - Schema corporeo. - Indicatori spaziali. - Punti di riferimento. - Percorsi. - Confini e regioni. Linguaggio della geo-graficità - Spazi aperti e spazi chiusi. Elementi fissi ed elementi mobili. - Gli oggetti della scuola e della casa. Paesaggio - Il paese. - La campagna. Regione e sistema territoriale - Gli spazi vissuti e gli elementi	Orientamento - Indicatori spaziali. - Punti di riferimento. - Percorsi. - Reticoli. - Confini e regioni. Linguaggio della geo-graficità - Spazi aperti e spazi chiusi. Elementi fissi ed elementi mobili. - Gli oggetti della scuola e della casa. - Piante, mappe, legende Paesaggio - Il paese. - La campagna. - Le fonti: cartoline e fotografia.	Orientamento - Indicatori spaziali. - Punti di riferimento. - Punti cardinali. - Strumenti per l'orientamento. - Percorsi e reticoli. - Confini e regioni. Linguaggio della geo-graficità - Simboli e legende. - Pianta e mappa. - La riduzione in scala. Paesaggio - La collina. - La montagna. - La pianura. - Il mare.

caratterizzanti.	Regione e sistema territoriale • Gli spazi vissuti e gli elementi caratterizzanti.	• Il fiume. • Il lago. • Gli elementi naturali e antropici. Regione e sistema territoriale • Gli spazi umanizzati. • Le attività umane nei diversi ambienti.
------------------	---	--

Scuola Primaria	
DISCIPLINA: GEOGRAFIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
Abilità	Abilità
Orientamento • Si orienta nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando i punti cardinali e la bussola. • Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano e a spazi più lontani con l'uso di strumenti di osservazione indiretta. Linguaggio della geo-graficità • Leggere e interpretare carte geografiche diverse, grafici, tabelle. • Analizzare i caratteri fisici del territorio e fenomeni locali e globali dalle carte geografiche. Paesaggio • Conoscere e descrivere gli elementi dei diversi paesaggi italiani	Orientamento • Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando la bussola e i punti cardinali • Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano e a spazi più lontani con l'uso di strumenti di osservazione indiretta Linguaggio della geo-graficità • Analizzare fatti e fenomeni locali e globali interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini da satellite • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative Paesaggio • Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi

• Individuare analogie e differenze dei diversi paesaggi e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale Regione e sistema regionale • Conoscere e applicare il concetto di regione geografica in particolar modo allo studio del contesto italiano • Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti e individuare gli interventi dell'uomo sull'ambiente	italiani, europei e mondiali • Individuare analogie e differenze dei diversi paesaggi e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale Regione e sistema regionale • Conoscere ed applicare il concetto di regione geografica, in particolar modo, lo studio del contesto italiano • Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti e individuare gli interventi dell'uomo sull'ambiente. • Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio culturale, analizzando soluzioni adottate e proponendo soluzioni idonee nel contesto vicino
Conoscenze	Conoscenze
Orientamento • La bussola • I punti cardinali • Le carte geografiche di diverso tipo • Il mappamondo: meridiani e paralleli, latitudine e longitudine. Linguaggio della geo-graficità • La riduzione in scala • I simboli e le legende • Le carte geografiche fisiche, politiche, tematiche • I grafici e le tabelle Paesaggio • I paesaggi italiani: - le Alpi - gli Appennini - le pianure - i fiumi e i laghi - il mare e le coste. Regione e sistema regionale • Le regioni climatiche italiane • Le attività nei diversi ambienti • I settori produttivi	Orientamento • La bussola • I punti cardinali • Le carte geografiche di diverso tipo • Il mappamondo e il planisfero. Linguaggio della geo-graficità • La riduzione in scala • Carte geografiche: - fisiche - politiche - tematiche - planisfero - grafici e tabelle - immagini da satellite Paesaggio • Le caratteristiche fisiche delle regioni italiane • Aspetti fisici, economici e culturali della propria regione Regione e sistema regionale • Le regioni amministrative: - confini - capoluoghi - città più importanti

	- caratteristiche economiche e culturali. - Parchi nazionali e riserve naturali in Italia.
--	---

Scuola Secondaria di I grado				
DISCIPLINA: GEOGRAFIA				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA		CLASSE SECONDA		CLASSE TERZA
Abilità		Abilità		Abilità
ORIENTAMENTO • Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. • Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. PAESAGGIO • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. • Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE		ORIENTAMENTO • Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. • Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. PAESAGGIO • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. • Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE		ORIENTAMENTO • Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. • Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. PAESAGGIO • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. • Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

• Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. • Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. • Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia.	• Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. • Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. • Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Europa. • Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata europea. • Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.	• Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. • Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. • Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo agli altri continenti. • Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata mondiale. • Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
• Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari. • Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici. • Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni cartografiche: scale, curve di livello, paralleli, meridiani. • Nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico (telerilevamento ecc.) • Concetti: ubicazione, localizzazione, regione, paesaggio, ambiente, territorio ecc. • Rapporto tra ambiente, risorse e condizioni di vita dell'uomo. • Organizzazione della vita e del lavoro in base alle risorse che offre l'ambiente. • Influenza e condizionamenti del territorio sulle attività umane (settore primario, secondario, terziario e terziario avanzato). • Modelli relativi all'organizzazione del territorio. • Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali europei ed	• Principali organizzazioni sovranazionali: UE, Onu e istituzioni di cui dispongono per funzionare. • Aree geografiche d'Europa e paesaggi. • Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo, con particolare riferimento all'Europa. • La popolazione europea. • L'economia europea. • Geografia dell'Europa: regioni, Stati, culture.	• Gli ambienti della Terra: fasce climatiche e biomi • Le principali aree economiche del pianeta. • La distribuzione della popolazione, flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto alle altre. • Macro regioni e Stati del mondo. • La diversa distribuzione del reddito nel mondo: situazione economico – sociale, indicatori di povertà e ricchezza, di sviluppo e di benessere. • I principali problemi ecologici (sviluppo sostenibile, buco ozono, cambiamento climatico ecc.). • Concetti: sviluppo umano, sviluppo sostenibile, processi di globalizzazione. • Distribuzione dei diritti umani nel mondo.

extraeuropei e descrivono il clima dei diversi continenti. • Geografia dell'Italia: regioni, aree, culture.		
--	--	--

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Esplorazione del Territorio: passeggiata nel quartiere o nel giardino della scuola per osservare e raccogliere elementi naturali (foglie, sassolini, fiori, ecc.). I bambini possono disegnare ciò che hanno visto o raccogliere piccoli oggetti per crearne una mappa del "loro mondo". Storie e Tradizioni di Altri Paesi: raccontare fiabe o storie provenienti da culture diverse (ad esempio, dal Giappone, dall'Africa, dalla Cina). I bambini possono imparare come vivono i bambini in altri Paesi e cosa mangiano, vestono, ecc Riconoscimento di luoghi familiari: i bambini imparano a riconoscere e descrivere luoghi familiari come la scuola, la casa, il parco. Uso di mappe semplici: i bambini imparano a leggere e creare mappe semplici per rappresentare spazi noti. Comprensione dei concetti spaziali: i bambini sviluppano una comprensione dei concetti spaziali come vicino lontano a destra e sinistra Esplorazione dell'ambiente e: i bambini esplorano l'ambiente circostante, osservando e descrivendo caratteristiche naturali e umane Racconti di viaggi: i bambini condividono storie di viaggio esperienze di esplorazione sviluppando la loro	Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita 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, all'economia, al rapporto paesaggistico-fisico con l'intervento antropico Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia. Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali. Costruire semplici guide relative al proprio territorio Effettuare percorsi di orienteering utilizzando carte e strumenti di orientamento	Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico. Costruire semplici guide relative al proprio territorio. Effettuare percorsi di orienteering utilizzando carte e strumenti di orientamento. Creare un'indagine sul grado di sostenibilità del proprio territorio. Promuovere pratiche ecologiche all'interno della scuola (raccolta dei rifiuti, organizzare un punto di raccolta per lo scambio e il riuso ecc.)

comprensione del mondo.				
LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA				
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
GEOGRAFIA Si orienta nello spazio e sulle carte in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Utilizza carte geografiche e rappresentazioni di vario genere per comunicare informazioni spaziali. Distingue gli elementi fisici e antropici di un territorio. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani. Valuta l'effetto delle azioni dell'uomo sul territorio.	Il bambino individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc. Esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Interagisce con lo spazio in modo consapevole e compie i primi tentativi per rappresentarlo.	LIVELLO A - L'alunno utilizza correttamente gli organizzatori topologici; si orienta con sicurezza negli spazi circostanti utilizzando i punti di riferimento e li rappresenta graficamente. Legge in modo sicuro le piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi. Rappresenta in modo preciso con punti di vista dall'alto oggetti, spazi, ambienti noti rispettando i rapporti scalari fissi (foglio quadrettato). Descrive con accuratezza le caratteristiche dei paesaggi distinguendo gli aspetti naturali ed antropici. Osserva e descrive gli effetti delle azioni dell'uomo sul territorio.	LIVELLO A - L'alunno si orienta con sicurezza nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza in modo consapevole il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte e riprodurre in modo accurato le carte geografiche. Individua con precisione le caratteristiche dei paesaggi (montagne, colline, pianure, fiumi, laghi, mari) con particolare attenzione a quelli italiani. Coglie con sicurezza le progressive trasformazioni, nel tempo, operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Descrive gli effetti delle azioni dell'uomo sul territorio e progetta possibili soluzioni.	LIVELLO A - L'alunno si orienta autonomamente e con sicurezza nello spazio e sulle carte in base ai punti cardinali e alla coordinate geografiche facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Utilizza in modo consapevole carte geografiche e rappresentazioni di vario genere anche digitali per comunicare informazioni spaziali. Distingue con padronanza gli elementi fisici, antropici, economici e storico- culturali nei paesaggi italiani, europei e mondiali. Osserva, legge e analizza con padronanza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo. Valuta con spirito critico gli effetti dell'azione dell'uomo sul territorio.
		LIVELLO B - L'alunno utilizza correttamente gli organizzatori topologici; si orienta negli spazi circostanti utilizzando i punti di riferimento e li rappresenta graficamente. Legge in modo corretto le piante degli spazi vissuti	LIVELLO B - L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando in modo corretto riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza in modo chiaro il linguaggio della geo-graficità	LIVELLO B - L'alunno si orienta autonomamente nello spazio e sulle carte in base ai punti cardinali e alla coordinate geografiche facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Utilizza in modo opportuno carte geografiche e rappresentazioni di

		utilizzando i punti di riferimento noti. Rappresenta oggetti, spazi, ambienti noti anche con punti di vista dall'alto rispettando le proporzioni sul foglio quadrettato. Descrive le principali caratteristiche dei paesaggi individuando alcuni aspetti naturali ed antropici. Osserva e descrive alcuni effetti delle azioni dell'uomo sul territorio.	per interpretare carte e riprodurre in modo preciso le carte geografiche. Individua le caratteristiche fondamentali dei paesaggi (montagne, colline, pianure, fiumi, laghi, mari) con particolare attenzione a quelli italiani. Coglie con attenzione le progressive trasformazioni, nel tempo, operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Descrive gli effetti delle azioni dell'uomo sul territorio e progetta alcune possibili soluzioni.	vario genere anche digitali per comunicare informazioni spaziali. Distingue in modo accurato, gli elementi fisici, antropici, economici e storico- culturali nei paesaggi italiani, europei e mondiali Osserva, legge e analizza in modo chiaro sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo. Valuta autonomamente gli effetti dell'azione dell'uomo sul territorio.
		LIVELLO C - L'alunno utilizza i principali organizzatori topologici; si orienta negli spazi circostanti utilizzando alcuni punti di riferimento e li rappresenta graficamente. Legge le piante degli spazi vissuti utilizzando i punti di riferimento noti. Rappresenta oggetti, spazi, ambienti noti rispettando le misure sul foglio quadrettato. Descrive i principali paesaggi distinguendo alcuni aspetti naturali da quelli antropici. Osserva i principali effetti delle azioni dell'uomo sul territorio.	LIVELLO C - L'alunno si orienta nello spazio circostante e su alcune carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza in modo semplice il linguaggio della geo-graficità per leggere carte e riprodurre in modo chiaro le carte geografiche. Individua alcune caratteristiche dei paesaggi conosciuti e vicini a lui (montagne, colline, pianure, fiumi, laghi, mari) con particolare attenzione a quelli italiani. Coglie le principali trasformazioni, nel tempo, operate dall'uomo sul paesaggio naturale. - Descrive i principali effetti delle azioni dell'uomo sul territorio.	LIVELLO C - L'alunno si orienta nello spazio e sulle carte in base ai punti cardinali e alla coordinate geografiche facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Utilizza in modo opportuno carte geografiche e rappresentazioni di vario genere anche digitali per comunicare informazioni spaziali. Distingue i principali elementi fisici, antropici, economici e storico- culturali nei paesaggi italiani, europei e mondiali. Osserva, legge e analizza i principali sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo. Valuta i principali effetti dell'azione dell'uomo sul territorio.

		LIVELLO D - L'alunno utilizza, se guidato, gli organizzatori topologici; si orienta negli spazi circostanti utilizzando i punti di riferimento e li rappresenta graficamente con il supporto di un adulto. Se guidato, legge le piante degli spazi vissuti utilizzando i punti di riferimento noti. Riproduce in modo semplice oggetti, spazi, ambienti noti Descrive i principali paesaggi naturali e individua alcuni interventi dell'uomo sull'ambiente. Osserva, se guidato, alcuni effetti delle azioni dell'uomo sul territorio.	LIVELLO D - L'alunno se guidato, si orienta nello spazio circostante e su alcune carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici o i punti cardinali. Utilizza in modo semplice il linguaggio della geo-graficità per leggere alcune tipologie di carte e riprodurre in modo chiaro le carte geografiche con la guida di un adulto.. Individua i paesaggi conosciuti e vicini a lui (montagne, colline, pianure, fiumi, laghi, mari) con particolare attenzione a quelli italiani. Coglie alcune trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Descrive, se guidato, alcuni effetti delle azioni dell'uomo sul territorio.	LIVELLO D - L'alunno si orienta nello spazio e sulle carte in base ai punti cardinali e ,se guidato, utilizza le coordinate geografiche facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Utilizza carte geografiche e rappresentazioni anche digitali per comunicare alcune informazioni principali sui territori noti. Distingue in modo semplice, gli elementi fisici, antropici, economici e culturali nei paesaggi italiani ed europei- Osserva e legge in modo chiaro sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo, con il supporto di un adulto o di un compagno Valuta, se supportato, alcuni effetti dell'azione dell'uomo sul territorio.
--	--	--	--	--

Infanzia: LA CONOSCENZA DEL MONDO
Primaria e Secondaria di I grado: TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Un ruolo importante nello sviluppo dei concetti logico-matematici nei servizi educativi e nelle scuole dell'infanzia è svolto dalle cosiddette routine, che "vanno progettate in modo da costituirsi come occasioni di arricchimento conoscitivo, di maturazione dell'autonomia, di acquisizione di padronanza di sé e di scambio con gli altri". L'annotazione delle presenze, con la conta dei bambini e la stima degli assenti, l'assegnazione, attraverso turnazione, di ruoli e compiti specifici, la costruzione di tabelle per la registrazione del tempo atmosferico, la quantificazione del tempo mancante a un evento particolare, l'apparecchiatura del tavolo, la distribuzione di oggetti e materiali, ecc. sono azioni che stimolano i bambini a osservare la realtà, raccogliere dati, confrontare quantità e situazioni, seriare, raggruppare, ordinare, stabilire corrispondenze biunivoche, quantificare e misurare,	- 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 - 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.	- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. - È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. - Produce semplici modelli o	- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. - È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. - Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. - Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

aggiungere e togliere, numerare, formulare ipotesi, elaborare idee personali da confrontare con i compagni e con le figure educative e pianificare azioni per verificarne la correttezza, simbolizzare, collocare eventi e situazioni nel tempo e nello spazio. (Linee guida per le discipline STEM DM 184/23)	- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni della tecnologia.	rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia.	- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. - Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.
--	---	--	--

Scuola Dell'Infanzia				
CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
Abilità				

• Utilizzare i tasti delle frecce direzionali sui dispositivi • Individuare ed aprire icone • Eseguire al computer giochi ed esercizi di tipo: logico, linguistico, matematico, topologico • Visionare immagini, opere artistiche, documentari
Conoscenze
• Uso base dei dispositivi tecnologici

Scuola Primaria			
DISCIPLINA: TECNOLOGIA			
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA		CLASSE TERZA
Abilità	Abilità		Abilità
Vedere e osservare • Osservare le caratteristiche dell'ambiente scolastico e della propria abitazione. • Conoscere e raccontare storie di oggetti in contesti di storia personale. • Analizzare le funzioni di strumenti di uso comune. • Analizzare le funzioni di una semplice macchina. Prevedere e immaginare • Effettuare stime su pesi e misure di oggetti presenti nell'ambiente scolastico. • Riconoscere i difetti di un oggetto.	Vedere e osservare • Osservare le caratteristiche dell'ambiente scolastico e della propria abitazione. • Conoscere e raccontare storie di oggetti in contesti di storia personale. • Analizzare le funzioni di strumenti di uso comune. • Analizzare le funzioni di una semplice macchina. Prevedere e immaginare • Effettuare stime su pesi e misure di oggetti presenti nell'ambiente scolastico. • Riconoscere i difetti di un oggetto.		Vedere e osservare • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente e i diversi paesaggi. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso e istruzioni di montaggio di semplici oggetti. Prevedere e immaginare • Effettuare stime su pesi e misure di oggetti presenti nell'ambiente scolastico. • Riconoscere i difetti di un oggetto. • Prevedere le conseguenze di decisioni o

- Elencare gli strumenti e i materiali necessari per costruire un semplice oggetto. Intervenire e trasformare - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altro materiale di riciclo.	- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Elencare gli strumenti e i materiali necessari per costruire un semplice oggetto. Intervenire e trasformare - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altro materiale di riciclo descrivendo la sequenza delle operazioni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.	comportamenti personali o relative alla propria classe. - Elencare gli strumenti e i materiali necessari per costruire un semplice oggetto. Intervenire e trasformare - Smontare semplici oggetti e apparecchiature o altri dispositivi comuni. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altro materiale di riciclo descrivendo la sequenza delle operazioni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
Vedere e osservare - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. - Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. - Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo. Prevedere e immaginare - Terminologia specifica. Intervenire e trasformare - Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti di uso più comuni. - Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.	Vedere e osservare - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. - Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. - Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo. Prevedere e immaginare - Terminologia specifica. Intervenire e trasformare - Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti di uso più comuni. - Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.	Vedere e osservare - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. - Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. - Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo. Prevedere e immaginare - Terminologia specifica. Intervenire e trasformare - Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti di uso più comuni. - Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.

Scuola Primaria	
DISCIPLINA: TECNOLOGIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
Abilità	Abilità
Vedere e osservare • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • 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 • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare i possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Intervenire e trasformare • Smontare semplici oggetti e apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Realizzare un oggetto in cartoncino o con materiale di riciclo, descrivendo e documentando la sequenza di operazioni. • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma utile.	Vedere e osservare • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • 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 • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare i possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Intervenire e trasformare • Smontare semplici oggetti e apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Realizzare un oggetto in cartoncino o con materiale di riciclo, descrivendo e documentando la sequenza di operazioni. • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma utile.

Conoscenze	Conoscenze
Vedere e osservare • Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. • Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. • Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo. Prevedere e immaginare • Terminologia specifica. Intervenire e trasformare • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti di uso più comuni. • Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.	Vedere e osservare • Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. • Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. • Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo. Prevedere e immaginare • Terminologia specifica. Intervenire e trasformare • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti di uso più comuni. • Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.

Scuola Secondaria di I grado				
DISCIPLINA: TECNOLOGIA				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA				CLASSE SECONDA
Abilità				Abilità
Vedere, osservare e sperimentare • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità				Vedere, osservare e sperimentare • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
				CLASSE TERZA
				Abilità
				Vedere, osservare e sperimentare • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità

Prevedere, immaginare e progettare - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni - Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico Intervenire, trasformare e produrre - Smontare e rimontare semplici oggetti	Prevedere, immaginare e progettare - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni - Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico Intervenire, trasformare e produrre - Smontare e rimontare semplici oggetti	Prevedere, immaginare e progettare - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni - Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico Intervenire, trasformare e produrre - Smontare e rimontare semplici oggetti
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
- Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni - Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici) - Terminologia specifica	- Principi di funzionamento di macchine ed apparecchi di uso comune - Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici) - Terminologia specifica	- Principi di funzionamento di macchine ed apparecchi di uso comune - Principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente. - Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici) - Terminologia specifica

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Tutti i compiti che possano impiegare strumenti digitali e che riguardino tutti i campi di esperienza. Attività dirette e specifiche per apprendere e consolidare le abilità tecniche di uso dei dispositivi. Coding	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 il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. 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 strumenti digitali per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare, elaborare informazioni. Utilizzare le nuove tecnologie per creare contenuti multimediali (presentazioni, siti, podcast ...). Applicare nozioni matematiche e scientifiche a situazioni reali (es. lettura della bolletta della luce). Risolvere problemi attraverso l'implementazione di semplici programmi. Realizzare esperienze laboratoriali (es. costruzione di circuiti, pile ...).

		Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale. Realizzare la segnaletica per le emergenze. Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni. Redigere protocolli d'uso corretto della posta elettronica e di Internet.		
LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA				
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
TECNOLOGIA Riconosce 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. Utilizza procedure e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche utilizzando il disegno tecnico o	Il bambino inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli, dei media e delle tecnologie. - impiega il pensiero logico in contesti di gioco educativo (robotica)	LIVELLO A - L'alunno esegue in modo preciso semplici rappresentazioni grafiche di percorsi e di ambienti conosciuti. Conosce e ricava tutte le informazioni utili da semplici istruzioni e guide; realizza in modo preciso e puntuale manufatti di uso comune. Utilizza con padronanza alcuni strumenti per disegnare e riproduce elaborati grafici, manuali e tecnologici sia autonomamente che in gruppo. Utilizza con padronanza alcuni strumenti tecnologici di uso	LIVELLO A - L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni artificiali. Conosce e utilizza con padronanza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano; descrive con sicurezza la funzione principale, la struttura e spiega con accuratezza il funzionamento di tali oggetti. Utilizza con sicurezza istruzioni per programmare e realizzare manufatti in modo completo e preciso. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando tutti gli elementi del disegno tecnico o gli strumenti	LIVELLO A - L'alunno utilizza autonomamente e con padronanza le tecnologie e individua le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente. Conosce in modo approfondito e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune in modo autonomo e con spirito critico. Utilizza con precisione le procedure e le istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza autonomamente e con padronanza rappresentazioni grafiche utilizzando il disegno

altri linguaggi multimediali e di programmazione.		comune e sa descrivere le sue funzioni.	multimediali proposti collaborando e cooperando con i compagni.	tecnico, i linguaggi multimediali e di programmazione.
		LIVELLO B - L'alunno esegue in modo corretto semplici rappresentazioni grafiche di percorsi e di ambienti conosciuti. Conosce e ricava le principali informazioni da semplici istruzioni e guide e realizza in modo preciso manufatti di uso comune. Utilizza in modo preciso alcuni strumenti per disegnare e riproduce elaborati grafici, manuali e tecnologici autonomamente. Utilizza con sicurezza alcuni strumenti tecnologici di uso comune e descrive la funzione principale.	LIVELLO B - L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali elementi e fenomeni artificiali. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano in modo corretto; descrive in modo puntuale la funzione principale, la struttura e spiega con sicurezza il funzionamento di tali oggetti. Utilizza le principali istruzioni per programmare e realizzare manufatti in modo completo. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando i più importanti elementi del disegno tecnico o gli strumenti multimediali conosciuti collaborando con i compagni.	LIVELLO B - L'alunno utilizza autonomamente le tecnologie e individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente. - Conosce in modo chiaro e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune in modo autonomo. Utilizza le procedure e le istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi collaborando con i compagni. Progetta e realizza autonomamente rappresentazioni grafiche utilizzando il disegno tecnico, i linguaggi multimediali e di programmazione.
		LIVELLO C - L'alunno esegue in modo semplice alcune rappresentazioni grafiche di percorsi e di ambienti a lui noti. Conosce e ricava alcune informazioni da semplici istruzioni e guide e realizza manufatti di uso comune. Utilizza alcuni strumenti per disegnare e riproduce elaborati grafici, manuali e tecnologici in modo semplice cogliendo gli elementi essenziali. Utilizza alcuni strumenti tecnologici di uso comune e	LIVELLO C - L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda alcuni elementi e fenomeni artificiali. Conosce e utilizza alcuni semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano; descrive in modo corretto la funzione principale, la struttura e spiega con semplicità il funzionamento di tali oggetti. Utilizza alcune istruzioni per programmare e realizzare semplici manufatti. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche	LIVELLO C - L'alunno utilizza le tecnologie e individua le relazioni con l'uomo e l'ambiente. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune in situazioni note. Utilizza le procedure e le istruzioni tecniche per eseguire semplici compiti operativi collaborando con alcuni compagni. Progetta e realizza semplici rappresentazioni grafiche utilizzando il disegno tecnico, i linguaggi multimediali e di programmazione noti.

		describe alcune semplici funzioni.	utilizzando alcuni elementi del disegno tecnico o alcuni strumenti multimediali conosciuti.	
		LIVELLO D - L'alunno, se opportunamente guidato, esegue in modo semplice alcune rappresentazioni grafiche di percorsi e di ambienti a lui noti. Conosce e ricava alcune informazioni da semplici istruzioni e realizza manufatti di uso comune con l'aiuto di un adulto. Se guidato, riproduce elaborati grafici, manuali e tecnologici in modo semplice. Utilizza alcuni strumenti tecnologici di uso comune con il supporto di un compagno o di un adulto.	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, riconosce nell'ambiente che lo circonda alcuni elementi e fenomeni artificiali. Conosce e utilizza alcuni semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano con il supporto di un adulto; spiega il funzionamento di alcuni oggetti di uso quotidiano. Utilizza, se guidato, alcune istruzioni per programmare e realizzare semplici manufatti. Produce semplici modelli e utilizza alcuni semplici elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali con il supporto di un compagno o di un adulto.	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, utilizza le tecnologie e individua le relazioni con l'uomo e l'ambiente. Conosce e utilizza alcuni oggetti, strumenti e macchine di uso comune in situazioni note. Utilizza le procedure e le istruzioni tecniche per eseguire semplici compiti operativi con la guida di un adulto o di un compagno. Progetta e realizza semplici rappresentazioni grafiche utilizzando il disegno tecnico, alcuni linguaggi multimediali e di programmazione con il supporto di un adulto.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

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

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: STORIA - ARTE E IMMAGINE - MUSICA - EDUCAZIONE FISICA

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI - IL SÉ E L'ALTRO - IL CORPO E IL MOVIMENTO

Infanzia: IMMAGINI, SUONI E COLORI - IL SÉ E L'ALTRO
Primaria e Secondaria di I grado: STORIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
- 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 d'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 le 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.	- 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. - Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.	- 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	- L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. - Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. - Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. - Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. - Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse,

- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. - Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. - Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici quadri di civiltà	- 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.	- capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. - Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. - Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. - Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. - Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. - Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.
--	--	---	---

Scuola Dell'Infanzia				
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO - IMMAGINI SUONI E COLORI				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.

Abilità

Il distacco dalla famiglia

- si separa serenamente dal genitore
- gioca subito dopo la separazione dal genitore e partecipa alle attività della giornata
- vive in maniera serena la giornata

Situazioni nuove

- affronta con serenità situazioni nuove
- è curioso di provare situazioni ed esperienze nuove
- riconosce nell'adulto una figura di riferimento per affrontare situazioni nuove
- sa condividere con i compagni esperienze ed iniziative
- ha spirito d'iniziativa

Le relazioni con i coetanei

- gioca nella maggior parte del tempo con gli altri bambini
- crea relazioni di amicizia con uno o più compagni
- condivide la scelta dei giochi con gli altri
- si adegua alle regole del gioco
- nella relazione con i coetanei cerca l'accordo ed accetta eventuali compromessi

Le relazioni con gli adulti

- Si rivolge all'insegnante di riferimento nei momenti di difficoltà o disagio
- In caso di necessità, sa rivolgersi anche agli altri adulti presenti nella scuola
- Ascolta l'adulto e le indicazioni che gli vengono date
- Sa argomentare e sostenere le proprie ragioni con l'adulto

Identità personale

- Sa dare il nome alle emozioni che vive (es. sono arrabbiato perché lui mi ha preso il gioco)
- Sa dare il nome alle emozioni manifestate dai compagni
- Sa accettare piccole frustrazioni durante i giochi con i compagni
- Sa superare piccoli conflitti nelle relazioni con i compagni

- Sa esprimere il proprio pensiero
- Sa accogliere il pensiero degli altri
- Propone riflessioni, ragionamenti, esprime i suoi punti di vista e lo fa in modi e tempi opportuni

Domande di senso

- Pone delle domande sulla nascita
- Pone domande su altre culture, usi e costumi
- Riconosce cosa è giusto da cosa è sbagliato (es. un'azione positiva da una negativa)
- Pone delle domande sulla morte
- Pone domande sull'esistenza di un dio

Esperienze di cittadinanza

- Parla di sé e della propria famiglia
- Conosce il nome della propria città o paese
- Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme (es. risponde serenamente di fronte a regole date nel gruppo)
- Pone domande su abitudini diverse dalle sue
- Conosce i principali servizi/istituzioni della comunità in cui vive (es. chiesa, biblioteca, scuole, ludoteca, supermercato, ecc.)
- Confronta elementi delle proprie tradizioni con quelle altrui (es. cibi, vestiti, modi di dire, saluti, ecc.)

Conoscenze

Il distacco dalla famiglia

Situazioni nuove

Le relazioni con i coetanei

- Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, comune, parrocchia).
- Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.
- Regole della vita e del lavoro in classe.
- Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi, (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).

Identità personale

- Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni.
- Usi e costumi del proprio territorio.
- Conoscenza delle proprie caratteristiche
- Elementi del territorio legati all'esperienza.

Domande di senso

- Semplici strategie di memorizzazione
- Schemi, tabelle, scalette.

Esperienze di cittadinanza

- Significato della regola.
- Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.
- Diritti e doveri (la carta costituzionale).
- Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada ...

Scuola Primaria				
DISCIPLINA: STORIA				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA				CLASSE SECONDA
Abilità				Abilità
Uso delle fonti • Individuare le tracce e usarle come fonti per conoscere il proprio passato • Ricavare da fonti informazioni sul proprio passato Organizzazione delle informazioni • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati • Riconoscere la successione e la contemporaneità in fatti vissuti e narrati • Riconoscere la ciclicità in alcuni eventi • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione				Uso delle fonti • Individuare le tracce e usarle come fonti per conoscere il proprio passato • Ricavare da fonti informazioni sul proprio passato Organizzazione delle informazioni • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati • Riconoscere la successione e la contemporaneità in fatti vissuti e narrati • Riconoscere la ciclicità in alcuni eventi • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la
				CLASSE TERZA
				Abilità
				Uso delle fonti • Individuare le tracce e usarle come fonti per ricostruire il passato della comunità di appartenenza • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze sul passato Organizzazione delle informazioni • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività e i fatti vissuti e narrati • Conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo • Riconoscere relazioni di successione e contemporaneità, durate, periodi in fenomeni ed esperienze vissute e narrate

del tempo Strumenti concettuali • Seguire e comprendere storie ascoltate o lette Produzione scritta e orale • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, semplici testi scritti. • Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite	misurazione del tempo Strumenti concettuali • Seguire e comprendere storie ascoltate o lette Produzione scritta e orale • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, semplici testi scritti. • Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite	Strumenti concettuali • Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali • Confrontare quadri storico-sociali diversi Produzione scritta e orale • Rappresentare conoscenze apprese mediante grafismi, disegni e testi scritti • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
Uso delle fonti • Le fonti della storia personale Organizzazione delle informazioni • La successione • La contemporaneità • La ciclicità • Il giorno e la notte • La settimana • I mesi • Le stagioni • Il calendario • La linea del tempo Strumenti concettuali • La cronologia nelle storie Produzione scritta e orale • La storia personale • La storia degli oggetti	Uso delle fonti • Le fonti della storia personale Organizzazione delle informazioni • La successione • La contemporaneità • La ciclicità • Il giorno e la notte • La settimana • I mesi • Le stagioni • Il calendario • L'orologio • La linea del tempo Strumenti concettuali • La cronologia nelle storie Produzione scritta e orale • La storia personale • La storia degli oggetti	Uso delle fonti • Le fonti della storia personale • Le fonti del proprio ambiente di vita • Miti e leggende sull'origine dell'universo e della terra • Teorie sull'origine dell'universo e della terra Organizzazione delle informazioni • Sistemi e strumenti di misura del tempo • La linea del tempo • I periodi della preistoria • L'origine della terra e dell'uomo Organizzazione delle informazioni • Paleolitico e Neolitico • Aspetti di vita degli uomini: cacciatori e raccoglitori • Aspetti di vita degli uomini: agricoltori e allevatori Produzione scritta e orale • Rappresentazioni grafiche sull'origine della terra e sulla sua evoluzione • Rappresentazioni grafiche sulle condizioni

		di vita dell'uomo nel Paleolitico e nel Neolitico
--	--	---

Scuola Primaria	
DISCIPLINA: STORIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
Abilità	Abilità
Uso delle fonti • Produrre informazioni con fonti di diversa natura • Utilizzare informazioni per costruire quadri storico-sociali Organizzazione delle informazioni • Leggere carte storico-geografiche relative alle civiltà studiate • Usare cronologie per rappresentare le conoscenze • Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate anche in rapporto al presente Strumenti concettuali • Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico e conoscere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà Produzione scritta e orale • Elaborare sintesi delle civiltà studiate • Confrontare quadri di civiltà • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti e testi di diverso genere • Esporre con coerenza i concetti appresi utilizzando il linguaggio	Uso delle fonti • Produrre informazioni con fonti di diversa natura • Utilizzare informazioni per costruire quadri storico-sociali Organizzazione delle informazioni • Leggere carte storico-geografiche relative alle civiltà studiate • Usare cronologie per rappresentare le conoscenze • Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate anche in rapporto al presente Strumenti concettuali • Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico e conoscere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà Produzione scritta e orale • Elaborare sintesi delle civiltà studiate • Confrontare quadri di civiltà • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti e testi di diverso genere • Esporre con coerenza i concetti appresi utilizzando il linguaggio specifico

specifico	
Conoscenze	Conoscenze
Uso delle fonti • Fonti riguardanti Paleolitico e Neolitico • Fonti materiali, visive, scritte, riguardanti le civiltà dei fiumi e dei mari Organizzazione delle informazioni • Carte storico-geografiche Linee del tempo e mappe concettuali • Analisi di documenti Strumenti concettuali • Cronologia • Periodizzazione • Linea del tempo della storia antica Produzione scritta e orale • Quadri di sintesi delle civiltà • Grafici e tabelle • Racconti orali degli argomenti di studio	Uso delle fonti • Fonti materiali, visive, scritte riguardanti: - i Greci, i Popoli Italici, gli Etruschi, i Romani. • Le fonti storiche riguardanti la propria regione nel periodo pre-romano Organizzazione delle informazioni • Carte storico-geografiche • Linee del tempo e mappe concettuali • Analisi di documenti Strumenti concettuali • Cronologia • Periodizzazione Produzione scritta e orale • Quadri di sintesi delle civiltà • Grafici e tabelle • Testi argomentativi • Racconti orali degli argomenti di studio

Scuola Secondaria di I grado				
DISCIPLINA: STORIA				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA		CLASSE SECONDA		CLASSE TERZA
Abilità		Abilità		Abilità

Uso delle fonti • Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. • Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti. Organizzazione delle informazioni • Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. • Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. Strumenti concettuali • Comprendere aspetti e strutture dei processi storici. • Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. Produzione scritta e orale • Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali • Riferire conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.	Uso delle fonti • Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. • Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti. Organizzazione delle informazioni • Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. • Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. • Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana ed europea. Strumenti concettuali • <i>Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.</i> • Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. Produzione scritta e orale • Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali • Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.	Uso delle fonti • Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. • Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti. Organizzazione delle informazioni • Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. • Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. • Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. • Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. Strumenti concettuali • <i>Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.</i> • Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. Produzione scritta e orale • Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali • Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze

Concetto di documento e fonte Tipologie di fonti: fonte materiale, fonte scritta, fonte orale, fonte iconografica Metodo della ricerca storica Periodizzazione La fine del mondo antico L'Europa dell'Alto Medioevo La rinascita dell'Europa La fine del Medioevo	Tipologie di fonti: fonte materiale, fonte scritta, fonte orale, fonte iconografica Metodo della ricerca storica Periodizzazione L'Europa e l'Età moderna: Le esplorazioni geografiche La riforma protestante e le guerre di religione Potere, economia e cultura nel Seicento La rivoluzione industriale L'età dei Lumi Il secolo delle rivoluzioni L'età napoleonica L'Europa della Restaurazione	Tipologie di fonti: fonte materiale, fonte scritta, fonte orale, fonte iconografica Metodo della ricerca storica Periodizzazione La seconda rivoluzione industriale L'età dell'imperialismo L'Europa tra Otto e Novecento L'Italia tra Otto e Novecento La prima guerra mondiale La rivoluzione russa e lo stalinismo Il primo dopoguerra, fascismo e nazismo La seconda guerra mondiale Gli anni della guerra fredda La fine degli imperi coloniali L'Italia repubblicana
---	---	--

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
A partire da immagini di persone o personaggi che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. Farei indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini di altra nazione. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità. Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana). Costruire cartelli per illustrare le routine, gli incarichi, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.	Reperire "fonti" per ricostruire la storia personale sulla linea del tempo. Costruire mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione. Reperire notizie e documenti da fonti diverse e con essi produrre una lezione da proporre ai compagni. Analizzare le civiltà attraverso lo studio di caso e il gioco dei ruoli.	Compilare un'intervista impossibile ad un personaggio storico. Realizzare attraverso l'uso dello storytelling dei brevi video per illustrare alcune pagine della storia significative. Realizzare dossier multimediali su temi universali (diritti, guerra, epidemie, migrazioni, sviluppo tecnologico...) scegliendo un taglio storico diacronico. Creare un itinerario turistico per valorizzare il patrimonio storico e culturale locale. Realizzare puntate di un tg ambientato nel passato. Realizzare plastici o modellini che ripropongano i luoghi, le organizzazioni sociali e le abitudini di vita del passato (castello medievale, corte rinascimentale, quartiere operaio della prima rivoluzione industriale ecc.).

Costruire mappe, schemi, “alberi”, riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.		Analizzare i principali eventi di un periodo storico reperendo documenti, testimonianze da fonti diverse: confrontare, valutare, selezionare le informazioni. Organizzare un debate su temi e questioni storiche. Collegare la microstoria alla macrostoria, con particolare riguardo alla storia familiare e della propria comunità attraverso un elaborato (dossier, mostra, evento ecc.).		
LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI				
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell’Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
IDENTITA’ STORICA Utilizza le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà strutturate in base ai bisogni dell'uomo. Collega e confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali individuandone relazioni causali e temporali. Conosce i beni culturali del nostro patrimonio da tutelare e salvaguardare.	Il bambino riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento della comunità e della città.	LIVELLO A - L'alunno rintraccia reperti e fonti documentali locali per ricostruire il passato del proprio territorio. Organizza in modo appropriato le conoscenze relative ai fenomeni della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo. Collega e confronta le strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e li rispetta.	LIVELLO A - L'alunno riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende autonomamente l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Organizza in autonomia avvenimenti e fatti delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico all'Impero romano e di confronto con la contemporaneità. Collega e confronta con interesse gli eventi storici del passato con quelli del presente. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	LIVELLO A - L'alunno utilizza con consapevolezza le informazioni storiche con fonti di vario genere - anche digitali. Organizza con padronanza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà. Collega e confronta in modo completo gli eventi storici del passato, legge con spirito critico la complessità del presente nel rispetto del patrimonio culturale e artistico italiano e dell'umanità.
		LIVELLO B - L'alunno individua le tracce storiche e	LIVELLO B - L'alunno riconosce e apprezza le	LIVELLO B - L'alunno utilizza in modo corretto le informazioni

		le usa come fonti per produrre in modo esauriente conoscenze sul proprio passato e per ricostruire un fenomeno storico. Organizza le conoscenze relative ai fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo. Collega e confronta le strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e li rispetta.	tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Organizza avvenimenti e fatti delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico all'Impero romano e di confronto con la contemporaneità. Collega e confronta gli eventi storici del passato con quelli del presente. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta rispetto per la loro salvaguardia nel proprio territorio gli aspetti storico-artistici.	storiche con fonti di vario genere - anche digitali. Organizza autonomamente le principali conoscenze in quadri di civiltà. Collega e confronta i principali eventi storici del passato, legge la complessità del presente nel rispetto del patrimonio culturale e artistico italiano e dell'umanità.
		LIVELLO C L'alunno individua alcune tracce storiche e le usa come fonti per produrre semplici conoscenze sul proprio passato e per ricostruire un fenomeno storico. Organizza le principali conoscenze relative ai fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo. Collega e confronta alcune le strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio.	LIVELLO C L'alunno riconosce le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Organizza alcuni avvenimenti e fatti delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico all'Impero romano e di confronto con la contemporaneità. Collega e confronta gli eventi storici del passato con quelli del presente. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e rispetta gli aspetti storico-artistici.	LIVELLO C L'alunno utilizza le informazioni storiche con fonti di vario genere. Organizza le principali conoscenze acquisite in quadri di civiltà. Collega e confronta alcuni eventi storici del passato, legge la complessità del presente nel rispetto del patrimonio culturale e artistico italiano e dell'umanità.

		LIVELLO D L'alunno, se opportunamente guidato, individua alcune tracce storiche e le usa come fonti per produrre semplici conoscenze sul proprio passato e per ricostruire un fenomeno storico. Organizza, con domande guida, le conoscenze relative ai fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo. Collega le strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche. Conosce alcuni beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio.	LIVELLO D L'alunno conosce le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale se supportato. Ordina avvenimenti e fatti delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico all'Impero romano con domande stimolo. Conosce alcuni beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio.	LIVELLO D L'alunno, se guidato, utilizza le informazioni storiche con fonti di vario genere. Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà seguendo una traccia. Collega e confronta, con domande stimolo, gli eventi storici del passato, legge alcuni aspetti del presente nel rispetto del patrimonio culturale e artistico italiano e dell'umanità.
--	--	---	---	--

Infanzia: IMMAGINI SUONI E COLORI - IL SÉ E L'ALTRO
Primaria e Secondaria di I grado: ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...) sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.	- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo e personale le immagini reali o rappresentate. - Osserva, esplora, descrive e legge immagini visive e immagini multimediali. - Conosce, analizza e interpreta alcuni beni artistici del territorio vicino.	- 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.	- L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. - Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. - Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. - Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e

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

Scuola Dell'Infanzia				
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI E COLORI - IL SÉ E L'ALTRO				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
Abilità				
I colori - sa riconoscere e denominare colori fondamentali - sa riconoscere e denominare i colori composti - sa che mescolando i colori se ne ottengono degli altri Attività grafiche pittoriche - affronta positivamente l'attività, senza avere paura di sporcarsi - sa utilizzare pennelli e pennarelli - sa fare uno scarabocchio - sa rappresentare graficamente oggetti in maniera intelligibile - sa disegnare utilizzando le matite a punta fine - utilizza in maniera adeguata i colori in relazione all'oggetto rappresentato Attività plastiche - manipola spontaneamente i diversi materiali - è sereno nel contatto con i materiali - sa utilizzare gli strumenti a disposizione - sa creare con i materiali utilizzati				

Attività drammatico- teatrali • utilizza i travestimenti spontaneamente • è disposto ad interpretare ruoli assegnati in una drammatizzazione • è in grado di gestire dialoghi assegnati all'interno di una drammatizzazione
Conoscenze
I colori • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi. Attività grafiche pittoriche • Principali forme di espressione artistica. Attività plastiche • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. Attività drammatico-teatrali • Gioco simbolico.

Scuola Primaria				
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA			CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA

Abilità	Abilità	Abilità
Esprimersi e comunicare - Usare il colore in modo creativo per rappresentare lo spazio usando tecniche. Osservare e leggere le immagini - Distinguere la figura dallo sfondo. - Osservare e riconoscere nella realtà e nella rappresentazione gli elementi essenziali e le relazioni spaziali. Comprendere e apprezzare l'arte - Individuare in un'opera d'arte alcuni elementi essenziali.	Esprimersi e comunicare - Usare il colore in modo creativo per rappresentare lo spazio usando tecniche. Osservare e leggere le immagini - Distinguere la figura dallo sfondo. - Osservare e riconoscere nella realtà e nella rappresentazione gli elementi essenziali e le relazioni spaziali. Comprendere e apprezzare l'arte - Individuare in un'opera d'arte alcuni elementi essenziali.	Esprimersi e comunicare - Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Osservare e leggere le immagini - Osservare consapevolmente un'immagine e gli oggetti in essa presenti, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. - Riconoscere i principali elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). Comprendere e apprezzare l'arte - Individuare in un'opera d'arte alcuni elementi essenziali per comprendere il messaggio e la funzione.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
Esprimersi e comunicare - I colori primari e secondari - Le parti del corpo Osservare e leggere le immagini - Primo piano, secondo piano, sfondo - Elementi di una figura, di un oggetto, di un ambiente, osservati dal vero o rappresentati Comprendere e apprezzare l'arte	Esprimersi e comunicare - I colori primari e secondari - Le parti del corpo Osservare e leggere le immagini - Primo piano, secondo piano, sfondo - Elementi di una figura, di un oggetto, di un ambiente, osservati dal vero o rappresentati Comprendere e apprezzare l'arte	Esprimersi e comunicare - Tecniche pittoriche e figurative - I colori primari e secondari Osservare e leggere le immagini - Indicatori dello spazio: davanti, dietro, sullo sfondo, dx, sx, in basso, in alto.... - Linee, colori, forme, volume, spazio Comprendere e apprezzare l'arte

• Elementi principali della forma e del linguaggio di un'opera d'arte • Il colore, la forma, il messaggio, la funzione di un'opera d'arte	• Elementi principali della forma e del linguaggio di un'opera d'arte • Il colore, la forma, il messaggio, la funzione di un'opera d'arte	• Elementi principali della forma e del linguaggio di un'opera d'arte • Il colore, la forma, il messaggio, la funzione di un'opera d'arte
--	--	--

Scuola Primaria	
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
Abilità	Abilità
Esprimersi e comunicare • Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Osservare e leggere le immagini • Osservare consapevolmente un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. • Riconoscere elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo e la loro valenza espressiva. • Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo i diversi codici, le sequenze narrative e i diversi significati Comprendere e apprezzare l'arte	Esprimersi e comunicare • Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Osservare e leggere le immagini • Osservare consapevolmente un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. • Riconoscere elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo e la loro valenza espressiva. • Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo i diversi codici, le sequenze narrative e i diversi significati Comprendere e apprezzare l'arte

● Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica dell'artista per comprendere il messaggio e la funzione. ● Conoscere alcune forme di arte appartenenti alla propria cultura e ad altre culture. ● Riconoscere nel proprio territorio i principali monumenti storico-artistici.	● Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica dell'artista per comprendere il messaggio e la funzione. ● Conoscere alcune forme di arte appartenenti alla propria cultura e ad altre culture. ● Riconoscere nel proprio territorio i principali monumenti storico-artistici
Conoscenze	Conoscenze
Esprimersi e comunicare ● I piani dello spazio ● Il volume ● Le forme dello spazio ● Tecniche grafiche, pittoriche, figurative Osservare e leggere le immagini ● Le regole della percezione visiva ● L'orientamento nello spazio ● Elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo ● Sequenze narrative ● I codici del fumetto, del film, del linguaggio audiovisivo Comprendere e apprezzare l'arte ● Il linguaggio artistico ● Il messaggio e la funzione di un'opera d'arte ● Forme di arte caratteristiche della propria cultura e di culture diverse ● I monumenti storico-artistici del territorio	Esprimersi e comunicare ● I piani dello spazio ● Il volume ● Le forme dello spazio ● Tecniche grafiche, pittoriche, figurative Osservare e leggere le immagini ● Le regole della percezione visiva ● L'orientamento nello spazio ● Elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo ● Sequenze narrative ● I codici del fumetto, del film, del linguaggio audiovisivo Comprendere e apprezzare l'arte ● Il linguaggio artistico ● Il messaggio e la funzione di un'opera d'arte ● Forme di arte caratteristiche della propria cultura e di culture diverse ● I monumenti storico-artistici del territorio

Scuola Secondaria di I grado				
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE;

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Abilità	Abilità	Abilità
- Riconoscere in un testo visivo gli elementi della grammatica visiva, individuando il loro significato espressivo. - Individuare i meccanismi percettivi. - Realizzare elaborati, utilizzando gli elementi della grammatica visiva, materiali, tecniche artistiche, per cogliere gli elementi significativi della realtà. - Interpretare con il linguaggio visivo un testo narrativo. - Leggere l'opera d'arte in maniera consapevole e critica, cogliendone il messaggio e le sue funzioni. - Riconoscere e confrontare in alcune opere, elementi stilistici di epoche diverse. - Individuare le tipologie dei beni artistici, culturali e ambientali presenti nel proprio territorio.	- Individuare in un testo visivo, gli elementi concettuali, visivi e compositivi del linguaggio visuale. - Realizzare elaborati, utilizzando gli elementi del linguaggio visivo e il metodo di rappresentazione, per cogliere gli aspetti significativi della realtà - Inventare e produrre messaggi visivi con l'uso di tecniche e materiali diversi; riconoscere e applicare le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche. - Individuare il linguaggio specifico della fotografia. - Individuare il linguaggio e le tecniche della comunicazione pubblicitaria. - Riconoscere e confrontare autonomamente in alcune opere, elementi stilistici di epoche diverse. - Individuare le professionalità preposte alla conservazione dei beni culturali e distingue i luoghi deputati alla loro conservazione/promozione.	- Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale. - Sperimentare l'utilizzo integrato di più codici, media, tecniche e strumenti della comunicazione multimediale per creare messaggi espressivi e con precisi scopi comunicativi. - Leggere e interpretare criticamente le opere più significative prodotte nell'arte moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali. - Riconoscere e confrontare criticamente in alcune opere elementi stilistici di epoche diverse. - Ipotesizzare strategie di intervento per la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
- Gli elementi del linguaggio visuale (punto, linea, superficie, colore). - I meccanismi della visione; le leggi percettive. - Il rapporto immagine-comunicazione nel testo visivo e narrativo. - Il regno vegetale: dall'osservazione alla rappresentazione. - Gli strumenti, i materiali e le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche (pennarelli, matite colorate, pastelli, tempere,	- Gli elementi compositivi del linguaggio visuale: il modulo; il ritmo; linee di forza; il peso visivo. - Gli elementi visuali del linguaggio visivo: la forma e le variazioni della forma. - Gli elementi concettuali geometrici del linguaggio visivo: il piano e il volume. - La percezione e la raffigurazione dello spazio (i gradienti di profondità e la prospettiva centrale).	- I codici del linguaggio visivo e gli elementi fondamentali della composizione. - Modalità d'uso e possibilità espressive delle differenti tecniche artistiche (matite colorate, pennarelli, tempere, acquerelli, collage, fotomontaggi, tecniche miste e polimeriche). - Il linguaggio del fumetto, del cinema, della televisione e della grafica. - Paradigmi del percorso dell'arte nei secoli: dal Settecento all'arte contemporanea.

• graffito, frottage, collage). • Paradigmi del percorso dell'arte nei secoli: dalla Preistoria all'arte romana. • I principali beni culturali e paesaggistici e gli organi predisposti alla salvaguardia.	• Il mondo degli animali: dall'osservazione alla rappresentazione. • La figura umana: il volto e la forma del corpo umano. • Modalità d'uso e possibilità espressive delle differenti tecniche artistiche (matite colorate, tempere, collage, mosaico etc etc). • Modalità d'uso e possibilità espressive del linguaggio fotografico e della comunicazione pubblicitaria. • Paradigmi del percorso dell'arte nei secoli: dall'arte paleocristiana al barocco. • Beni Culturali: conservazione e promozione.	• I principali fattori di deterioramento del patrimonio artistico. • L'archeologia industriale e la riqualificazione delle aree dismesse.
--	--	--

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale. Drammatizzare situazioni, testi ascoltati. Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto. Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. Espressione creativa: i bambini sono incoraggiati a esprimere le loro emozioni idee attraverso l'arte utilizzando diversi materiali come pastelli, colori, argilla. Rappresentazione della realtà: i bambini imparano a rappresentare la realtà attraverso il disegno e la pittura, osservando e riproducendo oggetti e scene. Sperimentazione con materiali: i bambini esplorano e	Eseguire manufatti con tecniche diverse, anche da esporre in occasione di eventi, mostre, ecc. Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari. Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola. Realizzare scenografie per un eventuale spettacolo teatrale.	Realizzare opere, anche mediante ideazione di percorsi tematici (autoritratti, ritratti femminili, emozioni espresse da un volto ecc.). Eseguire manufatti con tecniche diverse, anche da esporre in occasione di eventi, mostre, ecc. 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. Approfondire la storia di un artista e drammatizzarla. Realizzare un calendario da tavolo ispirato a quelli medievali.

sperimentano con diversi materiali artistici, come la pittura, il disegno e la plastilina. Creazione di storia attraverso l'arte : i bambini creano storia e narrazione attraverso l'arte utilizzando immagini e simboli. Apprezzamento dell'arte: I bambini sono introdotti all'arte e alle opere d'arte, imparando ad apprezzare e comprendere diverse forme d'arte				
LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI				
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
ESPRESSIONE ARTISTICO-MUSICALE Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. Legge, interpreta ed esprime valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo).	.- Il bambino pone domande su abitudini diverse dalle proprie. - confronta elementi delle proprie tradizioni con quelle altrui.	LIVELLO A - L'alunno sperimenta immagini e forme anche originali e creative attraverso tecniche espressive diverse: plastica, pittorica, multimediale, artistica. Esprime giudizi estetici personali su opere d'arte.	LIVELLO A - L'alunno utilizza in modo originale le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti: grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali. Esprime valutazioni estetiche personali su opere d'arte.	LIVELLO A - L'alunno realizza elaborati personali e creativi utilizzando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo sperimentando tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione dei media. Comprende e valuta, con contributo personale, eventi, materiali, opere artistiche riconoscendone i significati, in relazione alla propria esperienza artistica e ai diversi contesti storico-culturali.
		LIVELLO B - L'alunno sperimenta immagini e forme attraverso tecniche espressive diverse: plastica, pittorica, multimediale, artistica. Esprime giudizi estetici su opere d'arte.	LIVELLO B L'alunno utilizza in modo autonomo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti: grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali. Esprime valutazioni estetiche su opere d'arte.	LIVELLO B - L'alunno realizza elaborati personali utilizzando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo sperimentando tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione dei media. Comprende e valuta eventi, materiali, opere artistiche

				riconoscerne i significati, anche in relazione alla propria esperienza artistica.
		LIVELLO C - L'alunno sperimenta semplici immagini e forme attraverso tecniche espressive diverse: plastica, pittorica, multimediale, artistica. Esprime semplici giudizi estetici su opere d'arte.	LIVELLO C - L'alunno utilizza semplici immagini con tecniche, materiali e strumenti: grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali. Esprime semplici valutazioni estetiche su opere d'arte.	LIVELLO C - L'alunno realizza semplici elaborati utilizzando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo sperimentando tecniche e materiali anche con l'integrazione dei media. Esprime semplici valutazioni su eventi, materiali, opere artistiche.
		LIVELLO D - L'alunno sperimenta con la guida dell'adulto semplici immagini e forme attraverso tecniche espressive diverse: plastica, pittorica, multimediale, artistica. Esprime con domande stimolo semplici giudizi estetici su opere d'arte.	LIVELLO D - L'alunno utilizza , se supportato, semplici immagini con tecniche, materiali e strumenti: grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali. Esprime semplici valutazioni estetiche su opere d'arte con le domande stimolo.	LIVELLO D - L'alunno realizza semplici elaborati utilizzando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo. Esprime semplici valutazioni su eventi, materiali, opere artistiche con le domande stimolo.

Infanzia: IMMAGINI, SUONI E COLORI - IL SÈ E L'ALTRO
Primaria e Secondaria di I grado: MUSICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
- 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.	- 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. - 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.	- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. - Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. - Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. - Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. - Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. - Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.	- L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. - Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali. - È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. - Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. - Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e

		- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	sistemi di codifica.
--	--	--	----------------------

Scuola Dell'Infanzia				
CAMPO DI ESPERIENZA : IMMAGINI SUONI E COLORI; IL SÉ E L'ALTRO				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
Abilità				
Suoni e attività musicali • sa individuare un suono (es. allarme della sveglia) • sa distinguere la pausa di silenzio dal suono • è in grado di ascoltare un brano musicale • partecipa a realizzazioni di canti • riproduce\ inventa suoni • sa muoversi a ritmo di musica • riconosce ed utilizza correttamente gli oggetti sonori • è in grado di associare correttamente suoni e rumori all'oggetto che li produce • simbolizza un ritmo attraverso segni concordati				
Conoscenze				
Suoni e attività musicali • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale • Principali forme di espressione artistica. • Gioco simbolico.				

Scuola Primaria				
DISCIPLINA: MUSICA				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA				CLASSE SECONDA
Abilità				Abilità
- Esplorare l'ambiente sonoro. - Riconoscere i suoni e i rumori dal silenzio. - Utilizzare la voce, il corpo e gli oggetti per realizzare giochi musicali. - Eseguire in gruppo semplici brani vocali curando l'espressività.				- Esplorare l'ambiente sonoro. - Riconoscere e classificare i suoni. - Sperimentare alcune caratteristiche del suono (intensità: piano/forte, velocità: lento/presto, durata: lungo/corto). - Utilizzare la voce, il corpo. - Realizzare oggetti ritmici con materiale strutturato e non. - Produrre semplici fatti sonori ed eventi musicali. - Eseguire in gruppo semplici brani vocali curando l'espressività e l'intonazione. - Ascoltare brani musicali di diverso genere. - Descrivere e rappresentare sensazioni ed emozioni prodotte dall'ascolto dei brani.
Conoscenze				Conoscenze
- L'ambiente sonoro - La voce - Il canto per imitazione				- L'ambiente sonoro - Il suono e le sue caratteristiche - La voce - Gli strumenti ritmici
				CLASSE TERZA
				Abilità
				- Ascoltare e distinguere brani musicali di generi diversi. - Sperimentare le caratteristiche del suono (intensità: piano/forte, velocità: lento/presto, durata: lungo/corto, altezza: grave/acuto, timbro). - Riconoscere la funzione comunicativa dei suoni e dei linguaggi sonori. - Leggere segni grafici convenzionali e non. - Eseguire semplici sequenze ritmiche e melodiche. - Utilizzare in modo graduale strumenti ritmici e/o melodici. - Eseguire canti con l'accompagnamento di semplici strumenti ritmici e/o melodici. - Esprimere liberamente le emozioni suscitate dai brani musicali con il corpo. - Esprimere liberamente le emozioni suscitate con il disegno e verbalmente.
				Conoscenze
				- Il suono e le sue caratteristiche - La partitura non convenzionale - La voce - Gli strumenti musicali

		Il linguaggio del corpo Il linguaggio iconico
--	--	---

Scuola Primaria	
DISCIPLINA: MUSICA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
Abilità	Abilità
- Ascoltare brani di diverso genere musicale. - Analizzare la struttura di un brano. - Apportare riflessioni condividendole con compagni. - Leggere segni grafici convenzionali e non. - Eseguire semplici sequenze ritmiche e melodiche. - Utilizzare strumenti ritmici e/o melodici. - Conoscere la classificazione dei principali strumenti musicali. - Rispettare i segni di attacco e di chiusura. - Adeguare intonazione e tempo all'esecuzione corale d'insieme. - Cantare in modo espressivo modulando la voce in base al carattere del brano eseguito. - Eseguire canti con l'accompagnamento di semplici strumenti ritmici e/o melodici.	- Ascoltare e analizzare la struttura di un brano di diverso genere musicale. - Riconoscere, all'interno di esso, le dimensioni del suono (altezza, intensità, durata, timbro). - Apportare riflessioni critiche costruttive condividendole con i compagni. - Leggere segni grafici per eseguire sequenze ritmiche e melodiche. - Utilizzare strumenti ritmici e/o melodici. - Sperimentare e riconoscere le potenzialità espressive della propria voce. - Esprimere e motivare le emozioni suscitate dai brani musicali. - Rappresentare forme artistiche diverse utilizzando il linguaggio musicale e vocale. - Eseguire canti con l'accompagnamento di strumenti ritmici e/o melodici. - Valutare e riconoscere attraverso i vari aspetti estetici culture di altri luoghi e altri tempi. - Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
Conoscenze	Conoscenze
- La struttura di un brano - I generi musicali	- La struttura di un brano - I generi musicali

• Il suono e le sue caratteristiche • Il pentagramma • La simbologia musicale	• Le caratteristiche del suono • Il pentagramma • La simbologia musicale • Le emozioni • I testi musicali • La musica nel tempo • La musica nelle diverse culture • Il linguaggio multimediale
---	---

Scuola Secondaria di I grado			
DISCIPLINA: MUSICA			
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.	
CLASSE PRIMA		CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Abilità		Abilità	Abilità
• Possedere le elementari tecniche esecutive degli strumenti didattici (voce) e eseguire semplici brani melodici leggendo uno spartito • Riprodurre con la voce semplici melodie per imitazione e facili intervalli per lettura intonata • Riprodurre con il corpo strutture ritmiche e/o sequenze musicali • Trascrivere melodie su software di notazione • Comporre misure nei tempi semplici • Apportare variazioni ritmiche, melodiche, timbriche ai brani eseguiti • Utilizzare la voce per creare qualche messaggio significativo • Utilizzare il dispositivo digitale per la scrittura musicale apportando variazioni		• Possedere le elementari tecniche esecutive degli strumenti didattici (voce) e eseguire semplici brani melodici leggendo uno spartito • Riprodurre con il corpo strutture ritmiche e/o sequenze musicali • Eseguire espressivamente e per lettura brani corali polifonici anche con elementi coreografici seguendo le indicazioni dell'insegnante, singolarmente e collettivamente, curando il sincronismo, l'espressività, l'amalgama delle voci e utilizzando consapevolmente i parametri del suono • Trascrivere melodie su software di notazione	• Possedere le elementari tecniche esecutive degli strumenti didattici (voce) e eseguire semplici brani melodici leggendo uno spartito • Riprodurre con il corpo strutture ritmiche e/o sequenze musicali • Eseguire espressivamente e per lettura brani corali polifonici anche con elementi coreografici seguendo le indicazioni dell'insegnante, singolarmente e collettivamente, curando il sincronismo, l'espressività, l'amalgama delle voci e utilizzando consapevolmente i parametri del suono • Trascrivere melodie su software di notazione

• Riconoscere la fonte degli stimoli sonori ed il loro significato nella vita quotidiana • Riconoscere i caratteri degli stimoli sonori • Discriminazione timbrica degli strumenti musicali all'ascolto • Riconoscere all'ascolto l'appartenenza ad un genere musicale • Analizzare brevi frasi melodiche	• Comporre misure nei tempi semplici utilizzando le regole del linguaggio musicale • Apportare variazioni ritmiche, melodiche, timbriche ai brani eseguiti • Individuare gli elementi principali del discorso musicale • Riconoscere all'ascolto le caratteristiche di un genere musicale • Utilizzare la terminologia appropriata per relazionare il brano ascoltato ad altri linguaggi artistici • Manipolare oggetti sonori per scoprirne le peculiarità	• Comporre misure nei tempi semplici utilizzando le regole del linguaggio musicale • Apportare variazioni ritmiche, melodiche, timbriche ai brani eseguiti • Rielaborare/Ideare materiali musicali con software di scrittura Musicale, Software di Audiation • Saper individuare nello spartito la ripetizione, la somiglianza e la diversità delle parti, • Esprimere giudizi personali e motivati nei confronti dei vari generi musicali, usando la terminologia appropriata • Scoprire e comprendere testimonianze storico-sociali attraverso l'ascolto e la ricerca di documenti musicali, i principali usi e funzioni sociali della musica nella realtà contemporanea, europea ed extraeuropea • Correlare la costruzione di messaggi musicali con la funzione espressivo-comunicativi
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
• Comprensione del significato suono-segno • Decodificazione di un semplice spartito ritmico e melodico • Riconoscimento dei simboli della durata, intensità, altezza, sia nella notazione convenzionale che non • Tecnica di base del canto.Fondamenti della tecnica vocale • Conoscenza di brani monodici, canoni • Fattori prosodici di parole, strutture ritmiche delle parole, suoni e rumori • Utilizzo della terminologia appropriata • Criteri di organizzazione formale tradizionale, • Le principali strutture del linguaggio musicale e loro valenza espressiva. • Classificazione degli strumenti e delle voci • Conoscenza delle funzioni dell'orecchio umano	• Comprensione del significato suono-segno • Decodificazione di uno spartito ritmico, melodico e polifonico • Individuazione principali strutture del linguaggio musicale e loro valenza espressiva. • Conoscenza dei fondamenti della tecnica vocale • Utilizzo della simbologia musicale per la trascrizione dei parametri relativi alla dinamica, andamento, agogica ed espressione • Riconoscimento della struttura formale di un brano, in particolare incisi, frasi e semi-frasi, Tema Musicale • Conoscenza di forme e strutture (Canone, Rondò, Minuetto)	• Comprensione del significato suono-segno • Decodificazione di uno spartito ritmico, melodico e polifonico • Individuazione principali strutture del linguaggio musicale e loro valenza espressiva. • Conoscenza dei fondamenti della tecnica vocale • Utilizzo della simbologia musicale per la trascrizione dei parametri relativi alla dinamica, andamento, agogica ed espressione • Conoscenza delle scale maggiori minori, tonalità maggiori e minori • Conoscenza delle organizzazioni formali complesse, narrative, aggregative, libere • Conoscenza della terminologia specifica • Conoscenza degli Inni nazionali, ed altri Inni simbolici

• Conoscenza di forme e strutture semplici • Conoscenza delle varie formazioni orchestrali • Conoscenza del software di scrittura musicale MAESTRO COMPOSITORE	• Conoscenza della evoluzione storico musicale dal Medioevo al Barocco anche in riferimento alla varie forme musicali del tempo • Conoscenza delle scale di modo maggiore • Conoscenza del software di scrittura musicale MAESTRO COMPOSITORE/MUESCORE	• Conoscenza dei canti di lavoro della musica popolare e della musica Jazz • Comprensione delle funzioni delle opere nei contesti storici specifici, in relazione anche ad altre espressioni artistiche e culturali • Conoscenza del software di scrittura musicale MUESCORE/MAESTRO COMPOSITORE, EdPuzzle, AUDACITY
--	--	--

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi. 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 arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca. Ideare storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali.	Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali (strumenti autoprodotti con materiali di recupero) e con strumenti musicali o esecuzioni corali in occasione di eventi organizzati dalla scuola o da altre organizzazioni (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...). Creare un accompagnamento sonoro per una storia.	Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali in occasione di eventi organizzati dalla scuola o da altre organizzazioni (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni, concorsi...). Ascoltare brani musicali, individuandone le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi. Riflettere sul significato storico, culturale ed emotivo degli inni nazionali e ideare un inno di classe utilizzando strumenti digitali per la creazione musicale (Garageband ecc.). Creare un brano musicale, utilizzando un'app o un software (es. GarageBand, Chrome Music Lab, ...) per comporre un canone. Ideare una colonna sonora con uso di un software musicale (es. GarageBand, BandLab, Soundtrap, o simili).
LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		

EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
ESPRESSIONE MUSICALE Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre, anche in modo creativo messaggi musicali. Legge, interpreta ed esprime valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo).	.- Il bambino pone domande su abitudini diverse dalle proprie. - confronta elementi delle proprie tradizioni con quelle altrui.	LIVELLO A - L'alunno riproduce con consapevolezza, eventi sonori, brani musicali, in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali. Esprime giudizi estetici personali su brani musicali.	LIVELLO A - L'alunno esplora in modo creativo le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Esprime valutazioni estetiche personali su brani musicali.	LIVELLO A - L'alunno partecipa in modo attivo e consapevole alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Comprende e valuta, con contributo personale, eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.
		LIVELLO B - L'alunno riproduce autonomamente eventi sonori e brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali. Esprime giudizi estetici su brani musicali.	LIVELLO B - L'alunno esplora autonomamente le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Esprime valutazioni estetiche su brani musicali.	LIVELLO B - L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali e artistiche riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale.
		LIVELLO C - L'alunno riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali. Esprime semplici giudizi estetici su brani musicali, opere d'arte.	LIVELLO C - L'alunno conosce le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Esprime semplici valutazioni estetiche su brani musicali.	LIVELLO C - L'alunno partecipa alla realizzazione di semplici esperienze musicali attraverso l'esecuzione e di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Esprime semplici valutazioni su eventi, materiali, opere musicali.

		LIVELLO D - L'alunno, se supportato, riproduce eventi sonori e semplici brani musicali in gruppo, con strumenti non convenzionali. Esprime con domande stimolo semplici giudizi estetici su brani musicali.	LIVELLO D - L'alunno, con la mediazione dell'adulto, conosce le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso. Esprime semplici valutazioni estetiche su brani musicali con le domande stimolo.	LIVELLO D - L'alunno partecipa alla realizzazione di esperienze musicali, se supportato dall'adulto, attraverso l'esecuzione e di semplici brani strumentali e vocali. Esprime semplici valutazioni su eventi, materiali , opere musicali e artistiche con le domande stimolo.
--	--	---	---	--

Infanzia:IL CORPO E IL MOVIMENTO
Primaria e Secondaria di I grado: EDUCAZIONE FISICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
- 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.	- 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. - Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri. - Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare. - Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	- 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 <i>giocosport</i> 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	- L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. - Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. - Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. - Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. - È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

		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.	
--	--	---	--

Scuola Dell'Infanzia				
CAMPO DI ESPERIENZA : IL CORPO E IL MOVIMENTO				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
Abilità				
Sviluppo e rappresentazione dello schema corporeo • sa riconoscersi allo specchio • riconosce e denomina le principali parti del suo corpo • nella rappresentazione disegna la figura umana (almeno testa, occhi, bocca, braccia, gambe, abbozzo di busto) • usa tutte le parti del corpo in merito alle attività richieste • sa denominare le parti del corpo di una figura umana rappresentata • sa rappresentare il corpo in movimento Il corpo in movimento • è coordinato nel movimento • accetta di partecipare ai giochi motori proposti • imita movimenti semplici (es. salire e scendere dei gradini, saltare, rotolare, dondolarsi) • rispetta le regole del gioco • sa fermare il suo corpo quando è richiesto				

- dimostra di avere un adeguato equilibrio
- sa saltare da diverse altezze
- controlla l'esecuzione del gesto (es. lancio della palla con i piedi e con le mani, tirare e spingere, sollevare ecc.)
- durante i giochi utilizza tutto lo spazio a disposizione
- esegue un percorso complesso correttamente

Conoscenze

Sviluppo e rappresentazione dello schema corporeo

- Il corpo e le differenze di genere

Il corpo in movimento

- Il movimento sicuro
- I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri
- Le regole dei giochi
- Principali forme di espressione corporea

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA			
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:			
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.			
CLASSE PRIMA		CLASSE SECONDA	
Abilità		Abilità	
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé. • Riconoscere e distinguere le informazioni provenienti dai diversi organi di senso. • Utilizzare diversi schemi motori di base		Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri. • Riconoscere, classificare, le informazioni provenienti dai diversi organi di senso. • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori	
		CLASSE TERZA	
		Abilità	
		Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente. • Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dai	

(correre /saltare, afferrare / lanciare, ecc). • Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. • Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali. • Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo espressiva • Eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. • Rispettare le regole, se stessi e gli altri. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Conoscere e applicare correttamente diverse proposte di giocosport. • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.	di base (correre /saltare, afferrare / lanciare, ecc). • Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. • Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. • Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo espressiva • Eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. • Rispettare le regole, se stessi e gli altri. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Conoscere e applicare correttamente diverse proposte di giocosport. • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.	diversi organi di senso. • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre /saltare, afferrare / lanciare, ecc). • Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo • Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. • Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva • Utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. • Eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Conoscere e applicare correttamente proposte di giocosport. • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco. • Rispettare le regole nella competizione sportiva. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.
Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo - Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva - Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva Il gioco, lo sport, le regole e il fair play - Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo - Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva - Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Salute e benessere, prevenzione e sicurezza - Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo - Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva - Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva Il gioco, lo sport, le regole e il fair play - Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Salute e benessere, prevenzione e sicurezza - Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
---	--	---

Scuola Primaria	
DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
Abilità	Abilità
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo 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.	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo 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.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara. • Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti. accettando la sconfitta, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. Salute, benessere, prevenzione e sicurezza • Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici.	Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara. • Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti. accettando la sconfitta, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. Salute, benessere, prevenzione e sicurezza • Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici.
Conoscenze	Conoscenze
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo • Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • I diversi tipi di sport: individuali e collettivi. • Le regole di gioco. • Il fair play. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo • Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • I diversi tipi di sport: individuali e collettivi. • Le regole di gioco. • Il fair play. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
Scuola secondaria di I grado	

DISCIPLINA : EDUCAZIONE FISICA				
COMPETENZA RIFERIMENTO:	CHIAVE	EUROPEA	DI	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:				COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; COMPETENZA MULTILINGUISTICA; COMPETENZA DIGITALE; COMPETENZA PERSONALE, COMPETENZA SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA; COMPETENZA IMPRENDITORIALE.
CLASSE PRIMA		CLASSE SECONDA		CLASSE TERZA
Abilità		Abilità		Abilità
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo - Saper utilizzare e coordinare gli schemi motori elementari in vista della realizzazione dei gesti tecnici propri delle discipline sportive. - Acquisire consapevolezza nell'utilizzare le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici in alcuni sport. - Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni note. - Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico nelle situazioni sportive note. - Acquisire consapevolezza dell'ambiente naturale e artificiale circostanti e saper orientarsi costruendo e organizzando lo spazio topografico in relazione al proprio corpo. 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 semplici gesti di compagni e avversari in situazioni di gioco e di sport. - Saper decodificare alcuni e principali gesti		Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo - Saper utilizzare le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici in alcuni sport. - Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni note e alcune nuove. - Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in alcune situazioni sportive nuove. - Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale, organizzando con sicurezza lo spazio topografico in relazione al proprio corpo. 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 situazioni di gioco e di sport. - Saper decodificare i principali gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play		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 situazioni di gioco e di sport. - Saper decodificare i gesti arbitrari 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.

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. • Saper realizzare alcune semplici strategie di gioco; mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. • Applicare il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. • Acquisire consapevolezza nel gestire le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • Essere in grado di rilevare i principali cambiamenti morfologici del corpo e acquisire consapevolezza che avere uno stile di vita sano può migliorare il benessere della salute e le proprie prestazioni motorie. • Saper distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e saper applicare, dietro indicazione del docente, alcune tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. • Acquisire consapevolezza nel saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. • Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. • Mettere in atto corretti comportamenti per la cura e l'igiene personale anche rispettando le regole stabilite. • Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica acquisendo consapevolezza dei benefici.	• Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco anche in forma creativa. • Saper realizzare semplici strategie di gioco; mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. • Applicare il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. • Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • Acquisire consapevolezza dei cambiamenti morfologici e cognitivo-emozionali caratteristici della preadolescenza e saper gestire un piano di lavoro assegnato per mantenere uno stile di vita sano per migliorare le proprie prestazioni motorie e il benessere della salute. • Saper distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e saper applicare alcune tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. • Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. • Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. • Mettere in atto corretti comportamenti per la cura e l'igiene personale anche rispettando le regole stabilite. • Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.	• Saper realizzare strategie di gioco; mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. • Applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. • Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • Avere consapevolezza dei cambiamenti morfologici e cognitivo-emozionali caratteristici dell'età e saper applicare un piano di lavoro per mantenere uno stile di vita sano per migliorare le proprie prestazioni motorie e il benessere della salute. • Saper distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. • Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. • Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. • Mettere in atto corretti comportamenti per la cura e l'igiene personale anche rispettando le regole stabilite. • Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. • Essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcol).
--	--	---

Conoscenze	Conoscenze	Conoscenze
• Lo schema corporeo. • Nomenclatura del corpo e linguaggio specifico delle posizioni e dei movimenti fondamentali. • Gli schemi motori elementari e le abilità. • L'equilibrio e la lateralità. • Le componenti spazio-temporali nei movimenti del corpo. • Il gioco e lo sport nella storia. • Giochi di imitazione e riproduzione di sentimenti e stati d'animo. • Gest tecnici di alcuni sport. • Attività ludiche e sportive in vari ambienti naturali e artificiali. • Fondamentali tecnici essenziali e regolamenti di alcuni sport e giochi. • Regole di arbitraggio e formazione delle squadre. • Conoscenza delle corrette reazioni rispetto alle situazioni competitive. • Il fair-play. • Principali aspetti dei cambiamenti morfologici del corpo. • Tecniche di stretching e defaticamento. • Conoscenza e uso degli attrezzi. • Conoscenza delle situazioni di rischio in palestra e nell'esecuzione di alcune attività. • Conoscenza e cura dell'igiene personale. • Relazioni positive tra sport e salute.	• Le capacità motorie e le abilità. • Le capacità motorie condizionali. • Conoscere come utilizzare l'esperienza motoria per risolvere situazioni note e alcune nuove. • Principali regole e caratteristiche fondamentali dei giochi tradizionali e delle discipline sportive individuali e di squadra praticati. • Gest tecnici fondamentali dei giochi sportivi praticati. • Conoscere le componenti spazio-temporali funzionali per trasformare gli schemi motori elementari e le capacità motorie acquisite in gesti tecnici anche in situazioni sportive nuove. • Esercizi e percorsi a corpo libero, con grandi e piccoli attrezzi. • Attività ludiche e sportive in vari ambienti naturali e artificiali. • Conoscere come orientarsi nell'ambiente naturale e artificiale organizzando in sicurezza lo spazio topografico in relazione al proprio corpo. • Il processo coordinativo e la crescita motoria. • La comunicazione e le forme di linguaggio verbale e non verbale. • Tecniche di espressione corporea. • La postura e le modalità relazionali. • Linguaggio arbitrale degli sport conosciuti e giocati. • Conoscere alcune strategie di gioco e come organizzare le squadre. • I giochi di ruolo. • Le regole del bravo sportivo. • Il significato di fair-play e le principali regole di collaborazione, inclusione e rispetto di tutti i compagni di squadra, degli avversari e dei giudici e arbitri. • L'attività fisica adattata e il movimento per tutti.	• Le capacità motorie e le abilità. • Le capacità motorie condizionali. • Le capacità motorie coordinative. • Conoscere come utilizzare l'esperienza motoria per risolvere situazioni nuove o inusuali. • Conoscere le regole e le caratteristiche fondamentali dei giochi tradizionali e delle discipline sportive individuali e di squadra praticati. • Gest tecnici fondamentali dei vari giochi sportivi. • Conoscere le componenti spazio-temporali funzionali per trasformare le capacità motorie acquisite in abilità motorie per realizzare i gesti tecnici in ogni situazioni sportiva. • Esercizi e percorsi a corpo libero, con grandi e piccoli attrezzi. • Attività ludiche e sportive in vari ambienti naturali e artificiali. • Conoscere come orientarsi nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici. • La comunicazione e le forme di linguaggio verbale e non verbale. • Tecniche di espressione corporea. • Le forme di comunicazione corporea attraverso il movimento. • Linguaggio arbitrale degli sport conosciuti e giocati. • Strategie di gioco. • Organizzazione di squadre e tornei. • I giochi di ruolo. • Le Olimpiadi e le paralimpiadi. • Il fair play e le regole di collaborazione, inclusione e rispetto di tutti i compagni di squadra, degli avversari e dei giudici e arbitri. • Lo sport per tutti e concetto di attività fisica adattata. • Conoscenza delle corrette reazioni

	• Conoscenza delle corrette reazioni comportamentali e controllo delle emozioni rispetto alle situazioni competitive sia in caso di vittoria che di sconfitta. • Le norme generali di prevenzione degli infortuni. • Pubertà e adolescenza: cambiamenti fisici e psichici. • Conoscenza delle variabili funzionali del corpo in relazione all'attività fisica durante lo sforzo. • Valutazione dei parametri cardiocircolatori attraverso le pulsazioni del polso radiale. • Le fasi dell'allenamento. • L'importanza del riscaldamento prima dell'attività e conoscenza di programmi basilari di allenamento da attuare per la propria salute e il proprio benessere. • I circuiti per allenare l'efficienza fisica. • I principali sistemi anatomici umani coinvolti nel movimento. • I sistemi energetici. • Gli adattamenti del corpo all'allenamento sportivo. • Le tipologie dei test motori per la valutazione e autovalutazione delle capacità motorie e dell'efficienza fisica. • Conoscere e riconoscere i segnali del corpo durante lo sforzo fisico per regolare l'intensità dell'attività con esercizi di controllo respiratorio, rilassamento e allungamento muscolare. • Calcolo del polso radiale e conoscenza della fase di recupero. • Concetto di salute e stile di vita sano e attivo. • La postura corretta e i principali vizi del portamento. • Effetti delle attività motorie sulla salute. • L'alimentazione equilibrata. • Regole principali di prevenzione degli infortuni e tipologie di infortuni del sistema muscolo-scheletrico.	comportamentali e controllo delle emozioni rispetto alle situazioni competitive sia in caso di vittoria che di sconfitta. • I principali cambiamenti morfologici e cognitivo-emozionali legati all'adolescenza. • Stress e adolescenza. • Le life skills. • I principali sistemi anatomici umani coinvolti nel movimento. • Elementi di biomeccanica del movimento. • La postura corretta e i vizi del portamento: piani di lavoro per la prevenzione del mal di schiena. • Le norme generali di prevenzione degli infortuni e elementi basilari di primo soccorso. • I traumi sportivi. • Principi basilari di metodologie di allenamento finalizzati al miglioramento dell'efficienza fisica. • Conoscenza di diverse tipologie di test motori per la valutazione delle prestazioni fisiche. • Conoscere e riconoscere i segnali del corpo durante lo sforzo fisico per regolare l'intensità dell'attività con esercizi di controllo respiratorio, rilassamento e allungamento muscolare. • Calcolo delle pulsazioni cardiocircolatorie (polso radiale) e del tempo di recupero dallo sforzo. • Conoscere il concetto di stile di vita attivo per strutturare programmi di allenamento personale da attuare per la propria salute e il proprio benessere fisico. • Le dipendenze e le principali sostanze e metodi proibiti nello sport. • Le patologie legate all'alimentazione. • L'alimentazione dello sportivo. • Conoscenza di corretti comportamenti da adottare per una buona igiene personale. • La sicurezza e comportamenti da mettere in atto durante l'attività in palestra e in ambiente naturale. • Conoscenza e uso corretto degli attrezzi. • Comportamenti da adottare per la sicurezza
--	---	--

	• Conoscenza di corretti comportamenti da adottare per una buona igiene personale. • La sicurezza e comportamenti da mettere in atto durante l'attività in palestra e in ambiente naturale. • Conoscenza e uso corretto degli attrezzi. • Comportamenti da adottare per la sicurezza personale e degli altri in possibili situazioni di pericolo e/o di prevenzione degli infortuni in ogni ambiente e con gli attrezzi in uso.	personale e degli altri in possibili situazioni di pericolo e/o di prevenzione degli infortuni in ogni ambiente e con gli attrezzi in uso.
--	--	--

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano. Realizzare compiti e giochi di squadra. Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; Denominare parti e funzioni; Eseguire giochi motori individuati accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi. Eseguire giochi di squadra, rispettando le regole date.	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 decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.	Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati al fair play, lealtà e correttezza. Organizzare dei mini-tornei. Progettare degli allenamenti e gestirne lo svolgimento alla classe. Creare dei percorsi o dei circuiti utilizzando gli esercizi motori appresi e gli attrezzi a disposizione per sviluppare le capacità motorie condizionali e le capacità coordinative. Osservare le capacità motorie dei compagni e compilare delle schede di osservazione. Costruire schede relative a corretti stili di vita per la conservazione della propria salute. Comporre una sequenza coreografica. Realizzare materiale informativo sulla postura.

In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; Individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; Fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).				
LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI				
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
ESPRESSIONE CORPOREA Coordina azioni e schemi motori; utilizza strumenti ginnici e il movimento come espressione di stati d'animo diversi. Partecipa a giochi rispettando le regole, gestendo ruoli ed eventuali conflitti e assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico-sanitario della sicurezza di sé e degli altri.	- Il bambino si esprime tramite attività di tipo grafico, manipolativo, pittorico, plastico, di interpretazione corporea, musicale - vive pienamente la propria corporeità e ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. - osserva opere d'arte manifestando il proprio pensiero e la propria emozione.	LIVELLO A - L'alunno coordina con consapevolezza alcuni schemi motori di base e utilizza correttamente e autonomamente gli attrezzi e gli spazi di gioco. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo. Partecipa a giochi di movimento seguendo le istruzioni e le regole date. Osserva scrupolosamente le norme igieniche e comportamentali di prevenzione.	LIVELLO A - L'alunno coordina azioni e schemi motori con buon autocontrollo e destrezza. Utilizza con consapevolezza il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo in maniera significativa. Partecipa attivamente a giochi di movimento e di squadra seguendo le istruzioni e le regole. Conosce e osserva le misure dell'igiene personale che segue in	LIVELLO A - L'alunno utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando con padronanza il movimento in situazione. Utilizza con consapevolezza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri. Partecipa attivamente a giochi di movimento rispettando autonomamente le regole, i compagni, le strutture. Adotta con consapevolezza comportamenti di promozione dello star bene in ordine a un

			autonomia e le istruzioni per la sicurezza propria e altrui	sano stile di vita e alla prevenzione.
		LIVELLO B - L'alunno coordina alcuni schemi motori di base e utilizza correttamente gli attrezzi e gli spazi di gioco. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo. Partecipa a giochi di movimento seguendo le istruzioni e le regole date. Osserva con attenzione le norme igieniche e comportamentali di prevenzione.	LIVELLO B - L'alunno coordina correttamente azioni e schemi motori. Utilizza il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Partecipa a giochi di movimento e di squadra seguendo le istruzioni e le regole. Conosce e osserva le misure dell'igiene personale che segue in autonomia e le istruzioni per la sicurezza propria e altrui.	LIVELLO B - L'alunno utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza in modo funzionale gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri. Partecipa a giochi di movimento rispettando autonomamente le regole, i compagni, le strutture. Adotta per se stesso comportamenti di promozione dello star bene in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
		LIVELLO C - L'alunno coordina alcuni schemi motori di base e utilizza gli attrezzi e gli spazi di gioco. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo. Partecipa a giochi di movimento seguendo semplici istruzioni e regole date. Osserva le norme igieniche e comportamentali di prevenzione.	LIVELLO C - L'alunno coordina azioni e schemi motori. Utilizza il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Partecipa a giochi di movimento rispettando le regole. Conosce e osserva le misure dell'igiene personale e le istruzioni per la sicurezza.	LIVELLO C - L'alunno utilizza le abilità motorie e sportive acquisite. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri. Partecipa a giochi di movimento seguendo le istruzioni e le regole principali. Adotta comportamenti di promozione dello star bene.
		LIVELLO D - L'alunno coordina semplici schemi motori di base e utilizza gli attrezzi e gli spazi di gioco, se guidato dall'adulto. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo. Partecipa , con la mediazione dell'adulto, a giochi	LIVELLO D - L'alunno coordina azioni e schemi motori, se guidato. Utilizza il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Partecipa a giochi di movimento, se supportato, rispettando le regole.	LIVELLO D - L'alunno utilizza le abilità motorie e sportive acquisite, se supportato dall'adulto. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri.

		di movimento seguendo semplici istruzioni e regole date. Osserva le norme basilari igieniche e comportamentali di prevenzione	Conosce e osserva le misure dell'igiene personale che segue e le istruzioni, impartite dall'adulto, per la sicurezza propria e altrui.	Partecipa a giochi di movimento seguendo le istruzioni e le regole impartite dall'adulto. Adotta, se supportato, comportamenti di promozione dello star bene.
--	--	--	--	---

COMPETENZA DIGITALE

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

DISCIPLINE: tutte

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: LA CONOSCENZA DEL MONDO

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: tutti

Per la COMPETENZA DIGITALE si faccia riferimento a quanto riportato nel Curricolo digitale.

LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA DIGITALE				
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI - Naviga, ricerca e filtra dati, informazioni e contenuti digitali.	Il bambino riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi. - familiarizza con i basilari dispositivi di comunicazione ed informazione, partecipando alle riproduzioni multimediali. - si orienta tra i diversi mezzi, denomina le parti fondamentali dei principali dispositivi digitali.	LIVELLO A - L'alunno accede a dati, informazioni e contenuti online in modo e naviga , in modo completamente autonomo, al loro interno.	LIVELLO A - L'alunno accede a dati, informazioni e contenuti online e naviga, in modo completamente autonomo, al loro interno. Utilizza consapevolmente, negli ambiti proposti, una terminologia specifica.	LIVELLO A - L'alunno analizza, interpreta e valuta le fonti di dati, informazioni e contenuti digitali in situazioni note e non note. Organizza le informazioni e i dati affinché possano essere archiviati e recuperati in ambienti strutturati.
		LIVELLO B - L'alunno accede a dati, informazioni e contenuti online e naviga, in modo parzialmente autonomo, al loro interno.	LIVELLO B - L'alunno accede a dati, informazioni e contenuti online e naviga, in modo parzialmente autonomo, al loro interno. Utilizza parzialmente, una terminologia specifica negli ambiti proposti.	LIVELLO B - L'alunno analizza, interpreta e valuta le fonti di dati, informazioni e contenuti digitali in situazioni note. Organizza le informazioni e i dati affinché possano essere archiviati e recuperati in ambienti strutturati.
		LIVELLO C - L'alunno accede a dati, informazioni e contenuti online e, se opportunamente guidato, naviga al loro interno.	LIVELLO C - L'alunno accede a dati, informazioni e contenuti online e, se opportunamente guidato, naviga al loro interno.	LIVELLO C - L'alunno analizza, interpreta e valuta le fonti di dati, informazioni e contenuti digitali in situazioni note e se opportunamente guidato.

			Si avvia all'utilizzo, negli ambiti proposti, di una terminologia specifica.	Organizza in modo parziale le informazioni e i dati affinché possano essere archiviati e recuperati in ambienti strutturati.
		LIVELLO D - L'alunno accede a dati, informazioni e contenuti online solo se guidato.	LIVELLO D - L'alunno accede a dati, informazioni e contenuti online se guidato. Utilizza, occasionalmente, negli ambiti proposti, una terminologia specifica.	LIVELLO D - L'alunno, se opportunamente guidato, analizza, interpreta e valuta le fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Si avvia all'organizzazione delle informazioni e dei dati.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Interagisce e condivide le informazioni attraverso le tecnologie digitali.	Il bambino 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. -acquisisce competenze sociali e relazionali tenendo conto del punto di vista altrui; collabora nell'esecuzione di un compito, condivide, allaccia relazioni amicali, ricompone piccoli conflitti, propone idee e soluzioni. -rappresenta il mondo e socializza le proprie esperienze. -partecipa a giochi informatici, anche in gruppo.	LIVELLO A - L'alunno interagisce con altre persone in maniera personale, consapevole e propositiva, anche in situazioni nuove, utilizzando tecnologie in contesti comunicativi concreti .	LIVELLO A - L'alunno riconosce in piena autonomia le funzioni degli strumenti digitali da utilizzare in maniera collaborativa e condivisa.	LIVELLO A - L'alunno utilizza in piena autonomia in maniera collaborativa e condivisa programmi di elaborazione testi, fogli di calcolo, presentazioni per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
		LIVELLO B - L'alunno interagisce con altre persone in maniera consapevole anche in situazioni nuove, utilizzando tecnologie in contesti comunicativi concreti e mostra di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	LIVELLO B - L'alunno riconosce in autonomia le funzioni degli strumenti digitali da utilizzare in maniera collaborativa e condivisa.	LIVELLO B - L'alunno utilizza in autonomia in maniera collaborativa e condivisa programmi di elaborazione testi, fogli di calcolo, presentazioni per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
		LIVELLO C - L'alunno interagisce con altre persone in maniera semplice anche in situazioni nuove, utilizzando tecnologie in contesti comunicativi concreti.	LIVELLO C - L'alunno riconosce le funzioni principali degli strumenti digitali da utilizzare in maniera collaborativa e condivisa.	LIVELLO C - L'alunno, se parzialmente guidato, utilizza in maniera collaborativa e condivisa programmi di elaborazione testi, fogli di calcolo, presentazioni per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
		LIVELLO D - L'alunno, opportunamente guidato,	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, riconosce le funzioni	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, utilizza in maniera collaborativa e

		interagisce con altre persone in maniera semplice utilizzando tecnologie in contesti comunicativi concreti.	principali degli strumenti digitali da utilizzare in maniera collaborativa e condivisa.	condivisa programmi di elaborazione testi, fogli di calcolo, presentazioni per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
COSTRUZIONE DI CONTENUTI - Sviluppa cultura e contenuti digitali - Integra e rielabora contenuti digitali	Il bambino si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	.LIVELLO A - L'alunno ha familiarità con gli strumenti digitali per la costruzione di contenuti e si avvia alla produzione di elaborati.	LIVELLO A - L'alunno conosce strumenti digitali per la costruzione di contenuti e produce elaborati.	LIVELLO A - L'alunno utilizza in piena autonomia, in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni, per produrre elaborati complessi.
		LIVELLO B - L'alunno ha familiarità con i principali strumenti digitali per la costruzione di contenuti e si avvia alla produzione di semplici elaborati.	LIVELLO B - L'alunno conosce strumenti digitali per la costruzione di contenuti e produce semplici elaborati.	LIVELLO B - L'alunno utilizza in autonomia, in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni, per produrre elaborati.
		LIVELLO C - L'alunno ha familiarità con i principali strumenti digitali per la costruzione di contenuti e si avvia, se parzialmente guidato, alla produzione di semplici elaborati.	LIVELLO C - L'alunno conosce alcuni strumenti digitali per la costruzione di contenuti e, se parzialmente guidato, produce semplici elaborati.	LIVELLO C - L'alunno, se parzialmente guidato, utilizza in modo creativo diverse applicazioni, per produrre elaborati.
		LIVELLO D - L'alunno ha familiarità con alcuni strumenti digitali per la costruzione di contenuti e si avvia, se guidato, alla produzione di semplici elaborati.	LIVELLO D - L'alunno conosce alcuni strumenti digitali per la costruzione di contenuti e, se guidato, produce semplici elaborati.	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, utilizza in modo creativo diverse applicazioni, per produrre elaborati.
SICUREZZA - Protegge i dati personali e la privacy - Tutela la salute e il benessere	Il bambino conosce i rischi legati alla sovraesposizione agli strumenti digitali, le buone prassi per un loro corretto utilizzo (la giusta distanza dal monitor, il contatto con i cavi e prese...) ed impara ad avere cura dei dispositivi.	LIVELLO A - L'alunno apprende i rischi legati all'uso delle nuove tecnologie. Si avvia alla conoscenza degli strumenti per la navigazione in rete.	LIVELLO A - L'alunno valuta i rischi legati all'uso delle nuove tecnologie. Familiarizza con gli strumenti per la navigazione in rete e apprende le regole della netiquette.	LIVELLO A - L'alunno valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Ne conosce le potenzialità e i limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le risorse. Applica le regole della netiquette. Distingue con

				consapevolezza l'identità reale e digitale.
		LIVELLO B - L'alunno apprende i principali rischi legati all'uso delle nuove tecnologie. Si avvia alla conoscenza di alcuni strumenti per la navigazione in rete.	LIVELLO B - L'alunno conosce i rischi legati all'uso delle nuove tecnologie. Familiarizza con alcuni strumenti per la navigazione in rete e apprende le principali regole della netiquette	LIVELLO B - L'alunno valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Ne conosce le potenzialità e i limiti, utilizzando in modo responsabile le risorse. Applica le regole della netiquette. Distingue l'identità reale e digitale.
		LIVELLO C - L'alunno apprende alcuni dei rischi legati all'uso delle nuove tecnologie. Se guidato, si avvicina all'uso di semplici strumenti per la navigazione in rete.	LIVELLO C - L'alunno individua i principali rischi legati all'uso delle nuove tecnologie. Familiarizza con alcuni strumenti per la navigazione in rete e con le principali regole della netiquette.	LIVELLO C - L'alunno conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie, utilizzandone le risorse. Applica le regole principali della netiquette. Si avvia alla distinzione dell'identità reale e digitale.
		LIVELLO D - L'alunno individua, con domande stimolo, alcuni dei rischi legati all'uso delle nuove tecnologie. Se guidato, si avvicina all'uso di semplici strumenti per la navigazione in rete.	LIVELLO D - L'alunno individua, con domande stimolo, i principali rischi connessi alle più comuni tecnologie della comunicazione.	LIVELLO D - L'alunno conosce parzialmente i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie, utilizzandone le risorse. Se guidato applica le regole principali della netiquette.
RISOLVERE PROBLEMI - Individua problemi tecnici e li risolve usando le tecnologie digitali; - Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali; - Realizza semplici programmi utilizzando alcuni linguaggi di programmazione per risolvere problemi	Il bambino 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.	LIVELLO A - L'alunno si avvia alla conoscenza dei problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Apprende i principi della programmazione a blocchi.	LIVELLO A - L'alunno individua alcuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Utilizza il pensiero computazionale: attraverso alcuni linguaggi di programmazione a blocchi riesce a ideare, realizzare e testare semplici programmi informatici.	LIVELLO A - Usa con piena consapevolezza e responsabilità le tecnologie come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. Valuta, sceglie ed utilizza strumenti digitali o software adatti alle proprie esigenze. Individua e risolve i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Utilizza il pensiero computazionale: attraverso i

				linguaggi di programmazione riesce ad ideare, realizzare e testare semplici programmi informatici.
		LIVELLO B - L'alunno si avvia alla conoscenza di alcuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Si approccia alla creazione di semplici programmi a blocchi.	LIVELLO B - L'alunno individua alcuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Utilizza il pensiero computazionale: attraverso alcuni linguaggi di programmazione a blocchi riesce a realizzare semplici programmi informatici.	LIVELLO B - Usa con consapevolezza le tecnologie come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. Sceglie ed utilizza strumenti digitali o software adatti alle proprie esigenze. Individua e risolve i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Utilizza il pensiero computazionale: attraverso alcuni linguaggi di programmazione riesce ad ideare, realizzare e testare semplici programmi informatici.
		LIVELLO C - L'alunno si avvia alla conoscenza di alcuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Se guidato, si approccia alla creazione di semplici programmi a blocchi.	LIVELLO C - L'alunno individua semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Se guidato riesce a realizzare semplici programmi informatici.	LIVELLO C - Usa una certa consapevolezza nell'uso delle tecnologie come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. Utilizza alcuni strumenti digitali o software adatti alle proprie esigenze. Individua semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Utilizza il pensiero computazionale: guidato riesce a realizzare e testare semplici programmi informatici.
		LIVELLO D - L'alunno individua, con domande stimolo, alcuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Se guidato, si	LIVELLO D - L'alunno individua, con domande stimolo, alcuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Se guidato	LIVELLO D - Se guidato usa le tecnologie come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. Utilizza parzialmente alcuni strumenti digitali o software adatti alle proprie esigenze.

		avvicina alla creazione di semplici programmi a blocchi.	riesce a realizzare semplici programmi informatici.	Individua in alcuni casi semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Se guidato riesce a realizzare semplici programmi informatici.
--	--	---	--	--

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

L'alunno possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.

DISCIPLINE: tutte

CAMPI DI ESPERIENZA: tutti

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Esplorare i materiali e gli oggetti in modo libero e autonomo sviluppando la loro curiosità. Scegliere in autonomia attività e giochi di loro interesse. Gestire il materiale in modo responsabile. Riflettere sulle esperienze condividendo le emozioni. Lavorare in gruppo per raggiungere obiettivi comuni. Ascoltare in modo attivo.	Svolgere lavori di gruppo con riflessione sul ruolo e contributo di ciascuno. Aiutare un compagno in un'attività con la guida del docente. Riflettere su come si impara e su cosa si può migliorare, con l'aiuto dell'insegnante. Svolgere attività di autovalutazione attraverso semplici griglie, rubriche o autobiografie cognitive. Partecipare alla valutazione tra pari fornendo feedback costruttivi. Svolgere attività di apprendistato cognitivo. Analizzare gli errori mediante correzione condivisa e confronto tra pari. Usare semplici schemi, tabelle o disegni per organizzare le informazioni. Sperimentare e confrontare strategie di studio diverse. Accedere a informazioni varie, utilizzando diversi strumenti anche digitali e/o tecnologici e organizzando i materiali a disposizione.	Svolgere lavori di gruppo con riflessione sul ruolo e contributo di ciascuno. Svolgere attività di tutoraggio tra pari (peer tutoring) per supportare i compagni in difficoltà. Partecipare a colloqui riflessivi per discutere progressi, metodi e strategie di studio adatte al proprio stile di apprendimento. Svolgere attività di auto-valutazione attraverso griglie, rubriche o autobiografie cognitive. Partecipare alla valutazione tra pari fornendo feedback costruttivi. Svolgere attività di apprendistato cognitivo. Analizzare gli errori mediante correzione condivisa e confronto tra pari. Svolgere attività di flipped classroom. Organizzare le informazioni utilizzando schematizzazioni diverse. Sperimentare e confrontare strategie di studio diverse.

		Svolgere attività di problem solving utilizzando strumenti e risorse individuali e/o collettive nei tempi richiesti. Pianificare compiti da svolgere e impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione. Raccontare e analizzare un'esperienza significativa (orale o scritta), mettendo in luce cosa si è imparato e come ci si è sentiti. Osservare e parlare delle proprie emozioni durante un'attività.	Svolgere attività di problem solving utilizzando strumenti e risorse individuali e/o collettive nei tempi richiesti. Pianificare compiti da svolgere e impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione Raccontare e analizzare un'esperienza significativa (orale o scritta), mettendo in luce cosa si è imparato e come ci si è sentiti. Nell'ambito delle ore di Orientamento, svolgere attività finalizzate alla conoscenza del sé (interessi, attitudini).	
LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE				
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
Pone domande pertinenti. Reperisce informazioni da varie fonti. Organizza le informazioni (ordina - confronta- collega).	- comprende le informazioni relative ai messaggi dati e le usa in funzione della richiesta. - Organizza il proprio apprendimento attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti. - Utilizza fonti legate all'esperienza e informazioni di tipo percettivo.	LIVELLO A - L'alunno ricava semplici informazioni da fonti diverse. Individua collegamenti tra le informazioni.	LIVELLO A - L'alunno ricerca e seleziona semplici informazioni da fonti diverse per i propri scopi. Utilizza strategie di organizzazione e memorizzazione delle informazioni.	LIVELLO A - L'alunno reperisce autonomamente da varie fonti e da diverse tipologie di testi (continui e non continui), le informazioni esplicite e implicite necessarie allo scopo, anche in situazioni nuove e complesse. Organizza le informazioni in base alla loro rilevanza rispetto al problema da risolvere/al compito da svolgere.
		LIVELLO B - L'alunno ricava semplici informazioni da fonti fornite. Individua semplici collegamenti tra le informazioni.	LIVELLO B - L'alunno ricerca e seleziona semplici informazioni da fonti diverse. Utilizza alcune strategie di organizzazione e memorizzazione delle informazioni.	LIVELLO B - L'alunno reperisce autonomamente da varie fonti e da diverse tipologie di testi, le informazioni esplicite e implicite necessarie allo scopo, anche in situazioni nuove.

				Organizza le informazioni in base alla loro rilevanza rispetto al problema da risolvere/al compito da svolgere.
		LIVELLO C - L'alunno cerca informazioni e le organizza in modo schematico.	LIVELLO C - L'alunno ricerca semplici informazioni in situazioni note. Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana	LIVELLO C - L'alunno reperisce informazioni da varie fonti e da diverse tipologie di testi in situazioni note. Organizza semplici informazioni in base alla loro rilevanza rispetto al compito da svolgere.
		LIVELLO D - L'alunno va aiutato a cercare informazioni e ad organizzarle .	LIVELLO D - L'alunno, se opportunamente guidato, ricava e utilizza semplici informazioni in situazioni note.	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, ricava e organizza informazioni da varie fonti e da diverse tipologie di testi, in situazioni note.
Applica strategie di studio. Argomenta in modo critico le strategie acquisite.	- Individua semplici collegamenti tra informazioni relative all'esperienza vissuta e le conoscenze già possedute - Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi quotidiani legati all'esperienza. - Dimostra prime abilità di tipo logico	LIVELLO A - L'alunno applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: - individua le informazioni principali di un testo; - divide un testo in sequenze; - compila elenchi, liste e tabelle; - legge l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individua il materiale occorrente e i compiti da svolgere. - Rileva e osserva con sicurezza fenomeni di esperienza vissuta e formula e argomenta ipotesi e strategie risolutive.	LIVELLO A - L'alunno applica semplici strategie di studio: - sottolinea parole importanti; - divide testi in sequenza; - costruisce brevi sintesi - compila elenchi e liste; - organizza le informazioni in semplici tabelle. - Argomenta le proprie esperienze con padronanza; suggerisce ipotesi a situazioni problematiche, seleziona quelle che ritiene più efficaci e le mette in pratica.	LIVELLO A - L'alunno applica strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione; - rielabora i testi organizzandoli in schemi, scalette, riassunti e tabelle; - collega informazioni già possedute con le nuove anche provenienti da fonti diverse. - utilizza in modo autonomo gli elementi dei diversi linguaggi espressivi. - Argomenta e descrive con padronanza e spirito critico le proprie modalità e strategie di apprendimento.
		LIVELLO B - L'alunno individua le informazioni	LIVELLO B - L'alunno utilizza alcune i strategie di studio:	LIVELLO B - L'alunno applica strategie di studio: lettura globale;

		principali di un testo, lo divide in sequenze, le organizza e sceglie il materiale occorrente per il compito da svolgere. - Rileva e osserva in modo chiaro e semplice fenomeni di esperienza vissuta e formula e argomenta ipotesi e strategie risolutive.	- sottolinea parole importanti; - divide testi in sequenza; - costruisce brevi sintesi. - Argomenta le proprie esperienze in modo sicuro; suggerisce alcune ipotesi a situazioni problematiche e le mette in pratica.	domande sul testo letto; lettura analitica; - rielabora i testi organizzandoli in schemi, scalette, riassunti e tabelle; - collega informazioni già possedute con le nuove anche provenienti da fonti conosciute; - utilizza gli elementi dei diversi linguaggi espressivi in contesti conosciuti. - Argomenta e descrive con sicurezza le proprie modalità e strategie di apprendimento.
		LIVELLO C -L'alunno individua le informazioni essenziali di un testo e se guidato, lo divide in sequenze. - Rileva e osserva alcuni fenomeni di esperienza vissuta e formula alcune ipotesi e strategie risolutive.	LIVELLO C -L'alunno sottolinea in un testo le parole importanti, lo divide in sequenze e attraverso schemi costruisce semplici sintesi. - Argomenta in modo semplice le proprie esperienze; seleziona alcune ipotesi a situazioni problematiche fornite e le mette in pratica.	LIVELLO C - L'alunno, applica alcune strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica; - rielabora i testi organizzandoli in schemi; - utilizza alcuni elementi dei diversi linguaggi espressivi. - Argomenta in modo chiaro le proprie modalità e strategie di apprendimento.
		LIVELLO D - L'alunno, se guidato, individua le informazioni essenziali di un testo, lo divide in sequenze e lo comprende. - Rileva e osserva alcuni fenomeni di esperienza vissuta e, se guidato, trova alcune strategie risolutive.	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, sottolinea in un testo le parole importanti, lo divide in sequenze e lo sintetizza con semplici frasi. - Descrive le proprie esperienze con domande-guida; mette in pratica alcune ipotesi a situazioni problematiche fornite.	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, ricava le informazioni principali in situazioni note e sintetizza attraverso domande guida -Descrive alcune modalità e strategie di apprendimento con domande stimolo.
Autovaluta il processo di apprendimento.	Il bambino narra le fasi di un'attività svolta e porta a termine il lavoro.	LIVELLO A - L'alunno pianifica con sicurezza sequenze di lavoro. Esprime considerazioni	LIVELLO A - L'alunno pianifica un proprio lavoro con padronanza, ne descrive le	LIVELLO A - L'alunno pianifica con padronanza il proprio lavoro e individua le priorità. Regola il proprio lavoro in base a feedback

	- Il bambino è progressivamente consapevole di risorse e limiti propri e degli altri.	sul proprio lavoro confrontandosi con i compagni.	fasi. Esprime giudizi sul proprio lavoro con sicurezza.	interni ed esterni. Autovaluta i propri risultati con sicurezza confrontandosi con gli altri.
		LIVELLO B - L'alunno pianifica sequenze di lavoro in modo chiaro. Esprime alcune considerazioni sul proprio lavoro.	LIVELLO B - L'alunno pianifica un proprio lavoro con sicurezza, ne descrive le fasi. Esprime giudizi sul proprio lavoro in modo chiaro.	LIVELLO B - L'alunno pianifica con sicurezza il proprio lavoro e individua le priorità. Regola il proprio lavoro in base a feedback interni ed esterni. Autovaluta i propri risultati con chiarezza confrontandosi con alcuni compagni.
		LIVELLO C - L'alunno pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante. Esprime considerazioni sul proprio lavoro in modo chiaro.	LIVELLO C - L'alunno pianifica un proprio lavoro in modo semplice, ne descrive le fasi essenziali. Esprime un giudizio sul proprio lavoro in modo semplice.	LIVELLO C - L'alunno pianifica in modo semplice il proprio lavoro e individua alcune priorità. Esprime considerazioni personali sul proprio lavoro collaborando con gli altri.
		LIVELLO D - L'alunno, se guidato, pianifica alcune sequenze di lavoro ed esprime semplici considerazioni sul proprio lavoro.	LIVELLO D - L'alunno organizza , se guidato, un proprio lavoro e ne descrive le fasi essenziali. Esprime considerazioni sul proprio lavoro in modo semplice.	LIVELLO D - L'alunno, se guidato, organizza il proprio lavoro utilizzando le informazioni date. Esprime semplici considerazioni personali sul proprio lavoro.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

L'alunno ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.

DISCIPLINE: tutte

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: tutti

Per la COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA si faccia riferimento a quanto riportato nel Curricolo di Educazione Civica.

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Partecipare a giochi di ruolo e drammatizzazioni di situazioni emotivamente significative. Realizzare giochi di gruppo e costruzioni di giochi da utilizzare insieme. Prendersi cura degli ambienti interni ed esterni della scuola. Concorrere alla costruzione delle regole. Conoscere e condividere gli incarichi assegnati. Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni. Attività di gruppo che contribuiscono al bene comune. Condividere idee e pensieri con un linguaggio efficace e rispettoso.	Partecipare ad attività di service learning (es. pensare a come rendere più accogliente la scuola, dedicarsi alla pulizia del giardino). Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola. Organizzare l'elezione di un rappresentante di classe e svolgere tale funzione. Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale. Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi e valorizzarli attraverso la condivisione e l'approfondimento. Analizzare articoli della Costituzione Italiana, collegandoli a episodi di vita quotidiana scolastica o sociale.	Partecipare ad attività di service learning (es. progettare interventi di miglioramento per la scuola, dedicarsi alla pulizia del giardino). Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola. Organizzare l'elezione di un rappresentante di classe e svolgere tale funzione. Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale. Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi e valorizzarli attraverso la condivisione e l'approfondimento. Analizzare articoli della Costituzione Italiana, collegandoli a episodi di vita quotidiana scolastica o sociale.

	Creare campagne di sensibilizzazione su temi di educazione civica (es. bullismo, sostenibilità ambientale ...). Progettare e partecipare ad attività per la Giornata della Terra, Giornata dei calzini spaiati e altre giornate celebrative.	Organizzare un debate su un tema di educazione civica (es. spreco alimentare, impronta idrica, netiquette ...). Creare campagne di sensibilizzazione su temi di educazione civica (es. bullismo, sostenibilità ambientale ...). Creare un podcast su temi di educazione civica. Condurre sondaggi o interviste all'interno della scuola su un tema rilevante (es. uso dei dispositivi digitali, spreco di carta, energia, rifiuti), condividere i risultati e proporre azioni di miglioramento. Progettare e partecipare ad attività per la Giornata della Terra, Giornata dei calzini spaiati e altre giornate celebrative.
--	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
L'alunno assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente.	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Argomenta, si confronta, sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini. Il bambino riconosce le proprie e mozioni e le utilizza in maniera funzionale	LIVELLO A - L'alunno conosce ed applica con consapevolezza ed autonomamente le regole della classe e della scuola nel rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.	LIVELLO A - L'alunno rispetta consapevolmente e scrupolosamente le regole della comunità. Partecipa attivamente alla costruzione di regole di classe e della scuola.	LIVELLO A - L'alunno comprende il senso delle regole di comportamento e le rispetta con consapevolezza. Si confronta responsabilmente attraverso il dialogo. Agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un personale e originale contributo. Accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni.

	Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme. Risponde serenamente di fronte a regole date nel gruppo.	LIVELLO B - L'alunno conosce ed applica autonomamente le regole della classe e della scuola, nel rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.	LIVELLO B - L'alunno rispetta consapevolmente le regole della comunità. Partecipa alla costruzione di regole di classe e della scuola.	LIVELLO B - L'alunno comprende il senso delle regole di comportamento e le rispetta . Si confronta attraverso il dialogo. Agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un contributo personale. Accetta le conseguenze delle proprie azioni.
		LIVELLO C - L'alunno conosce ed applica le regole della classe e della scuola, nel rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.	LIVELLO C - L'alunno rispetta le regole della comunità. Partecipa nel gruppo alla costruzione di regole di classe e della scuola.	LIVELLO C - L'alunno comprende le regole di comportamento e le rispetta . Si confronta attraverso il dialogo. Interviene sulla realtà con comportamenti adeguati. Accetta le conseguenze delle proprie azioni grazie alla mediazione di compagni e adulti.
		LIVELLO D - L'alunno conosce parzialmente le regole della classe e della scuola e le applica se guidato.	LIVELLO D - L'alunno, supportato dai pari o dall'adulto, rispetta le regole della comunità e partecipa alla costruzione di regole di classe e della scuola.	LIVELLO D - L'alunno rispetta alcune regole di comportamento. Si confronta attraverso il dialogo. Interviene sulla realtà con comportamenti adeguati. Accetta le conseguenze delle proprie azioni grazie alla mediazione di compagni e adulti.
L'alunno partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività.	Il bambino riflette , si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini. Inizia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta e partecipa alle attività proposte.	LIVELLO A - L'alunno partecipa attivamente alle proposte e presta aiuto ai compagni. Collabora costruttivamente nel gioco e nel lavoro.	LIVELLO A - L'alunno partecipa in modo costruttivo anche con contributi personali. Collabora attivamente nel gioco e nel lavoro aiutando i compagni in difficoltà.	LIVELLO A -L'alunno partecipa attivamente alle proposte assumendo iniziative personali ed originali. Manifesta eccellenti capacità di interagire con adulti e compagni. Assume iniziative di tutoraggio tra pari e di assistenza a chi è in difficoltà.
		LIVELLO B - L'alunno partecipa alle proposte e presta aiuto ai compagni.	LIVELLO B - L'alunno partecipa in modo costruttivo. Collabora attivamente nel	LIVELLO B -L'alunno partecipa attivamente alle proposte assumendo iniziative personali.. Manifesta buone capacità di

		Collabora attivamente nel gioco e nel lavoro.	gioco e nel lavoro aiutando i compagni.	interagire con adulti e compagni. Assume iniziative di tutoraggio tra pari e di assistenza a chi è in difficoltà.
		LIVELLO C -L'alunno partecipa alle proposte. Collabora nel gioco e nel lavoro.	LIVELLO C - L'alunno partecipa in modo adeguato. Collabora nel gioco e nel lavoro.	LIVELLO C - L'alunno partecipa adeguatamente alle proposte. Manifesta sufficienti capacità di interagire con adulti e compagni. Collabora tra pari nelle attività.
		LIVELLO D - L'alunno se guidato partecipa alle proposte. Collabora nel gioco e nel lavoro se supportato.	LIVELLO D - L'alunno se sollecitato partecipa e collabora nel gioco e nel lavoro.	LIVELLO D - L'alunno partecipa se supportato alle proposte. Interagisce e collabora con adulti e compagni nelle attività.
Si impegna per portare a termine il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Il bambino porta a termine compiti e attività in autonomia. Partecipa alle attività di gruppo e collabora con gli altri.	LIVELLO A - L'alunno si impegna nell'attività apportando contributi personali, operando con cura e responsabilità. Porta a termine i compiti assegnati.	LIVELLO A - L'alunno, si impegna nel compito apportando contributi personali. Porta a termine autonomamente e con responsabilità l'attività assegnata con cura e nei tempi stabiliti.	LIVELLO A - L'alunno si impegna in modo propositivo con originalità e responsabilità. Porta a termine l'attività assegnata, utilizzando strategie efficaci sia da solo che in gruppo e nei tempi concordati.
		LIVELLO B - L'alunno si impegna nell'attività, operando con cura e responsabilità. Porta a termine i compiti assegnati.	LIVELLO B - L'alunno, si impegna attivamente nel compito. Porta a termine autonomamente l'attività assegnata con cura e nei tempi stabiliti.	LIVELLO B -L'alunno si impegna in modo responsabile. Porta a termine l'attività assegnata, utilizzando strategie sia da solo che in gruppo e nei tempi concordati.
		LIVELLO C - L'alunno si impegna nell'attività. Porta a termine i compiti assegnati.	LIVELLO C - L'alunno, si impegna nel compito assegnato e porta a termine l'attività nei tempi stabiliti.	LIVELLO C -L'alunno si impegna in modo adeguato. Porta a termine l'attività assegnata, utilizzando semplici strategie nei tempi indicati.
		LIVELLO D - L'alunno, sollecitato, si impegna	LIVELLO D - L'alunno, sollecitato, si impegna e	LIVELLO D - L'alunno, se supportato si impegna e porta a

		nell'attività. Se guidato, porta a termine i compiti assegnati.	porta a termine il compito assegnato.	termine l'attività assegnata, utilizzando semplici strategie.
--	--	--	--	--

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

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

DISCIPLINE: tutte

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPITI SIGNIFICATIVI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
Lasciarsi coinvolgere in giochi creativi che stimolano l'immaginazione e la fantasia. Cercare soluzioni creative per i problemi. Sperimentare nuove idee e soluzioni. Imparare dagli errori sviluppando la resilienza. Lavorare in gruppo per raggiungere obiettivi comuni. Condividere in gruppi o piccoli gruppi idee e pensieri propri con una comunicazione efficace e rispettosa.	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.	Affrontare situazioni problematiche valutando le risorse e le strategie da adottare e prendendo decisioni ragionate. 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. 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. Organizzare un'attività di service learning (es. realizzazione di raccolta fondi o mercatino dell'usato, produzione della segnaletica per la raccolta differenziata). Partecipare a concorsi a tema scientifico, letterario, artistico, musicale. Organizzare un evento all'interno dell'istituto per promuovere i propri lavori (es. mostra). Progettare o produrre prodotti digitali e non digitali originali e creativi rispetto a modelli noti.

LIVELLI DI PADRONANZA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE				
EVIDENZE	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della classe terza della Scuola Secondaria di I grado
Pianifica e organizza il proprio lavoro proponendo idee e progetti creativi. Adotta strategie di problem solving singolarmente e/o di un gruppo.	Il bambino manifesta spirito di iniziativa , formula proposte di lavoro e di gioco Riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza, formula ipotesi di soluzione.	LIVELLO A - L'alunno formula proposte di lavoro e di gioco e organizza con responsabilità giustificando le scelte con semplici argomentazioni.	LIVELLO A - L'alunno pianifica e organizza il lavoro personale e/o di gruppo in modo razionale, trovando soluzioni originali e creative.	LIVELLO A - L'alunno prende iniziative nella vita personale e scolastica con consapevolezza, interagendo con gli altri in modo funzionale e costruttivo nel pianificare ed organizzare un compito in maniera originale e creativa.
		LIVELLO B - L'alunno formula proposte di lavoro e di gioco e fornisce delle soluzioni funzionali allo svolgimento del compito.	LIVELLO B - L'alunno pianifica e organizza il lavoro personale e/o di gruppo , trovando soluzioni originali.	LIVELLO B - L'alunno prende iniziative nella vita personale e scolastica, interagendo con gli altri in modo funzionale nel pianificare ed organizzare un compito in maniera creativa.
		LIVELLO C - L'alunno in alcune occasioni formula proposte di lavoro e di gioco.	LIVELLO C - L'alunno In alcune occasioni formula proposte e organizza il proprio lavoro, trovando soluzioni adeguate.	LIVELLO C - L'alunno pianifica ed organizza il proprio lavoro con l'aiuto degli altri e, in alcune occasioni, prende iniziative trovando soluzioni adeguate.
		LIVELLO D - L'alunno formula proposte se sollecitato.	LIVELLO D - L'alunno se sollecitato formula proposte e organizza il proprio lavoro, trovando semplici soluzioni.	LIVELLO D - L'alunno pianifica ed organizza il proprio lavoro, solo se guidato dall'insegnante o dal gruppo di lavoro.
Assume e porta a termine compiti e progetti dimostrando originalità e spirito di iniziativa.	Il bambino ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Collabora e partecipa alle attività collettive.	LIVELLO A: - L'alunno assume e porta a termine proposte di lavoro e di gioco con diligenza e responsabilità. Collabora all'interno del gruppo di lavoro in modo funzionale.	LIVELLO A - L'alunno raggiunge il risultato atteso in modo autonomo, assume iniziative personali e originali Interagisce con gli altri in modo funzionale e costruttivo. E' in grado di assumere ruoli di	LIVELLO A - L'alunno è capace di produrre idee e progetti originali e creativi. Si assume pienamente le proprie responsabilità. Si misura con le novità e gli imprevisti gestendo efficacemente tempi e risorse necessarie al completamento del

	Effettua scelte sulla base delle proprie preferenze e le giustifica con semplici spiegazioni.		responsabilità all'interno del gruppo.	compito e svolge un ruolo di guida all'interno del gruppo.
		LIVELLO B -.L'alunno assume e porta a termine proposte di lavoro e di gioco in modo responsabile. Collabora all'interno del gruppo di lavoro in modo adeguato.	LIVELLO B - L'alunno assume e porta a termine iniziative nel lavoro personale e nel gruppo ed è sempre disponibile al confronto. Interagisce con gli altri in modo costruttivo.	LIVELLO B- L'alunno è capace di produrre idee e progetti validi. Si assume le proprie responsabilità. Riconosce le novità e gli imprevisti e li gestisce efficacemente. Porta a termine il compito collaborando all'interno del gruppo.
		LIVELLO C -. L'alunno assume e porta a termine proposte di lavoro e di gioco che gli sono stati assegnati. Collabora all'interno del gruppo di lavoro in modo operativo.	LIVELLO C - L'alunno assume e porta a termine i ruoli che gli sono stati assegnati nel lavoro e nel gruppo. Prende qualche iniziativa personale nel lavoro in situazioni semplici. Collabora con i pari.	LIVELLO C- L'alunno è capace di produrre semplici idee e progetti. Generalmente si assume le proprie responsabilità.. Si misura con le novità e gli imprevisti con l'aiuto dei pari e dei docenti.
		LIVELLO D - L'alunno assume e porta a termine proposte di lavoro e di gioco se guidato dall'insegnante e in situazioni note. Collabora all'interno del gruppo su sollecitazione degli insegnanti.	LIVELLO D - L'alunno guidato, assume e porta a termine i ruoli che gli sono stati assegnati nel lavoro e nel gruppo. Collabora con gli altri su sollecitazione dell'insegnante.	LIVELLO D - L'alunno assume e porta a termine la realizzazione di progetti solo se guidato. Collabora in modo occasionale.
Effettua valutazioni rispetto al compito, al proprio lavoro e al contesto	Il bambino esprime semplici giudizi e valutazioni sulle esperienze fatte nei diversi contesti. Confronta la propria idea con quelle altrui.	LIVELLO A - L'alunno sostiene con coerenza la propria opinione. Giustifica le scelte con semplici argomentazioni. Spiega con padronanza le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito e di un'azione eseguiti. Valuta aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.	LIVELLO A - L'alunno descrive consapevolmente le azioni necessarie a compiere una procedura, portare a termine una consegna, svolgere un compito. Ne descrive le fasi, individuando in completa autonomia gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti. Mostra sicura padronanza nel convincere gli altri a fare una scelta legata all'esperienza scolastica o a condividere la propria,	LIVELLO A - L'alunno descrive con consapevolezza e coerenza le fasi del lavoro e le procedure applicate, giustificando le scelte, valutando gli esiti. Sa illustrare gli strumenti utilizzati di supporto alle decisioni. Riflette con spirito critico sul proprio modo di operare all'interno di un gruppo. Sa individuare aspetti meritevoli di miglioramento reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.

			argomentando opportunamente.	
		LIVELLO B - L'alunno sostiene la propria opinione. Giustifica le scelte con semplici argomentazioni. Spiega con sicurezza le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito, di un'azione eseguiti. Valuta aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.	LIVELLO B - L'alunno descrive le azioni necessarie a compiere una procedura, portare a termine una consegna, svolgere un compito. Individua gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti. Mostra un'adeguata padronanza nel convincere gli altri a fare una scelta legata all'esperienza scolastica o a condividere la propria, spiegando i vantaggi.	LIVELLO B - L'alunno descrive opportunamente le fasi del lavoro e le procedure applicate, spiegando le scelte e valutando gli esiti. Sa utilizzare gli strumenti di supporto alle decisioni. Riflette sul proprio modo di operare all'interno di un gruppo. Se stimolato sa individuare aspetti meritevoli di miglioramento reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.
		LIVELLO C - L'alunno esprime la propria opinione ed effettua scelte. Spiega in maniera semplice le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito, di un'azione eseguiti. Osserva aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.	LIVELLO C - L'alunno conosce le azioni necessarie a compiere una procedura, portare a termine una consegna, svolgere un compito. Mostra una fondamentale abilità nel fare una scelta legata all'esperienza scolastica, comprendendo i vantaggi.	LIVELLO C - L'alunno descrive in modo semplice le fasi del lavoro e le procedure applicate, spiegando le scelte e valutando gli esiti. Individua e utilizza adeguati strumenti di supporto alle decisioni. Esprime semplici riflessioni sul proprio operato all'interno di un gruppo.
		LIVELLO D - L'alunno, se guidato esprime la propria opinione e effettua scelte. Spiega , con domande stimolo, alcune fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito, di un'azione eseguiti.	LIVELLO D - L'alunno, se opportunamente guidato, ricostruisce le fasi del lavoro, esprimendo semplici riflessioni sull'attività svolta individuandone aspetti positivi e negativi.	LIVELLO D - L'alunno, se opportunamente guidato, ricostruisce le fasi del lavoro e le procedure applicate. Individua strumenti di supporto alle decisioni, ma non è sempre in grado di utilizzarli correttamente.