

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE. COMPETENZA DIGITALE.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: INDICA LA CAPACITÀ DI INDIVIDUARE, COMPRENDERE, ESPRIMERE, CREARE E INTERPRETARE CONCETTI, SENTIMENTI, FATTI E OPINIONI, IN FORMA SIA ORALE SIA SCRITTA, UTILIZZANDO MATERIALI VISIVI, SONORI E DIGITALI ATTINGENDO A VARIE DISCIPLINE E CONTESTI. ESSA IMPLICA L'ABILITÀ DI COMUNICARE E RELAZIONARSI EFFICACEMENTE CON GLI ALTRI IN MODO OPPORTUNO E CREATIVO.

CAMPO DI ESPERIENZA: i discorsi e le parole

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

ABILITÀ'

- Utilizza correttamente la Lingua Italiana.
- Comprende parole e discorsi e fa ipotesi sui significati.
- Ripete poesie scoprendo rime ed assonanze. Ripete filastrocche e sperimenta drammatizzazioni.
- Ascolta e racconta storie, inventa nuove parole.
- Usa il linguaggio per progettare attività e definirne le regole.
- Riconosce il proprio dialetto e lo sa utilizzare in diversi contesti.
- Sperimenta lingue diverse (Lingua Inglese) per esprimere semplici messaggi.
- Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione scritta anche attraverso l'uso di tecnologie digitali e nuovi media.
- Interagisce tra pari: chiede spiegazioni, sa confrontare punti di vista, progetta giochi e attività, elabora e condivide conoscenze.
- Interagisce verbalmente con l'adulto: ascolta, prende la parola, dialoga e spiega
- Esprime emozioni utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Suoni e funzioni della Lingua. - Codici linguistici: parola e immagine. - Ascolto, narrazione e condivisione. - Lessico e vocabolario. - Espansione della frase. - Struttura fonetica della parola (fonemi). - Abbinamento fonema-grafema. - Principali strutture della lingua italiana. - Termini linguistici diversi dalla Lingua materna. - Simboli del linguaggio scritto: prime attività di pregrafismo e prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche. - Le modalità di interazione tra pari. - Le modalità di interazione con l'adulto. - Le modalità dell'ascolto. - Le parole e i loro significati in contesti di vita e di relazione diversi. - Le modalità di creazione e di utilizzo delle rime e di completamento delle filastrocche. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra interesse per le storie ed i fatti affrontati in classe. - Mostra apertura e disponibilità al dialogo ed alle opinioni altrui. - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali e di animazione.) - Prova piacere nello sfogliare i libri illustrati. - Mostra curiosità per le attività ludiche e creative volte all'arricchimento del proprio patrimonio lessicale. - Mostra interesse e curiosità nell'apprendimento della lingua straniera. 		
CONTENUTI			
ARGOMENTI TEMATICHE	<p style="text-align: center;">1° ANNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascolto e comprensione di semplici racconti. - Verbalizzazione delle emozioni. - Brevi poesie e filastrocche. - Semplici giochi di fantasia imitativi e di simulazione (drammatizzazione). - Giochi di ruolo. 	<p style="text-align: center;">2° ANNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascolto e comprensione di racconti. - Verbalizzazione delle emozioni. - Memorizzazione di poesie e filastrocche. - Giochi di fantasia imitativi e di simulazione. (drammatizzazione). - Giochi di ruolo e sussidi strutturati. 	<p style="text-align: center;">3° ANNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascolto, comprensione e memorizzazione del significato di parole e frasi ascoltate. - Verbalizzazione delle proprie emozioni. - Sperimentazione di rime, filastrocche, drammatizzazioni. - Produzione di nuove parole, cercando somiglianze e

	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto di semplici poesie dialettali. - Ascolto di brevi canzoncine in lingua inglese. - Esplorazione senso-percettiva di semplici libri. - Produzione di semplici segni grafici. - Giorni della settimana. - Principali parti del corpo. - Ambiente circostante. - Segni grafici in libertà: lo scarabocchio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto di proverbi e poesie dialettali. - Ascolto di canzoncine in lingua inglese. - Esplorazione senso-percettiva dei libri. - Produzione di forme espressive diverse attraverso i segni grafici. - Parole dell'amicizia. - Giorni della settimana. - Mesi dell'anno. - Conoscenza dello schema corporeo. - Ambiente circostante. - Messaggi non verbali dell'ambiente. 	<p>analogie tra suoni e significati.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascolto e comprensione di narrazioni. Racconto ed invenzione di storie. Chiedere e offrire spiegazioni. Uso del linguaggio per progettare attività e definirne regole. - Uso e sperimentazione della pluralità di linguaggi misurandosi con la creatività e la fantasia. - Esplorazione e sperimentazione delle prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. - Parole dell'amicizia. - Giorni della settimana. - Mesi dell'anno. - Conoscenza completa dello schema corporeo. - Ambiente circostante. - Messaggi non verbali dell'ambiente circostante. - Colore e forma di una immagine.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> - Circle time per promuovere conversazioni guidate. - Attività di ascolto e comprensione. - Drammatizzazioni. - Memorizzazione di poesie e filastrocche. - Canti corali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Circle time per promuovere conversazioni guidate. - Attività di ascolto e comprensione. - Drammatizzazioni - Memorizzazione di poesie e filastrocche. - Canti corali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Circle time per promuovere conversazioni guidate. - Attività di ascolto e comprensione. - Drammatizzazioni - Memorizzazione di poesie e filastrocche. - Canti corali.

	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di gruppo. - Rappresentazioni grafiche e creative. - Attività di intersezione. - La biblioteca di sezione. - Attività di orientamento nello spazio grafico. - Ripetizione di ritmi scanditi da movimenti del corpo. - Giochi linguistici. - Attività di ascolto con il supporto di nuove tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di gruppo. - Rappresentazioni grafiche e creative. - Attività di intersezione. - La biblioteca di sezione. - Attività di orientamento nello spazio grafico. - Ripetizione di ritmi scanditi da movimenti del corpo. - Giochi linguistici. - Attività di ascolto con il supporto di nuove tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di gruppo. - Rappresentazioni grafiche e creative. - Attività di intersezione. - La biblioteca di sezione. - Attività di orientamento nello spazio grafico. - Ripetizione di ritmi scanditi da movimenti del corpo. - Giochi linguistici. - Attività di ascolto con il supporto di nuove tecnologie.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> - Poesie, filastrocche e canzoncine nella piazza del paese. - Lettura, conversazione e drammatizzazione di favole nel cortile della scuola. - Uscite sul territorio per conoscere e verbalizzare usi, costumi e tradizioni in dialetto paesano. - Conoscere e realizzare semplici ricette della tradizione locale. - Uscita presso la biblioteca comunale per attività di animazione alla lettura. 		
COMPITI DI REALTÀ	<p>Io sono... il protagonista della storia... Compito di interpretazione mimico gestuale del personaggio principale di una storia. Giochi... di ruolo Compito di interpretazione di ruoli (es. personaggi della fiaba preferiti in una situazione fantastica).</p>	Attività in continuità con la scuola primaria.	I bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia si recano dai bambini del primo ciclo per conoscere il contesto (scuola/ambiente). I bambini più grandi faranno da "guida" ai bambini più piccoli.

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI

- La valutazione avrà sostanzialmente una funzione regolativa dell'intero processo. Essa sarà:
- Iniziale, volta a delineare un quadro delle capacità sia per chi accede per la prima volta alla scuola dell'infanzia, sia per chi continua il suo percorso di crescita.
 - In itinere, per aggiustare le proposte educative per arricchire e potenziare le capacità dei bambini. È questo il momento della valutazione formativa intesa come guida all'azione educativa, da condividere con i genitori, durante i colloqui individuali.
 - Finale, per la verifica delle competenze, dei traguardi di sviluppo, degli obiettivi formativi, delle finalità dell'attività educativa e didattica. Si predisporranno schede o momenti di verifica opportunamente studiate e costruite in modo collegiale.
- Il lavoro in team è fondamentale: lo scambio e il confronto tra insegnanti ci aiuteranno ad ampliare i diversi punti di vista soggettivi, assicurando una maggiore coerenza nella rivelazione dei comportamenti rilevati.
- Griglie di osservazione sistematiche e spontanee.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. La competenza matematica comporta, a differenti livelli la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione e la disponibilità a farlo.

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.

La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione di ambienti determinati dell'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti

CAMPO DI ESPERIENZA – La conoscenza del mondo *Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012*

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze.

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

ABILITÀ

Secondo criteri diversi ordina e raggruppa figure, oggetti ed elementi grafici. Confronta e valuta quantità e utilizza simboli di registrazione.

Classifica oggetti in base ad un attributo (colore, forma, grandezza). Riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale.

Riconosce i principali momenti temporali: giorno e notte.

Conosce l'alternanza del tempo ciclico: giornata/ settimana, mese/anno. Osserva i fenomeni atmosferici.

Osserva, manipola e descrive utilizzando i cinque sensi. Osserva il proprio corpo, le piante e gli animali.

Osserva e presta attenzione al funzionamento del proprio corpo. Analizza le esigenze vitali e i cicli della vita degli esseri viventi. Individua somiglianze e differenze di organismi animali e vegetali. Osserva gli ambienti naturali e non e le loro caratteristiche.

Conosce e individua le caratteristiche principali dei quattro elementi. Coglie differenze, somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni. Scopre il processo di trasformazione di alcuni alimenti

Esplora ed utilizza le nuove tecnologie. Sa montare e smontare oggetti. Riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare e registrare quantità. Si avvicina alle prime forme di misurazione servendosi di schemi.

Si orienta nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti. Esegue e costruisce percorsi attraverso l'uso di indicatori spaziali.

CONOSCENZE

Le quantità e i simboli.

Le corrispondenze, le classificazioni e la seriazione. I colori, le dimensioni e le forme geometriche.

Concetti spazio-temporali Alternanza giorno/notte.

Ritmi di scansione della giornata scolastica/ settimana/ mese/ anno I cinque sensi.

La struttura e il funzionamento del corpo umano Il ciclo di vita degli esseri viventi.

I cambiamenti del proprio corpo, degli animali e delle piante osservate Vari tipi di ambienti naturali e no.

Le caratteristiche del proprio ambiente. Elementi e fenomeni naturali.

Le trasformazioni. Le nuove tecnologie.

Il numero come quantità e come rappresentazione grafica.

Concetti topologici. Percorsi, reticoli, frecce direzionali

La modalità per eseguire e costruire un percorso.

ATTEGGIAMENTI	Mostra curiosità e interesse verso i numeri e l'ambiente circostante. Formula ipotesi. Osserva con atteggiamento scientifico gli eventi naturali e propone ipotesi esplicative di problemi. Mostra interesse per le nuove tecnologie.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	I colori, le dimensioni, le forme geometriche. Le quantità Concetti spaziali e topologici Raggruppamenti, misurazioni Numeri L'organizzazione spaziale I percorsi Concetti temporali: il prima e il dopo. Strumenti tecnologici Il mondo naturale Gli esseri viventi Ciclicità delle stagioni Schema corporeo I cinque sensi	I colori, le dimensioni, le forme geometriche Le quantità Concetti spaziali e topologici Raggruppamenti, misurazioni Numeri Gli insiemi L'organizzazione spaziale I percorsi Concetti temporali: il prima e il dopo. Strumenti tecnologici Il mondo naturale Gli esseri viventi Ciclicità delle stagioni Schema corporeo I cinque sensi	I colori, le dimensioni, le forme geometriche. Le quantità Concetti spaziali e topologici Raggruppamenti, misurazioni Numeri La seriazione I diagrammi La successione Gli insiemi L'organizzazione spaziale I percorsi Concetti temporali: prima, poi, dopo e infine.. La linea del tempo Strumenti tecnologici Il mondo naturale e artificiale Gli esseri viventi Ciclicità delle stagioni Le trasformazioni Schema corporeo e suo funzionamento. I cinque sensi Il ciclo dell'acqua
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	-Attività ludiche con materiale strutturato e no Giochi sui primi raggruppamenti -Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri individuati	-Attività ludiche con materiale strutturato e no – -Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione	-Attività ludiche con materiale strutturato e no -Attività per contare attraverso esperienze

	<p>(Forma, colore, dimensione)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Attività laboratoriali nel piccolo e grande gruppo. -Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica. -Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi e con cambi di direzione segnalati da simboli. -Esperienze motorie, lettura di immagini in relazione ai concetti topologici -Attività per cogliere le relazioni spaziali: aperto/chiuso, sopra/sotto, davanti/dietro... -Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente -Attività per cogliere differenze di grandezza (piccolo/grande) e di quantità (tanti/pochi). -Giochi per individuare i primi raggruppamenti di oggetti sul criterio del colore -Registrazioni della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico) -Attività di routine per riconoscere la ciclicità delle stagioni e della settimana. -Giochi e manipolazione di oggetti e materiali Esperienze di travasi e miscugli -Giochi per riconoscere l'alternanza del giorno e della notte -Esperimenti sulla semina -Riproduzione con diverse tecniche degli animali -Ascolto di racconti legati agli elementi stagionali 	<ul style="list-style-type: none"> -Classificazione di capi di abbigliamento in base alla stagione di riferimento -Esperienze di counting; corrispondenza a uno a uno tra le parole numero e gli elementi contati. Esperienza di subitizing: percezione di 3-4 oggetti. -Attività sul numero: rappresentazione pittografica (oggetti riprodotti figurativamente). -Attività sul numero: nome verbale e scrittura corrispondente. -Giochi di corrispondenza -Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica -Giochi per individuare i primi raggruppamenti di oggetti sul criterio della forma, della quantità, delle dimensioni... -Attività per cogliere differenze di grandezza (piccolo/medio/grande) -Giochi di movimento per riconoscere la destra e la sinistra. -Costruzione di reticoli e uso di simboli di direzione (avanti/ indietro, destra/sinistra) per attività motorie -Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza -Attività ricorrenti di routine, compilazione del calendario, presenze, incarichi, attesa e preparazione di feste e festività della tradizione -Osservazione dei colori delle varie stagioni e sperimentazioni delle mescolanze cromatiche. -Scoperta di alcuni strumenti per la misurazione del tempo che scorre. 	<p>pratiche di corrispondenza numero/quantità.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Giochi per misurare distanze attraverso la simulazione dei passi degli animali. -Trasposizione simbolica e numerica di esperienze vissute. -Attività per individuare il rapporto tra numero e quantità. -Costruzione di insiemi -Attività per stabilire corrispondenze e relazioni tra due insiemi (equipotenti, maggiore, minore) e usare i simboli =, >, <. -Costruzione di un reticolo da utilizzare per un gioco in cui sperimentare le relazioni topologiche (Bee Bot) -Analisi comparativa di oggetti e di immagini sui concetti di quantità. -Registrazione su un tabellone dei risultati di un gioco. -Realizzazioni di decorazioni e addobbi a tema stagionali con diverse tecniche. -Attività per familiarizzare con i concetti di passato, presente e futuro. -Osservazione dei colori delle varie stagioni e sperimentazioni delle mescolanze cromatiche. -Realizzazione di un piccolo esperimento. -Osservazione del tempo meteorologico e relativa
--	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> -Esperienze sensoriali e rielaborazione delle stesse con materiali naturali e/o di recupero -Attività laboratoriali nel piccolo e grande gruppo -Attività di manipolazione di materiali -Attività di routine per riconoscere la ciclicità delle stagioni e della settimana. -Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico) -Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti, eventi della vita scolastica e loro rappresentazione in ordine temporale -Ricostruzione di microambienti artificiali per semine/osservazione di piccoli animali. -Osservazione di fenomeni, formulazione di ipotesi e di verifica. -Riproduzione con diverse tecniche degli animali e dei loro ambienti -Ascolto in circle-time di racconti legati agli elementi stagionali -Attività di mimica e di drammatizzazione riguardanti aspetti dell'ambiente naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> registrazione in un grafico. -Realizzazione di strumenti per misurare il tempo che scorre. -Attività per scoprire il processo di trasformazione di alcuni alimenti. -Creazioni di manufatti con elementi naturali utilizzando varie tecniche grafico-pittoriche -Prime misurazioni con semplici strumenti. -Presentazione di immagini, DVD e libri tematici per conoscere le caratteristiche e le abitudini degli animali. -Attività di routine per riconoscere la ciclicità delle stagioni e della settimana. -Esperienza di semina e di osservazione delle fasi: dalla germinazione alla crescita. -Riordino in sequenza delle fasi di sviluppo di una pianta attraverso i numeri. -Attività per conoscere e individuare le caratteristiche principali dei quattro elementi -Ascolto di racconti relativi all'acqua e al suo ciclo
--	--	---	--

<p>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Esplorazione e osservazione dell'ambiente circostante per rilevare gli aspetti stagionali. -Giochi in giardino di movimento del corpo immedesimandosi nella natura. -Uscita didattica in una fattoria per osservare gli animali e il loro ambiente vita e per rilevare le caratteristiche e le abitudini degli stessi. -Caccia il tesoro -Visita guidata ad uno zoo 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli. -Uscita didattica in una fattoria per osservare gli animali e il loro ambiente vita e per rilevare le caratteristiche e le abitudini degli stessi. -Visita guidata ad uno zoo 	<ul style="list-style-type: none"> -Uscite esplorative in giardino per scoprire i mutamenti della natura nell'alternarsi delle stagioni. -Osservazione diretta/indiretta di ambienti esterni: (prato, fiume, mare, montagna...) per rilevarne le caratteristiche. -Uscita didattica in una fattoria per osservare gli animali e il loro ambiente vita e per rilevare le caratteristiche e le abitudini degli stessi. -Visita guidata ad un frantoio -Visita guidata ad una fabbrica del miele -Visita guidata ad uno zoo
---	--	---	---

COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> -Realizzazione di un albero in sezione -La semina: come cresce una pianta. -L'orto in sezione -Laboratorio scientifico: dall'uva al vino. -Il calendario e la scatola del tempo. -Gioco di ...simulazione Compito sul gioco simbolico (Es: è festa a scuola e bisogna apparecchiare la tavola, piegando tovaglioli secondo una forma e predisponendo posate e piatti secondo consegne date). 	<ul style="list-style-type: none"> -Realizzazione di un albero in sezione -La semina: come cresce una pianta. -L'orto in sezione -Laboratorio scientifico: dall'uva al vino. -Il calendario e la scatola del tempo. -Gioco di ...simulazione Compito sul gioco simbolico (Es: è festa a scuola e bisogna apparecchiare la tavola, piegando tovaglioli secondo una forma e predisponendo posate e piatti secondo consegne date). 	<ul style="list-style-type: none"> -Realizzazione di un albero in sezione -La semina: come cresce una pianta. -L'orto in sezione -Laboratorio scientifico: dall'uva al vino. -Il calendario e la scatola del tempo. -Gioco di ...simulazione Compito sul gioco simbolico (Es: è festa a scuola e bisogna apparecchiare la tavola, piegando tovaglioli secondo una forma e predisponendo posate e piatti secondo consegne date).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione avrà sostanzialmente una funzione regolativa dell'intero processo. Essa sarà:</p> <p>Iniziale, volta a delineare un quadro delle capacità sia per chi accede per la prima volta alla scuola dell'infanzia, sia per chi continua il suo percorso di crescita.</p> <p>In itinere, per aggiustare le proposte educative per arricchire e potenziare le capacità dei bambini. È questo il momento della valutazione formativa intesa come guida all'azione educativa, da condividere con i genitori, durante i colloqui individuali.</p> <p>Finale, per la verifica delle competenze, dei traguardi di sviluppo, degli obiettivi formativi, delle finalità dell'attività educativa e didattica.</p> <p>Si predisporranno schede o momenti di verifica opportunamente studiate e costruite in modo collegiale. Il lavoro in team è fondamentale: lo scambio e il confronto tra insegnanti ci aiuteranno ad ampliare i diversi punti di vista soggettivi, assicurando una maggiore coerenza nella rivelazione dei comportamenti rilevati. Griglie di osservazione sistematiche e spontanee.</p>		

CAMPO DI ESPERIENZA: il corpo e il movimento.

COMPETENZA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.

COMPETENZA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE ED IMPARARE AD IMPARARE: consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

ABILITÀ'

- Matura condotte di una buona autonomia scolastica.
- Riconosce la propria identità sessuale e adotta pratiche corrette di cura igienica ed alimentare.
- Sperimenta schemi posturali e motori applicandoli nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi e adattandoli alle situazioni ambientali 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 e lo sa rappresentare in forma statica e dinamica.
- Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici.

CONOSCENZE

- Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni.
- Identità personale.
- Educazione alla salute; sicurezza, igiene personale e alimentazione.
- Motricità globale e fine.
- Coordinazione motoria.
- Regole di gioco (individuale e di gruppo).
- Diverse modalità di movimento, tecniche per controllare e coordinare i gesti.
- Impiego costante e diversificato di piccoli attrezzi, semplici e vari, strutturati o di recupero.
- Capacità di controllo, pianificazione dei comportamenti, le regole, il fair play.

ATTEGGIAMENTI

- Prova piacere sperimentando schemi posturali e motori.
- Esprime emozioni utilizzando le varie possibilità che il corpo consente.
- Segue con interesse giochi individuali e di gruppo.
- E' curioso di scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo ed oggetti nei giochi di movimento, nella musica e nella danza.
- Prova interesse nel rappresentare il proprio corpo fermo e in movimento.

CONTENUTI			
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>1° ANNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - La conoscenza generale del corpo. - Giochi allo specchio. - Lo schema corporeo. - Il viso e gli elementi che lo compongono. - Giochi di movimento con le regole. - Le emozioni: allegria, tristezza. 	<p>2° ANNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le parti del corpo. - Giochi di destrezza e agilità. - Conoscenza delle differenze e delle somiglianze tra maschi e femmine. - Esperienze motorie: strisciare, correre, saltare. - Esperienze motorie segmentarie: lanciare, afferrare, calciare. - Manualità fine: piegare, strappare, appallottolare. - Le emozioni: allegria, tristezza, rabbia. - Giochi di destrezza e agilità. - Le minime regole igieniche-alimentari. 	<p>3° ANNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazione grafica del corpo nelle sue diverse parti. - Rappresentazione di posture statiche e in movimento. - Le emozioni: allegria, rabbia, tristezza, rabbia, meraviglia. - Riordino dei materiali. - Attività psico-motorie per il coordinamento globale e segmentario. - Giochi di coppia e di gruppo. - Giochi di equilibrio. - Giochi di destrezza e agilità. - Pratiche corrette di igiene personale. - Gli alimenti e le corrette regole alimentari.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> - Circle time per promuovere semplicissime conversazioni guidate. - Semplicissime attività di percezione multisensoriale. - Attività sulla motricità fine/coordinazione oculo-manuale: sistemazione degli oggetti dell'arredo scolastico, vestirsi all'uscita...; giochi in spazi reali, grafici e on line (Es.: con la palla, esercizi di mira, di pesca, di percorsi, con le costruzioni, a maglia 	<ul style="list-style-type: none"> - Circle time per promuovere semplici conversazioni guidate. - Semplici attività di percezione multisensoriale. - Attività sulla motricità fine/coordinazione oculo-manuale: sistemazione degli oggetti dell'arredo scolastico, vestirsi all'uscita...; giochi in spazi reali, grafici e on line (Es.: con la palla, esercizi di mira, di pesca, di percorsi, con le costruzioni, a maglia con le dita e il telaio montessoriano; 	<ul style="list-style-type: none"> - Circle time per promuovere conversazioni guidate. - Attività di percezione multisensoriale. - Attività sulla motricità fine/coordinazione oculo-manuale: sistemazione degli oggetti dell'arredo scolastico, vestirsi all'uscita, allacciarsi le scarpe...; giochi in spazi reali, grafici e on line (Es.: con la palla, esercizi di mira, di pesca, di percorsi, con le costruzioni,

	<p>con le dita, simulazione di lavori casalinghi...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività sullo schema corporeo (individuazione su se stesso). - Attività di movimento liberi e su richiesta occupando tutto lo spazio conosciuto, occupando solo una piccola porzione di spazio; camminando, correndo, saltando, strisciando, rotolando.... - Esperienze motorie: strisciare, correre, saltare. - Esperienze motorie segmentarie: lanciare, afferrare, calciare. - Rappresentazione di posture statiche e in movimento. - Attività psico-motorie per il coordinamento globale e segmentario. - Giochi di coppia e di gruppo. - Giochi di equilibrio. - Risorse tecnologiche. - Percorsi strutturati e uso di attrezzi vari. - Attività all'aperto e di intersezione. 	<p>simulazione di lavori casalinghi...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività sullo schema corporeo (individuazione su se stesso, su un compagno, allo specchio. - Attività di rappresentazione/completamento di parti mancanti. - Attività di movimento liberi e su richiesta occupando tutto lo spazio conosciuto, occupando solo una piccola porzione di spazio; camminando, correndo, saltando, strisciando, rotolando.... - Rappresentazione grafica del corpo nelle sue diverse parti. - Esperienze motorie: strisciare, correre, saltare. - Esperienze motorie segmentarie: lanciare, afferrare, calciare. - Rappresentazione di posture statiche e in movimento. - Attività psico-motorie per il coordinamento globale e segmentario. - Giochi di coppia e di gruppo. - Giochi di equilibrio. - Risorse tecnologiche. - Percorsi strutturati e uso di attrezzi vari. - Attività all'aperto e di intersezione. 	<p>a maglia con le dita e il telaio montessoriano; simulazione di lavori casalinghi...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività sullo schema corporeo (individuazione su se stesso, su un compagno, allo specchio. - Attività di rappresentazione/completamento di parti mancanti. - Attività di movimento liberi e su richiesta occupando tutto lo spazio conosciuto, occupando solo una piccola porzione di spazio; camminando, correndo, saltando, strisciando, rotolando.... - Rappresentazione grafica del corpo nelle sue diverse parti. - Esperienze motorie: strisciare, correre, saltare. - Esperienze motorie segmentarie: lanciare, afferrare, calciare. - Rappresentazione di posture statiche e in movimento. - Attività psico-motorie per il coordinamento globale e segmentario. - Giochi di coppia e di gruppo. - Giochi di equilibrio. - Risorse tecnologiche. - Percorsi strutturati e uso di attrezzi vari. - Attività all'aperto e di intersezione.
--	--	---	---

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi nella piazza del paese: percorsi, gimcane. - Giochi all'aperto, in giardino, con l'utilizzo di semplici attrezzi (palla, corda, cerchi...). - Giochi motori nel paese di orientamento spaziale, di immaginazione e creatività. - Uscite nel territorio per essere spettatori di spettacoli circensi. 		
COMPITI DI REALTÀ	<p>Se fossi... un animale Compito di mimica da proporre ai compagni per l'individuazione dell'animalemimato.</p> <p>Se fossi... il vento Compito di mimica da proporre ai compagni per l'individuazione dell'elemento mimato.</p>		
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione avrà sostanzialmente una funzione regolativa dell'intero processo. Essa sarà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniziale, volta a delineare un quadro delle capacità sia per chi accede per la prima volta alla scuola dell'infanzia, sia per chi continua il suo percorso di crescita. - In itinere, per aggiustare le proposte educative per arricchire e potenziare le capacità dei bambini. È questo il momento della valutazione formativa intesa come guida all'azione educativa, da condividere con i genitori, durante i colloqui individuali. - Finale, per la verifica delle competenze, dei traguardi di sviluppo, degli obiettivi formativi, delle finalità dell'attività educativa e didattica. Si predisporranno schede o momenti di verifica opportunamente studiate e costruite in modo collegiale. - Il lavoro in team è fondamentale: lo scambio e il confronto tra insegnanti ci aiuteranno ad ampliare i diversi punti di vista soggettivi, assicurando una maggiore coerenza nella rivelazione dei comportamenti rilevati. - Griglie di osservazione sistematiche e spontanee. 		

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE.**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali, presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

CAMPO DI ESPERIENZA – IL SÉ E L' ALTRO

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

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

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

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

ABILITÀ'

Vive serenamente il distacco della famiglia
Collabora con i compagni per un progetto comune
Sperimenta prime forme di altruismo
Progetta insieme agli altri e impara a valorizzare le collaborazioni Sa argomentare con adulti e coetanei il proprio pensiero
Prende coscienza della propria identità percependo sé stesso all'interno di relazioni interpersonali Riconosce la propria identità sessuale
Riconosce ed esprime le proprie emozioni e i propri stati d'animo Pone domande sulla propria storia personale e familiare
Formula domande su questioni concrete, eventi della vita quotidiana, trasformazioni personali e sociali
Individua i cambiamenti su sé stesso e sui compagni
Conosce e partecipa alle tradizioni della famiglia e della comunità
Sviluppa il senso di appartenenza alla famiglia, alla comunità scolastica, alla comunità locale Prende coscienza della propria identità attraverso il confronto con culture diverse
Instaura relazioni comunicative positive con gli adulti e i compagni
Condivide e conosce le regole, i ritmi, le turnazioni sia nel gioco che nelle attività

	<p>Rispetta le diversità culturali, religiose e personale Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sul senso morale delle azioni Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri Intuisce i cambiamenti in rapporto al tempo Si orienta negli spazi della scuola Rispetta le regole di comportamento nei diversi contesti Manifesta il senso di appartenenza al territorio Esplora il paesaggio circostante Descrive gli elementi fisici e antropici che caratterizzano il paesaggio del suo ambiente di vita Individua e distingue chi è fonte di autorità e responsabilità Adotta comportamenti mirati a prendersi cura di sé e dell'ambiente Conosce le norme di comportamento in caso di rischio Conosce le principali norme di sicurezza stradale</p>
CONOSCENZE	<p>Regole fondamentali della convivenza in sezione e nella scuola Prime forme di altruismo Collaborazioni Relazioni interpersonali Identità e caratteristiche personali Cura di sé Il corpo e le differenze di genere Emozioni e stati d'animo Storia personale e familiare Gli eventi della vita quotidiana; le trasformazioni personali e sociali Passato e presente Tradizioni della famiglia e della comunità Usi e costumi del proprio territorio e di altre culture Esperienze di cittadinanza Diversità culturali, religiose e personali L'esistenza di temi religiosi, esistenziali, morali (la nascita, la vita e la morte, il bene e il male, ciò che è giusto/ingiusto,...) Regole, ritmi e turnazioni Diritti e doveri Gli spazi della scuola: l'aula I cambiamenti temporali Regole di comportamento Il territorio Le caratteristiche del paesaggio Le modalità descrittive del proprio ambiente di vita nei suoi aspetti fisici e antropici Le istituzioni e i servizi pubblici La raccolta differenziata e il riciclo Norme di comportamento in caso di rischio Regole di educazione stradale e ambientali</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra interesse per le idee dell'altro. Mostra interesse e curiosità per ciò che c'è e succede intorno a lui Accoglie le diversità come valore</p>

CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	L'accoglienza lo e gli altri Le regole I comportamenti Ambiente scolastico Le routine Le emozioni Diritti e doveri Il corpo umano Igiene e cura Educazione alimentare Educazione stradale Educazione alla cittadinanza Educazione ambientale Le festività Usi e costumi propri e di altre culture	L'accoglienza lo e gli altri Le regole I comportamenti L'ambiente scolastico L'ambiente circostante Le routine Le emozioni La propria storia e i propri cambiamenti nel tempo Diritti e doveri Il corpo umano: struttura e funzionamento Igiene e cura Educazione alimentare Educazione stradale Educazione alla cittadinanza Educazione ambientale Le festività Usi e costumi propri e di altre culture	L'accoglienza lo e gli altri Le regole I Comportamenti L'ambiente scolastico L'ambiente circostante Le routine Le emozioni Diritti e doveri Il corpo umano: struttura e funzionamento Igiene e cura Educazione alimentare Educazione stradale Educazione alla cittadinanza Educazione ambientale Le festività Usi e costumi propri e di altre culture
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi di collaborazione per il raggiungimento di uno scopo comune -Giochi per controllare l'aggressività nei momenti di conflitto -Realizzazione di un memory sulle regole del vivere insieme -Circle time per favorire il racconto delle relazioni emotivo- affettive dei bambini con le rispettive figure parentali -Giochi per conoscere l'altro e farsi conoscere Individuazione su un cartellone del posizionamento del proprio contrassegno -Giochi di gruppo in cerchio 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi di collaborazione per il raggiungimento di uno scopo comune -Giochi per consolidare le relazioni nel gruppo -Storia personale con raccolta dati -Giochi collaborativi e role Play per comprendere l'importanza delle regole -Giochi con regole per comprenderle e impararle a rispettarle -Circle time per favorire il racconto delle relazioni emotivo- affettive dei bambini con le rispettive figure parentali -Conversazione su com'erano i compagni 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi di collaborazione per il raggiungimento di uno scopo comune -Osservazione di fotografie degli anni passati per scoprire i cambiamenti -Gioco libero e finalizzato all'acquisizione delle regole di convivenza comune -Circle time per favorire il racconto delle relazioni emotivo- affettive dei bambini con le rispettive figure parentali -Attività di collaborazione e relativa conversazione sugli stati d'animo provati con rappresentazione grafica di quest'ultimi -Conversazione sulle regole di

	<ul style="list-style-type: none"> -Realizzazione di addobbi -Filastrocche e canzoncine -Riproduzione delle proprie impronte su vari materiali -Attività di igiene personale -Conversazione sulle regole di base da rispettare nei diversi ambienti scolastici -Giochi per favorire l'acquisizione di buone pratiche per la raccolta differenziata -Realizzazione dei contenitori per la raccolta dei rifiuti -Presentazione della figura del vigile 	<p>e lui stesso lo scorso anno e come sono oggi</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conversazione sugli stati d'animo -Giochi di mimo sulle emozioni -Riflessioni, letture, conversazioni sui valori dell'amicizia, solidarietà, collaborazione, perdono -Realizzazione di addobbi -Filastrocche e canzoncine -Giochi di movimento e di orientamento nello spazio scuola con delle regole da rispettare -Conversazione sulle regole di base da rispettare nei diversi ambienti scolastici -Racconti tematici per favorire il senso di appartenenza ad una comunità e alla società 	<p>base da rispettare nei diversi ambienti scolastici</p> <ul style="list-style-type: none"> -Giochi per il riconoscimento di regole condivise -Giochi per rafforzare il rispetto delle idee e modi di essere altrui -Riflessioni, letture, conversazioni sui valori dell'amicizia, solidarietà, collaborazione, perdono -Giochi di drammatizzazione e di interpretazione di ruoli per esprimere emozioni -Realizzazione di addobbi -Presentazione di racconti inerenti le varie festività e loro drammatizzazione -Realizzazione di manufatti e rappresentazioni con diverse tecniche grafico pittoriche -Filastrocche e canzoncine
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> -Ascolto di una storia popolare del nostro paese -Giochi per il riconoscimento di buone abitudini -Conversazioni sull'importanza della raccolta differenziata -Giochi per favorire l'acquisizione di buone pratiche per la raccolta differenziata e il recupero del materiale di riciclo -Realizzazione dei contenitori per la raccolta dei rifiuti -Costruzione di un semaforo -Presentazione della figura del vigile -Creazione di un cartellone sull' igiene personale -Conoscere l'inno nazionale 	<ul style="list-style-type: none"> -Laboratorio pratico con materiale di riciclo -Conversazioni sull'importanza della raccolta differenziata -Giochi per favorire l'acquisizione di buone pratiche per la raccolta differenziata e il recupero del materiale di riciclo -Realizzazione dei contenitori per la raccolta dei rifiuti -Attività per riconoscere i colori del semaforo e le sue funzioni -Presentazione della figura del vigile -Conversazione sulla cura personale -Simulazioni di situazioni a rischio per applicare norme di comportamento adeguate -Individuazione delle persone che si occupano di organizzare una comunità (sindaco, assessori...) -Racconti tematici per favorire il senso di appartenenza ad una comunità e alla società -Ascolto di una storia popolare del nostro paese -Conoscere l'inno nazionale e i simboli dell'Italia: la bandiera
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione dei bambini sull'ambiente -Simulazioni della raccolta differenziata nel giardino/cortile della scuola con rifiuti puliti di carta, plastica e metallo -Un vigile in sezione -Organizzazione di un'uscita sul territorio con l'ausilio di una guida esperta e scoperta dei luoghi simbolo della città/paese -Partecipazione agli eventi significativi della comunità 	<ul style="list-style-type: none"> -Simulazioni della raccolta differenziata nel giardino/cortile della scuola con rifiuti puliti di carta, plastica e metallo -Un vigile in sezione Caccia al tesoro e giochi di esplorazione dell'ambiente esterno alla scuola -Organizzazione di un'uscita sul territorio con l'ausilio di una guida esperta e scoperta dei luoghi simbolo della città/paese -Partecipazione agli eventi significativi della comunità 	<ul style="list-style-type: none"> -Simulazioni della raccolta differenziata nel giardino/cortile della scuola con rifiuti puliti di carta, plastica e metallo -Un vigile in sezione -Caccia al tesoro e giochi di esplorazione dell'ambiente esterno alla scuola -Organizzazione di un'uscita sul territorio con l'ausilio di una guida esperta e scoperta dei luoghi simbolo della città/paese -Partecipazione agli eventi

			<p>significativi della comunità</p> <p>-Visita guidata al paese ed esplorazione delle sue vie</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>“Per star bene a scuola”: cartellone sulle regole del vivere insieme.</p> <p>-Manufatti utili realizzati con materiale di riciclo.</p> <p>-Domino delle emozioni.</p> <p>-Costruzione di un semaforo tridimensionale.</p> <p>-Realizzazione di dolci e prodotti tipici della nostra tradizione</p> <p>-Creazione di addobbi e biglietti augurali</p> <p>-Se fossi vigile per un giorno lo mi presento... con la mia famiglia agli altri</p>	<p>“Per star bene a scuola”: cartellone sulle regole del vivere insieme.</p> <p>-Manufatti utili realizzati con materiale di riciclo.</p> <p>-Domino delle emozioni.</p> <p>-Costruzione di un semaforo tridimensionale.</p> <p>-Realizzazione di dolci e prodotti tipici della nostra tradizione</p> <p>-Creazione di addobbi e biglietti augurali</p> <p>-Se fossi vigile per un giorno lo mi presento... con la mia famiglia agli altri</p>	<p>“Per star bene a scuola”: cartellone sulle regole del vivere insieme.</p> <p>-Manufatti utili realizzati con materiale di riciclo.</p> <p>-Domino delle emozioni.</p> <p>-Costruzione di un semaforo tridimensionale.</p> <p>-Realizzazione di dolci e prodotti tipici della nostra tradizione</p> <p>-Creazione di addobbi e biglietti augurali</p> <p>-Se fossi vigile per un giorno lo mi presento... con la mia famiglia agli altri</p>

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione avrà sostanzialmente una funzione regolativa dell'intero processo. Essa sarà:</p> <p>Iniziale, volta a delineare un quadro delle capacità sia per chi accede per la prima volta alla scuola dell'infanzia, sia per chi continua il suo percorso di crescita.</p> <p>In itinere, per aggiustare le proposte educative per arricchire e potenziare le capacità dei bambini. È questo il momento della valutazione formativa intesa come guida all'azione educativa, da condividere con i genitori, durante i colloqui individuali.</p> <p>Finale, per la verifica delle competenze, dei traguardi di sviluppo, degli obiettivi formativi, delle finalità dell'attività educativa e didattica.</p> <p>Si predisporranno schede o momenti di verifica opportunamente studiate e costruite in modo collegiale. Il lavoro in team è fondamentale: lo scambio e il confronto tra insegnanti ci aiuteranno ad ampliare i diversi punti di vista soggettivi, assicurando una maggiore coerenza nella rivelazione dei comportamenti rilevati.</p> <p>Griglie di osservazione sistematiche e spontanee.</p>
--	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI. IMPLICA LA COMPrensIONE E IL RISPETTO DI COME LE IDEE E I SIGNIFICATI VENGONO ESPRESSE CREATIVAMENTE E COMUNICATI IN DIVERSE CULTURE E TRAMITE TUTTA UNA SERIE DI ARTI E DI ALTRE FORME CULTURALI

CAMPO DI ESPERIENZA – Immagini, Suoni, Colori

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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 e di animazione); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

Sperimenta e combina elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

ABILITÀ'

Comunica le proprie emozioni attraverso il linguaggio del corpo (gestualità, mimica facciale, gioco dei travestimenti, drammatizzazioni, giochi e balli spontanei).

Drammatizza con la regia dell'insegnante brevi racconti identificandosi con i personaggi. Sa esprimersi attraverso il disegno, la pittura e la manipolazione.

Esplora materiali e tecniche espressive diverse e le utilizza in modo creativo. Usa le tecnologie informatiche e multimediali.

Esprime intenzionalmente e spiega con il disegno (scarabocchio, disegni schematici, disegni articolati) le proprie emozioni...

Presta attenzione a brevi spettacoli teatrali, musicali e a semplici letture animate. Ascolta le proposte musicali e partecipa alle esperienze artistiche.

Partendo dall'osservazione di un'opera d'arte il bambino coglie ed utilizza gli elementi che la caratterizzano (forme, colori, personaggi, tecniche...)

Utilizza la voce per riprodurre suoni e semplici canzoncine in coro.

Utilizza la voce, il proprio corpo e oggetti vari per riprodurre suoni e rumori del paesaggio sonoro. Riconosce l'oggetto come fonte sonora e lo utilizza per produrre una semplice sequenza ritmica. Sviluppa le capacità sensoriali e di percezione esplorando il paesaggio sonoro.

Riconosce alcune caratteristiche di un suono (forte-piano, lungo-corto, veloce-lento).

Sperimenta semplici strumenti musicali anche costruiti personalmente con materiale di recupero. Riproduce brevi sequenze musicali seguendo simboli stabiliti.

CONOSCENZE	Le emozioni Espressioni emotive Espressività del corpo Racconti drammatizzati Tecniche di coloritura Tecniche rappresentazione grafica-plastica-audiovisiva-corporea Colori primari e secondari Materiali plastici e bidimensionali Giochi interattivi Spettacoli musicali e teatrali Lettura di un'opera artistica/creativaCanti, poesie, filastrocche Strumenti musicali Fenomeni sonori: suoni, rumori, ritmi del corpo e dell'ambienteSequenze coreografiche-musicali-ritmiche
-------------------	---

ATTEGGIAMENTI	<p>Sperimenta diverse tecniche drammaturgiche-teatrali Usa la danza e il movimento per esprimere sentimenti ed emozioni Utilizza con interesse diverse tecniche espressive Collabora con i compagni alla realizzazione di progetti comuni Partecipa ad attività di ascolto e di produzione musicale Percepisce, ascolta, ricrea e discrimina i suoni Partecipa ad attività di ascolto e di produzione musicale Percepisce, ascolta, ricrea e discrimina i suoni Prova piacere nel fare musica e nel condividerla Ascolta con curiosità e piacere repertori appartenenti a vari generi musicali. Ha fiducia nelle proprie potenzialità sonoro-espressive Mostrando curiosità nel manipolare, toccare, smontare, costruire e ricostruire, acquista fiducia nelle proprie capacità di capire e trovare spiegazioni intuendo trasformazioni Manifesta un atteggiamento di curiosità e di interazione positiva con il mondo artistico. Mostra capacità di osservazione e descrizione, di lettura e comprensione critica di opere d'arte</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Storie lette ed inventate Le emozioni In biblioteca I colori primari I colori delle stagioni Suoni e rumori</p>	<p>Storie lette ed inventate Le emozioni In biblioteca I colori primari e secondari I colori delle stagioni Suoni e rumori</p>	<p>Storie lette ed inventate Le emozioni In biblioteca I colori primari, secondari, le sfumature Suoni e rumori</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p><i>Io e...la voce</i> Compito di riproduzione di sequenze caliche Giochi simbolici liberi e guidati. Giochi mimici e d'imitazione. Racconti Drammatizzazioni. Giochi con maschere, travestimenti, burattini... Visione di filmati.</p>	<p>Laboratorio mimico-teatrale: giochi simbolici liberi e guidati, storie liberamente interpretate, creazioni di scenografie. Racconti. Drammatizzazioni Spettacoli teatrali, musicali.</p>	<p><i>Sulle orme di.....</i> Compito di espressione grafico-creativa Laboratorio mimico-teatrale: giochi simbolici, storie liberamente interpretate/o inventate; realizzazione di scenografie e costumi.</p>

	<p>Sperimentare la tecnica della stampa delle proprie mani. Attività per riconoscere i colori primari. Rappresentazioni grafiche spontanee e guidate con l'utilizzo di diverse tecniche: matitoni colorati, tempere, colori a dita, stampe, collage. Attività di manipolazione con plastilina, pasta di sale ecc. Giochi con oggetti sonori naturali, artificiali Giochi vocali individuali o di gruppo Ascolto di brani musicali Conte e filastrocche mimate Sperimentare materiali pittorici Attività laboratoriali di educazione al suono e alla musica (esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, uso del suono della voce, di piccoli strumenti musicali. Canti di gruppo. Giochi per discriminare suoni e rumori Muoversi seguendo ritmi musicali</p>	<p>Giochi con maschere e travestimenti. Realizzazione di cartelloni e manufatti. Attività individuali per rappresentare e creare con varie tecniche espressive. Attività grafiche per rafforzare la conoscenza dei colori primari. Dai colori primari ai colori secondari: mescolanza di colori. Attività espressive con l'utilizzo di materiale da recupero: stoffe, giornali, foglie, carta, cartone. Attività manipolative spontanee e non con plastilina, pasta di sale ecc. Attività espressive con diverse tecniche: colori a dita, collage, stampe, ritaglio e incollaggio. Rappresentazioni grafiche liberi. Memorizzazione di poesie, canti, filastrocche. Attività laboratoriali di educazione al suono e alla musica (esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, uso del suono della voce, di piccoli strumenti musicali, giochi e canti di gruppo, sonorizzazione di fiabe, attività ritmico musicali libere e guidate, associazione di suoni a movimenti, andature, semplici coreografie. Giochi di finzione, imitazione dei versi degli animali, riproduzione dei suoni della natura.</p>	<p>Racconti Drammatizzazioni. Spettacoli teatrali, musicali. Giochi con maschere e travestimenti. Giochi mimici, gestuali e di imitazione. Attività espressive con l'utilizzo di materiali di recupero: stoffe, giornali, foglie, carta, cartoncini. Attività manipolative con materiale amorfo. Attività espressive con tecniche diverse: colori a dita, tempere, gessetti, collage, stampe, ritaglio e incollaggio. Realizzazione di cartelloni e manufatti Dai colori primari ai colori secondari: mescolanza di colori. Rappresentazioni grafiche libere. Visione di filmati Osservazione, commento e riproduzione di famose opere d'arte. Laboratorio musicale: ascolto e produzione di suoni e ritmi.</p>
--	---	---	---

			<p>Esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non.</p> <p>Giochi e canti di gruppo.</p> <p>Memorizzazione di canti, poesie e filastrocche.</p> <p>Associazione di suoni a movimenti, semplici coreografie.</p> <p>Realizzazione di strumenti musicali.</p> <p>Imitazione dei versi degli animali.</p> <p>Riproduzione dei suoni della natura.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscite didattiche nel cortile della scuola per far cogliere ai bambini i cambiamenti della natura.</p> <p>Uscita sul territorio per conoscere il patrimonio monumentale, storico e artistico.</p>	<p>Uscite didattiche nel cortile della scuola per far cogliere ai bambini i cambiamenti della natura.</p> <p>Uscita sul territorio per conoscere il patrimonio monumentale, storico e artistico.</p>	<p>Uscite didattiche nel cortile della scuola per far cogliere ai bambini i cambiamenti della natura.</p> <p>Uscita sul territorio per conoscere il patrimonio monumentale, storico e artistico.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>La trasformazione dell'albero</p> <p>La tavolozza dei colori primari.</p> <p>Dai colori primari ai colori secondari</p>	<p>La trasformazione dell'albero</p> <p>La tavolozza dei colori.</p> <p>Dai colori primari ai colori secondari.</p>	<p>La trasformazione dell'albero</p> <p>La tavolozza dei colori primari.</p> <p>Dai colori primari ai colori secondari.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione avrà sostanzialmente una funzione regolativa dell'intero processo. Essa sarà:</p> <p>Iniziale, volta a delineare un quadro delle capacità sia per chi accede per la prima volta alla scuola dell'infanzia, sia per chi continua il suo percorso di crescita.</p> <p>In itinere, per aggiustare le proposte educative per arricchire e potenziare le capacità dei bambini. E' questo il momento della valutazione formativa intesa come guida all'azione educativa, da condividere con i genitori, durante i colloqui individuali.</p>		

	<p>Finale, per la verifica delle competenze, dei traguardi di sviluppo. Le degli obiettivi formativi, delle finalità dell'attività educativa e didattica. Si predisporranno schede o momenti di verifica opportunamente studiate e costruite in modo collegiale. Il lavoro in team è fondamentale: lo scambio e il confronto tra insegnanti ci aiuteranno ad ampliare i diversi punti di vista studiate e costruite in modo collegiale. Il lavoro in team è fondamentale: lo scambio e il confronto tra insegnanti ci aiuteranno ad ampliare i diversi punti di vista soggettivi, assicurando una maggiore coerenza nella rivelazione dei comportamenti rilevati. Griglie di osservazione sistematiche e spontanee.</p>
--	---

SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

DISCIPLINA ITALIANO

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, *utilizzando materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

ITALIANO – ASCOLTO E PARLATO

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

ABILITÀ'

- Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola.
- Comprendere l'argomento, le informazioni principali e il senso globale di discorsi, racconti ed esposizioni ascoltati a scuola e trasmessi dai media.
- Comprendere e formulare sequenze istruttive di un gioco e di un'attività.

	<ul style="list-style-type: none"> Raccontare e ricostruire esperienze vissute e storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico, in modo chiaro e comprensibile per chi ascolta. 		
CONOSCENZE	<p>La comunicazione. Le regole per una corretta interazione con l'altro e nel gruppo. L'argomento chiave, le informazioni principali, il senso globale di discussioni e conversazioni Semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. L'ordine cronologico</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione, rispettare turni di intervento, idee ed opinioni altrui. Essere aperto al confronto e alla condivisione, capace di riconoscere i propri errori di comprensione e valutazione e di assumere atteggiamenti costruttivi in attività di laboratorio.</p>		
CONTENUTI	Classe 1^	Classe 2^	Classe 3^
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Conversazioni guidate. Ascolto e racconto di esperienze vissute in famiglia e a scuola. Le fiabe, le filastrocche, i racconti. I giochi preferiti. Produzione di sentimenti e opinioni personali.</p>	<p>Ascolto di letture. Comprensione dei contenuti essenziali di un testo ascoltato. I messaggi trasmessi dai media. Partecipazione a conversazioni con i compagni e docenti. Produzioni di messaggi orali variati ai registri e dagli scopi.</p>	<p>Regole per una buona discussione. Espressione di opinioni. Partecipazione a conversazioni con i compagni e docenti. Ascolto e comprensione dei contenuti essenziali di un testo ascoltato. I messaggi trasmessi dai media. Produzioni di messaggi orali variati ai registri e dagli scopi. Racconto di storie ascoltate, individuazione di personaggi, ambienti, fatti e legami logici.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Dialogo, conversazione, discussione in classe. Laboratorio di ascolto e comprensione guidato (messaggi diretti).</p>	<p>Dialogo, conversazione, discussione in classe. Laboratorio di ascolto e comprensione (messaggi diretti e trasmessi dai media).</p>	<p>Dialogo, conversazione, discussione in classe. Laboratorio di ascolto e comprensione (messaggi diretti e trasmessi dai media).</p>

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipazione a eventi teatrali Uscite didattiche nel territorio con l'ascolto di una guida	Partecipazione a eventi teatrali Uscite didattiche nel territorio con l'ascolto di una guida	Partecipazione a eventi teatrali Uscite didattiche nel territorio con l'ascolto di una guida
COMPITI DI REALTÀ	Tombola delle sillabe e delle parole. I bambini della classe prima accolgono i nuovi iscritti e presentano il contesto-scuola (persone e ambienti), ricoprendo i ruoli di hostess e steward esercitando la funzione di tutor.	Tombola delle parole e delle frasi.	Intervista
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, *utilizzando materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

ITALIANO – LETTURA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Leggetesti 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.

ABILITÀ'

- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Usare, nella lettura opportune strategie per analizzare il contenuto.
- Utilizzare forme di lettura diverse, funzionali allo scopo, per ricerca, per studio, per piacere.
- Leggere testi di diverso genere cogliendo il senso globale e individuando le informazioni e le loro relazioni
- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. Leggere, comprendere e utilizzare appropriatamente termini specifici legati alle discipline di studio.

CONOSCENZE	Le tecniche di lettura espressiva. Le tecniche di lettura analitica e sintetica. Le strategie di analisi testuale: indizi, parole chiave, immagini, didascalie. Le tecniche di supporto alla comprensione: mappe, schemi, tabelle, appunti, sottolineatura. Le sequenze istruttive nei testi regolativi. Le caratteristiche dei testi realistici e fantastici. I principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini.	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare interesse alla lettura come momento di socializzazione e di discussione dell'apprendimento di contenuti.	
CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	Brani e libri di vario genere. Sentimenti, emozioni. Informazioni esplicite deducibili dal testo. Struttura del testo. Elementi costitutivi di un testo. Titoli, immagini, didascalie. Testo narrativo. Testo descrittivo. Testo regolativo. Testo poetico. Testo informativo.	Testo narrativo realistico e fantastico. Testo autobiografico, regolativo e descrittivo. Significato figurato e letterale di parole ed espressioni. Sequenze descrittive. Testo informativo. Testo argomentativo. Diario. Racconto storico. Testo espositivo. Testo di cronaca. Testo poetico. Figure retoriche nel testo poetico. Variabilità della lingua. Testo informativo e testo misto. Testi a confronto.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Laboratorio di lettura e comprensione. Incontri con esperti per animazione alla lettura.	Laboratorio di lettura e comprensione. Incontri con esperti per animazione alla lettura.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite a biblioteche e librerie.	Visite a biblioteche e librerie.
*COMPITI DI REALTÀ	Allestimento biblioteca di classe.	<i>Io sono ...in partenza</i> Compito di lettura dell'orario dei treni in relazione ad un viaggio da effettuare, rilevando elementi di opportunità o di disappunto con tempi a disposizione e obiettivi da visitare.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, *utilizzando materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

ITALIANO – SCRITTURA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane anche parafrasandoli, completandoli e trasformandoli. • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. 		
CONOSCENZE	<p>Scrittura di vocali, consonanti, sillabe, parole e frasi con supporto di immagini e non. Produzione scritta secondo criteri di successione temporale e logicità nel rispetto delle principali convenzioni ortografiche. La struttura dei vari tipi di testo .</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Essere motivato alla scrittura e interessato ai differenti scopi comunicativi, per acquisire sicurezza nelle proprie capacità espressivo-comunicative.</p>		
CONTENUTI	Classe 1 [^]	Classe 2 [^]	Classe 3 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Produzione di semplici parole e frasi con supporto di immagini. Strutture essenziali di semplici frasi</p>	<p>Produzione scritta di semplici testi. Strutture essenziali di semplici testi narrativi e descrittivi.</p>	<p>Pianificazione della produzione scritta secondo criteri di successione temporale e logicità nel rispetto delle principali convenzioni</p>

			ortografiche. Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Laboratorio di scrittura creativa	Laboratorio di scrittura creativa	Laboratorio di scrittura creativa
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visita guidata sul territorio :osservazione e descrizione.	Visita guidata sul territorio :osservazione e descrizione.	Visita guidata sul territorio :osservazione e descrizione.
COMPITI DI REALTÀ	Realizzazione di semplici mappe sui principali elementi di un racconto.	Realizzazione di semplici mappe sui principali elementi di un racconto.	Realizzazione di semplici mappe sui principali elementi di un racconto.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, *utilizzando materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

ITALIANO –ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).

ABILITÀ'

- Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base e il significato figurato delle parole.
- Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali.
- Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio utilizzando anche il dizionario come strumento di consultazione.

CONOSCENZE	<p>Il significato di parole non note in relazione al contesto</p> <p>Il significato di parole non note in relazione alla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.</p> <p>Il lessico attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche</p> <p>Il lessico attraverso esperienze di interazione orale e di lettura.</p> <p>L'uso appropriato di parole di nuova acquisizione.</p> <p>Le modalità di ricerca di parole presenti nei testi.</p> <p>Le modalità di ricerca di espressioni presenti nei testi</p>		
ATTEGGIAMENTI	Riflettere sull'importanza di un lessico appropriato in relazione ai contesti e alle circostanze.		
CONTENUTI	Classe 1 [^]	Classe 2 [^]	Classe 3 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	Ampliamento progressivo del patrimonio lessicale attraverso ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi e in esperienze scolastiche, extrascolastiche.	Ampliamento progressivo del patrimonio lessicale attraverso ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi e in esperienze scolastiche, extrascolastiche, attività di interazione e di lettura.	Ampliamento progressivo del patrimonio lessicale attraverso ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi e in esperienze scolastiche, extrascolastiche, attività di interazione e di lettura. Uso in modo appropriato delle parole apprese.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Giochi linguistici per l'uso delle parole nuove.	Giochi linguistici per l'uso delle parole nuove.	Giochi linguistici per l'uso delle parole nuove.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipazione a eventi teatrali Uscite didattiche sul territorio con il supporto di una guida.	Partecipazione a eventi teatrali Uscite didattiche sul territorio con il supporto di una guida.	Partecipazione a eventi teatrali Uscite didattiche sul territorio con il supporto di una guida.
COMPITI DI REALTÀ	Realizzare una banca dati lessicale per la propria classe	Realizzare una banca dati lessicale per la propria classe	Realizzare una banca dati lessicale per la propria classe

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.
--	--

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, *utilizzando materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

ITALIANO –ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze
 Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche. • Riconoscere se una frase è costituita dagli elementi essenziali. • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.
-----------------	---

CONOSCENZE	<p>Le caratteristiche dei testi. I criteri per il confronto di testi. Gli elementi essenziali della frase: predicato e soggetto. Gli elementi di frasi complesse: soggetto, predicato, complementi. Le principali parti del discorso. La grafia delle parole L'applicazione delle regole ortografiche nella propria produzione scritta.</p>
-------------------	---

ATTEGGIAMENTI	Manifestare disponibilità all'apprezzamento delle qualità estetiche legate alle strutture della lingua italiana.
----------------------	--

CONTENUTI	Classe 1 [^]	Classe 2 [^]	Classe 3 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Applicazione delle conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p> <p>Riconoscimento e uso intuitivo delle principali parti variabili del discorso (nomi, articoli, qualità, azioni).</p> <p>Riconoscimento della frase come un insieme ordinato e coerente di parole.</p>	<p>Applicazione delle conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p> <p>Riconoscimento e uso intuitivo di alcune parti variabili e invariabili del discorso : pronomi personali, nomi, articoli, aggettivi, verbi interazioni e congiunzioni.</p> <p>Riconoscimento degli elementi essenziali della frase.</p>	<p>Applicazione delle conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p> <p>Riconoscimento e uso intuitivo delle parti variabili e invariabili del discorso.</p> <p>Riconoscimento degli elementi costitutivi della frase.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Individuazione del fonema iniziale/finale di una parola.</p> <p>Attività ludiche di pronuncia di parole sempre più complesse.</p> <p>Indovinelli e scioglilingua.</p> <p>Individuazione di rime e parole in testi cloze.</p> <p>Attività di memorizzazione di filastrocche, canti, poesie.</p> <p>Ripetizione di ritmi scanditi da movimenti del corpo.</p> <p>Conversazioni spontanee e guidate tra pari e con l'adulto</p> <p>Circle time.</p> <p>Attività di mimica e di drammatizzazione.</p> <p>Giochi linguistici.</p>	<p>Individuazione del fonema iniziale/finale di una parola.</p> <p>Attività ludiche di pronuncia di parole sempre più complesse.</p> <p>Indovinelli e scioglilingua.</p> <p>Individuazione di rime e parole in testi cloze.</p> <p>Attività di memorizzazione di filastrocche, canti, poesie.</p> <p>Ripetizione di ritmi scanditi da movimenti del corpo.</p> <p>Conversazioni spontanee e guidate tra pari e con l'adulto</p> <p>Circle time.</p> <p>Attività di mimica e di drammatizzazione.</p> <p>Giochi linguistici.</p>	<p>Individuazione del fonema iniziale/finale di una parola.</p> <p>Attività ludiche di pronuncia di parole sempre più complesse.</p> <p>Indovinelli e scioglilingua.</p> <p>Individuazione di rime e parole in testi cloze.</p> <p>Attività di memorizzazione di filastrocche, canti, poesie.</p> <p>Ripetizione di ritmi scanditi da movimenti del corpo.</p> <p>Conversazioni spontanee e guidate tra pari e con l'adulto</p> <p>Circle time.</p> <p>Attività di mimica e di drammatizzazione.</p> <p>Giochi linguistici.</p>

	Attività di metacognizione: riflessione sulla lingua	Attività di metacognizione: riflessione sulla lingua	Attività di metacognizione: riflessione sulla lingua
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscita alla biblioteca comunale per animazione alla lettura. Visione di uno spettacolo di marionette Visione di un film animato al cinema Visione di una rappresentazione teatrale	Uscita alla biblioteca comunale per animazione alla lettura. Visione di uno spettacolo di marionette Visione di un film animato al cinema Visione di una rappresentazione teatrale	Uscita alla biblioteca comunale per animazione alla lettura. Visione di uno spettacolo di marionette Visione di un film animato al cinema Visione di una rappresentazione teatrale
COMPITI DI REALTÀ	Giochi di ruolo: revisionare e correggere testi.	Giochi di ruolo: revisionare e correggere testi.	<i>Se fossi un libro..</i> Compito di ideazione/realizzazione di un libretto della classe, destinato ai genitori, con giochi di enigmistica e storie dell'anno.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, *utilizzando materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

ITALIANO – ASCOLTO E PARLATO

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo collaborativo, comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione e formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento. • Cogliere in una discussione le posizioni dei compagni ed esprimere la propria opinione in modo chiaro e pertinente. • Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media • Raccontare storie reali o inventate in modo chiaro e completo per chi ascolta. • Organizzare un breve discorso orale su un tema affrontato in classe o una breve esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta. 	
CONOSCENZE	<p>Le principali strutture grammaticali della Lingua italiana. Gli elementi di base delle funzioni della lingua. Il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. Le regole dell'ascolto partecipato. Le strategie per costruire schemi-guida e prendere appunti. Le modalità di realizzazione di scalette per organizzare informazioni, idee ed esperienze. Il contesto, lo scopo, il destinatario della comunicazione. Le caratteristiche di sequenze regolative orali per lo svolgimento di attività scolastiche e extrascolastiche. I codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. I principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo. L'esposizione orale diretta di argomenti di attualità e di studio.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione, rispettare turni di intervento, idee ed opinioni altrui. Essere aperto al confronto e alla condivisione, capace di riconoscere i propri errori di comprensione e valutazione e di assumere atteggiamenti costruttivi in attività di laboratorio.</p>	
CONTENUTI	Classe 4^	Classe 5^
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Gli elementi della comunicazione: emittente, destinatario, scopo o fine; i canali della comunicazione. Le parole per raccontare (informazioni esplicite e inferenziali) e raccontarsi. Le storie dirette e mediate. Le istruzioni. Le tipologie testuali. Le parole dei sentimenti e delle emozioni. Le parole specifiche dei contenuti disciplinari. Il messaggio pubblicitario: caratteristiche e scopi.</p>	<p>Gli elementi della comunicazione: emittente, destinatario, scopo o fine; i canali della comunicazione. Le parole per raccontare (informazioni esplicite e inferenziali) e raccontarsi. Le storie dirette e mediate. Le istruzioni. Le parole dei sentimenti e delle emozioni. Le parole specifiche dei contenuti disciplinari. Il messaggio pubblicitario: caratteristiche e scopi. Regole per una buona discussione. Messaggi orali variati ai registri e dagli scopi. Le tipologie testuali: ascolto ed esposizione di testi e storie; individuazione di personaggi, ambienti, fatti e legami logici.</p>

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Attività di interazione verbale: conversazione, discussione, dialogo. Circle-time. Tavole rotonde. Attività di comprensione dell'argomento e delle informazioni di un'esposizione diretta o trasmessa. Attività di individuazione degli elementi di una comunicazione. Attività su messaggi mediatici: annunci, bollettini, pubblicità. Esperienze di gioco, di interesse personale, di fantasia (Esempi.: pratiche sportive, ricette di cucina, ricette fantastiche, realizzazione di manufatti) in sequenze istruttive. Esperienza di cittadinanza attiva a scuola (Esempi: rispetto dei punti di vista altrui, messa ai voti per decisioni condivise, votazione a maggioranza, accettazione dei risultati della votazione). Attività di narrazione collettiva ed individuale. Attività di esposizione con supporti all'esposizione: schemi, scalette, frasi telegrafiche. Giochi per socializzare, per creare. Giochi interattivi. Attività di ascolto di un testo. Attività di drammatizzazione. Attività di metacognizione: condivisione di esperienze e conoscenze, confronto e riflessione su argomenti di studio, ipotesi avanzate, percorsi e strategie messe in atto per la soluzione di problemi.</p>	<p>Dialogo, conversazione, discussione in classe. Laboratorio di ascolto e comprensione (messaggi diretti e Circle-time). Tavole rotonde. Attività di comprensione dell'argomento e delle informazioni di un'esposizione diretta o trasmessa. Attività di individuazione degli elementi di una comunicazione. Attività su messaggi mediatici: annunci, bollettini, pubblicità. Esperienze di gioco, di interesse personale, di fantasia (Esempi.: pratiche sportive, ricette di cucina, ricette fantastiche, realizzazione di manufatti) in sequenze istruttive. Esperienza di cittadinanza attiva a scuola (Esempi: rispetto dei punti di vista altrui, messa ai voti per decisioni condivise, votazione a maggioranza, accettazione dei risultati della votazione). Attività di narrazione collettiva ed individuale. Attività di esposizione con supporti all'esposizione: schemi, scalette, frasi telegrafiche. Giochi per socializzare, per creare. Giochi interattivi. Attività di ascolto di un testo. Attività di drammatizzazione. Attività di metacognizione: condivisione di esperienze e conoscenze, confronto e riflessione su argomenti di studio, ipotesi avanzate, percorsi e strategie messe in atto per la soluzione di problemi.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Partecipazione a eventi teatrali Uscite a piedi sul territorio per far scoprire aspetti sonori della natura.</p>	<p>Partecipazione a eventi teatrali Uscite a piedi sul territorio per far scoprire aspetti sonori della natura.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Interviste</p>	<p>Interviste</p>
MODALITÀ E STRUMENTI	<p>La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.</p>	

VALUTATIVI	
-------------------	--

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, *utilizzando materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

ITALIANO – LETTURA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze
 Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.

ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. • Usare, nella lettura opportune strategie per analizzare il contenuto. • Utilizzare forme di lettura diverse, funzionali allo scopo, per ricerca, per studio, per piacere. • Leggere testi di diverso genere cogliendo il senso globale e individuando le informazioni e le loro relazioni • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. Leggere, comprendere e utilizzare appropriatamente termini specifici legati alle discipline di studio.
-----------------	---

CONOSCENZE	Le tecniche di lettura espressiva. Le tecniche di lettura analitica e sintetica. Le strategie di analisi testuale: indizi, parole chiave, immagini, didascalie. Le tecniche di supporto alla comprensione: mappe, schemi, tabelle, appunti, sottolineatura. Le sequenze istruttive nei testi regolativi. Le caratteristiche dei testi realistici e fantastici. I principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini.
-------------------	--

ATTEGGIAMENTI	Mostrare interesse alla lettura come momento di socializzazione e di discussione dell'apprendimento di contenuti.
----------------------	---

CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	Brani e libri di vario genere. Sentimenti, emozioni. Informazioni esplicite deducibili dal testo. Struttura del testo. Elementi costitutivi di un testo. Titoli, immagini, didascalie. Testo narrativo. Testo descrittivo. Testo regolativo. Testo poetico. Testo informativo.	Testo narrativo realistico e fantastico. Testo autobiografico, regolativo e descrittivo. Significato figurato e letterale di parole ed espressioni. Sequenze descrittive. Testo informativo. Testo argomentativo. Diario. Racconto storico. Testo espositivo. Testo di cronaca. Testo poetico. Figure retoriche nel testo poetico. Variabilità della lingua. Testo informativo e testo misto. Testi a confronto.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Laboratorio di lettura e comprensione. Incontri con esperti per animazione alla lettura.	Laboratorio di lettura e comprensione. Incontri con esperti per animazione alla lettura.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite a biblioteche e librerie.	Visite a biblioteche e librerie.
*COMPITI DI REALTÀ	Allestimento biblioteca di classe.	<i>Io sono ...in partenza</i> Compito di lettura dell'orario dei treni in relazione ad un viaggio da effettuare, rilevando elementi di opportunità o di disappunto con tempi a disposizione e obiettivi da visitare.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, *utilizzando materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

ITALIANO – SCRITTURA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura. • Raccogliere le idee, organizzare e pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. • Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. • Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività. • Produrre testi creativi sulla base di modelli dati: filastrocche, racconti brevi, poesie. • Scrivere lettere, brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. • Rielaborare testi per redigerne nuovi. • Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale ,rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. 	
CONOSCENZE	<p>Le diverse forme di scrittura. La struttura del testo, le soluzioni grafiche, la specificità del lessico. La raccolta delle idee per la pianificazione della stesura di un testo. Le modalità di raccontare esperienze personali per iscritto. Le caratteristiche strutturali, formali, contenutistiche di tipologie testuali. Le modalità di comunicazione scritta dei propri sentimenti, emozioni, stati d'animo. La scrittura creativa sulla base di modelli forniti. Le modalità di rielaborazione testuale. Il rispetto delle regole ortografiche, morfosintattiche, lessicali. La funzione sintattica dei segni di interpunzione.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Essere motivato alla scrittura e interessato ai differenti scopi comunicativi, per acquisire sicurezza nelle proprie capacità espressivo-comunicative.</p>	
CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Titolo, sequenze narrative e descrittive. Testi, sulla base di tracce offerte dall'insegnante o suggerite personalmente. Regole ortografiche e morfosintattiche Nessi logici adeguati al testo da produrre. Elementi essenziali della narrazione realistica/fantastica Elementi della descrizione Elementi del testo regolativo, informativo Discorso diretto e indiretto Principali segni di punteggiatura</p>	<p>Racconto di esperienze in prima e in terza persona. Tipologie testuali diverse: testo narrativo (biografia, racconto di fantascienza, racconto fantasy, racconto giallo, racconto storico, fumetto...); testo descrittivo, testo informativo-espositivo; testo argomentativo; testo regolativo; testo poetico. Regole ortografiche e morfosintattiche. Testi collettivi e individuali. Regole ortografiche e morfosintattiche segni interpuntivi. Significato letterale e figurato di parole ed espressioni; parole e loro relazioni di sinonimia, omonimia, parole polisemiche, parole afferenti alle varie discipline di studio.</p>

		Origini della lingua italiana.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Scrittura creativa di conte, filastrocche limerick.. Produzione di testi narrativi, arricchiti da brevi sequenze descrittive e da dialoghi.	Scrittura creativa di testi collettivi partendo da un'indicazione data o da un'esperienza vissuta, utilizzando il linguaggio dei fumetti.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visita guidata sul territorio: osservazione e descrizione.	Visita guidata sul territorio :osservazione e descrizione.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Lettera aperta a...</i> Compito collettivo di stesura di una lettera indirizzata al Sindaco/Dirigente scolastico su aspetti a cuore ai ragazzi.	Il giornalino della scuola.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, *utilizzando materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

ITALIANO –ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).

ABILITÀ'

- Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base utilizzando il dizionario come strumento di consultazione.
- Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di

	<ul style="list-style-type: none"> • Scrittura, attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole • (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico,) e individuando la diversa accezione di una parola in un testo. • Comprendere, l'uso e il significato figurato delle parole e termini specifici legati alle discipline di studio. 	
CONOSCENZE	<p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali .I codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. Le attività di lettura e di interazione orale per l'arricchimento del patrimonio lessicale. Le relazioni di significato tra le parole: somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico. Le diverse accezioni delle parole. L'accezione specifica di una parola in un testo. L'uso e il significato figurato delle parole. L'uso di parole e termini specifici legati alle discipline di studio. L'uso dizionario come strumento di consultazione.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Riflettere sull'importanza di un lessico appropriato in relazione ai contesti e alle circostanze.</p>	
CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Lessico di base. Principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico e famiglie di parole). Significato letterale e figurato di parole ed espressioni presenti nei testi. Ordine alfabetico e uso del dizionario. Termini del linguaggio specifico delle discipline.</p>	<p>Lessico di base. Principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico e famiglie di parole). Significato letterale e figurato di parole ed espressioni presenti nei testi. Ordine alfabetico e uso del dizionario Termini del linguaggio specifico delle discipline.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Esercizi sul lessico anche con l'utilizzo delle piattaforme online dedicate. Usò del dizionario cartaceo e online.</p>	<p>Esercizi sul lessico anche con l'utilizzo delle piattaforme online dedicate. Usò del dizionario cartaceo e online.</p>

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipazione a eventi teatrali Uscite didattiche sul territorio con il supporto di una guida.	Partecipazione a eventi teatrali Uscite didattiche sul territorio con il supporto di una guida.
COMPITI DI REALTÀ	Realizzare un catalogo ragionato con schede e per disciplina con i nuovi vocaboli incontrati nello studio delle varie discipline.	Realizzare un catalogo ragionato con schede e per disciplina con i nuovi vocaboli incontrati nello studio delle varie discipline.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, *utilizzando materiali visivi, sonori e digitali* attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

ITALIANO –ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). • Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice e degli altri elementi richiesti dal verbo. • Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso e i principali tratti grammaticali. • Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e utilizzarle correttamente nella produzione scritta.
CONOSCENZE	La variabilità della lingua in rapporto al tempo e allo spazio. Le relazioni di significato tra le parole I meccanismi di formazione delle parole.

	<p>La struttura della frase minima e le sue espansioni. La struttura morfosintattica della frase. Le parti variabili e invariabili del discorso. I tratti grammaticali (variazione di genere, numero, modo, tempo ,grado) Le convenzioni ortografiche. Le strategie di autocorrezione</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Manifestare disponibilità all'apprezzamento delle qualità estetiche legate alle strutture della lingua italiana.</p>	
CONTENUTI	<p>Classe 4^</p>	<p>Classe 5^</p>
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>I segni di punteggiatura. Discorso diretto e indiretto. Convenzioni ortografiche Le parti del discorso Prefissi e suffissi I nomi: genere e numero Nomi concreti, astratti, primitivi, alterati, composti, collettivi. Gli articoli Gli aggettivi qualificativi Il grado positivo, comparativo, superlativo relativo e assoluto. Gli aggettivi e pronomi possessivi, dimostrativi, indefiniti, numerali. I pronomi personali soggetto e complemento Verbo essere e avere Verbi di prima, seconda e terza coniugazione Il modo indicativo Il modo congiuntivo Il modo condizionale Il modo imperativo I modi indefiniti Gli avverbi Le preposizioni semplici e articolate Le congiunzioni</p>	<p>L'evoluzione della lingua nel tempo e nello spazio: gli arcaismi, i latinismi, le parole straniere, i neologismi e i dialetti. Prefissi, suffissi, parole semplici, derivate, alterate, composte. Segni di punteggiatura Convenzioni ortografiche Articoli, nomi, aggettivi, pronomi, avverbi, preposizioni, congiunzioni, interiezioni. Pronomi personali soggetto e complemento. Verbo essere e avere. Le tre coniugazioni. Verbi: modi finiti e indefiniti. Coniugazione attiva, e passiva, riflessiva e impersonale I verbi transitivi e intransitivi I verbi impersonali servili. La frase minima e i complementi. Predicato verbale e nominale. Il soggetto. Attributo. Apposizione.</p>

	<p>Le esclamazioni Soggetto e predicato. La frase minima e le espansioni. Predicato verbale e predicato nominale. Il complemento diretto e indiretto.</p>	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Costruzione di un gioco da tavola sulle regole grammaticali.	Costruzione di un gioco da tavola sulle regole grammaticali.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscita alla biblioteca comunale per animazione alla lettura. Visione di un film animato al cinema Visione di una rappresentazione teatrale</p>	<p>Uscita alla biblioteca comunale per animazione alla lettura. Visione di un film animato al cinema Visione di una rappresentazione teatrale</p>
COMPITI DI REALTÀ	Immaginate di essere gli addetti di un'azienda che produce giochi da tavolo e di dover realizzare un gioco sulla grammatica.	Immaginate di essere gli addetti di un'azienda che produce giochi da tavolo e di dover realizzare un gioco sulla grammatica.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

DISCIPLINA INGLESE

Sezione: **SCUOLA PRIMARIA** (*fine terza*)

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE/ COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

INGLESE: Listening - Ascolto (comprensione orale) Speaking Parlato (produzione orale) Reading Lettura -(comprensione scritta) Writing –Scrittura-(produzione scritta)

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

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

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

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

ABILITÀ'

Listening - Ascolto-(comprensione orale)

Comprendere vocaboli, istruzioni ed espressioni relative alla vita della classe.

Comprendere vocaboli, semplici istruzioni per eseguire giochi, esercizi, comandi.

Comprendere il significato globale di una semplice struttura linguistica.

Speaking Parlato-(produzione orale)

Riprodurre parole ed espressioni di uso frequente per interagire con i compagni.

Fare lo spelling di semplici parole.

Memorizzare brevi canzoni e filastrocche.

Reading Lettura -(comprensione scritta)

Riconoscere e collegare vocaboli ed immagini.

Leggere e comprendere parole, frasi, dialoghi, istruzioni e brevi messaggi scritti accompagnati da supporti visivi.

Writing –Scrittura-(produzione scritta)

Ricopiare/completare semplici vocaboli già acquisiti oralmente.

Scrivere parole ed enunciati minimi utilizzando il lessico di base in contesti essenzialmente ludici.

CONOSCENZE

Listening- Ascolto-(comprensione orale)

Le modalità di ascolto di vocaboli, pronunciati chiaramente e lentamente.

Le modalità di ascolto di istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

Speaking- Parlato-(produzione orale)

	<p>Le caratteristiche, nella produzione orale, di frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Le modalità di interrelazione tra pari.</p> <p>Reading- Lettura-(comprensione scritta) Il significato di parole e frasi, nella produzione scritta, La funzione dei supporti visivi o sonori.</p> <p>Writing-Scrittura-(produzione scritta) Le modalità di scrittura di parole e semplici frasi di uso quotidiano.</p>		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare interesse e curiosità per lingue diverse e per la comunicazione interculturale.		
CONTENUTI	Classe 1 [^]	Classe 2 [^]	Classe 3 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane. Lessico relativo alle festività e alle tradizioni.</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana . Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane. Lessico relativo alle festività e alle tradizioni.</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane. Lessico relativo alle festività e alle tradizioni.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Attività di comprensione di vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Ascolto di canzoncine e filastrocche con supporti visivi/sonori.</p>	<p>Attività di comprensione di vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Ascolto di canzoncine e filastrocche con supporti visivi/sonori.</p>	<p>Attività di comprensione di vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Ascolto di canzoncine e filastrocche con supporti visivi/sonori.</p>

	<p>Attività di interazione con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</p> <p>Giochi linguistici su materiale cartaceo/ digitale: crossword, wordsearch, unscramble.</p> <p>CLIL Lab</p> <p>Lavori manuali creativi per biglietti augurali, inviti, lettere.</p> <p>Attività di metacognizione: confronto tra termini in lingua straniera e in lingua madre, termini stranieri entrati in uso (neologismi), riflessione su parole/espressioni di nuove acquisizione, sulle difficoltà/facilità riscontrate.</p>	<p>Attività di produzione di frasi significative riferite ad oggetti familiari.</p> <p>Attività di interazione con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</p> <p>Giochi linguistici su materiale cartaceo/ digitale: crossword, wordsearch, unscramble. CLIL Lab</p> <p>Lavori manuali creativi per biglietti augurali, inviti, lettere.</p> <p>Attività di metacognizione: confronto tra termini in lingua straniera e in lingua madre, termini stranieri entrati in uso (neologismi), riflessione su parole/espressioni di nuove acquisizione, sulle difficoltà/facilità riscontrate.</p>	<p>Attività di produzione di frasi significative riferite ad oggetti familiari.</p> <p>Attività di interazione con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</p> <p>Giochi linguistici su materiale cartaceo/ digitale: crossword, wordsearch, unscramble. CLIL Lab</p> <p>Lavori manuali creativi per biglietti augurali, inviti, lettere.</p> <p>Attività di metacognizione: confronto tra termini in lingua straniera e in lingua madre, termini stranieri entrati in uso (neologismi), riflessione su parole/espressioni di nuove acquisizione, sulle difficoltà/facilità riscontrate.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Animazione e teatro	Animazione e teatro	Animazione e teatro
COMPITI DI REALTÀ	Realizzazione di: Birthday/Christmas/Easter cards Unicef children's rights.	Realizzazione di: Birthday/ Christmas/Easter cards Unicef children's rights.	Realizzazione di: Birthday/Christmas/Easter cards Unicef children's rights.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

Curricolo verticale DISCIPLINA INGLESE *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE/ COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

INGLESE: Listening - Ascolto (comprensione orale) Speaking Parlato (produzione orale) Reading Lettura -(comprensione scritta) Writing – Scrittura-(produzione scritta)

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

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

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

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

ABILITÀ'

Listening - Ascolto (comprensione orale)

Comprendere vocaboli, semplici istruzioni e comandi per attività varie, giochi ed esercizi.

Comprendere il significato globale di un dialogo, una storia o un discorso in cui si parla di argomenti noti.

Comprendere e ricavare le informazioni essenziali da brevi testi audio/video.

Speaking Parlato (produzione orale)

Impostare semplici scambi verbali in contesti comunicativi quotidiani.

Parlare di sé e del proprio vissuto personale.

Rispondere a domande su argomenti noti.

Memorizzare canzoni e filastrocche .

Reading Lettura -(comprensione scritta)

Leggere e comprendere parole, frasi, dialoghi, istruzioni e brevi messaggi scritti accompagnati da supporti visivi.

Leggere e comprendere semplici testi descrittivi.

Writing –Scrittura-(produzione scritta)

Scrivere parole e frasi utilizzando il lessico in modo appropriato in contesti comunicativi.

RIFLESSIONE LINGUISTICA

Il suono e il significato di coppie di parole simili.

	<p>Il significato di parole in relazione ad un contesto. Il significato di espressioni in relazione ad un contesto. La struttura di una frase. Le intenzioni comunicative di una frase. Le relazioni esistenti tra costrutti di una frase e intenzioni comunicative. I propri punti di forza e di debolezza</p>	
CONOSCENZE	<p>Listening- Ascolto (comprensione orale) Le modalità di ascolto di vocaboli, pronunciati chiaramente e lentamente. Le modalità di ascolto di istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.</p> <p>Speaking- Parlato (produzione orale) Le caratteristiche, nella produzione orale, di frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Le modalità di interrelazione tra pari.</p> <p>Reading Lettura -(comprensione scritta) Il significato di parole e frasi, nella produzione scritta, La funzione dei supporti visivi o sonori.</p> <p>Scrittura- Writing (produzione scritta) Le modalità di scrittura di parole e semplici frasi di uso quotidiano.</p>	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare interesse e curiosità per lingue diverse e per la comunicazione interculturale.	
CONTENUTI	Classe 4^	Classe 5^
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Uso del dizionario bilingue Regole grammaticali fondamentali</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Uso del dizionario bilingue Regole grammaticali fondamentali</p>

	<p>Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune</p> <p>Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali</p> <p>Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze)</p>	<p>Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune</p> <p>Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali</p> <p>Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze)</p>
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA</p>	<p>CLIL Lab</p> <p>Civilization Lab</p> <p>Spot pubblicitari</p> <p>Canzoni</p> <p>Lavori manuali creativi per biglietti augurali, inviti, lettere</p> <p>Storytelling</p> <p>Circle-time, conversazioni, giochi di simulazione.</p> <p>Attività di scrittura di parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe.</p> <p>Attività di metacognizione: confronto tra termini in lingua straniera e in lingua madre, termini stranieri entrati in uso (neologismi), riflessione su parole/espressioni di nuove acquisizioni, sulle difficoltà/facilità riscontrate.</p>	<p>CLIL LAB</p> <p>Civilization LAB</p> <p>Spot pubblicitari</p> <p>Canzoni</p> <p>Lavori manuali creativi per biglietti augurali, inviti, lettere</p> <p>Storytelling</p> <p>Circle-time, conversazioni, giochi di simulazione.</p> <p>Attività di scrittura di parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe.</p> <p>Attività di metacognizione: confronto tra termini in lingua straniera e in lingua madre, termini stranieri entrati in uso (neologismi), riflessione su parole/espressioni di nuove acquisizioni, sulle difficoltà/facilità riscontrate.</p>
<p>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</p>	<p>Animazione e teatro</p>	<p>Animazione e teatro</p>
<p>COMPITI DI REALTÀ</p>	<p>Realizzazione di: Birthday/Christmas/Easter...cards</p> <p>Unicef children's rights</p> <p>Nature's Explorers</p> <p>Discovery my town</p> <p>Culture and Food</p>	<p>Realizzazione di: Birthday/Christmas/Easter...cards</p> <p>Unicef children's rights</p> <p>Nature's Explorers</p> <p>Discovery my town</p> <p>Culture and Food</p>

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.
--	--

DISCIPLINA STORIA

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Storia: Uso delle fonti – Organizzazione delle informazioni - Strumenti concettuali - Produzione scritta e orale

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

ABILITÀ'	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare tracce e ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato proprio, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. <p>Organizzazione delle informazioni</p>
-----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente fenomeni ed esperienze vissute e narrate e riconoscere fra esse relazioni di successione e di contemporaneità. • Usare strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare le conoscenze acquisite e individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali lontani nello spazio e nel tempo <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riferire e rappresentare in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 		
CONOSCENZE	<p>Gli indicatori temporali. La successione di eventi. I rapporti di contemporaneità. La misura della durata di azioni e situazioni. Il tempo ciclico. Strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. Le tracce come fonti del passato. L'origine della vita. La Preistoria.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare un atteggiamento di apertura, di curiosità conoscitiva e di rispetto nei confronti della storia dell'umanità. • Mostrare un atteggiamento responsabile e una partecipazione costruttiva alle attività civiche miranti alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio artistico e culturale dell'umanità. 		
CONTENUTI	Classe 1 [^]	Classe 2 [^]	Classe 3 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Le parole del tempo: prima, dopo, poi, infine. La successione di avvenimenti comuni e personali. Le azioni contemporanee (mentre/nello stesso momento).</p>	<p>Le parole del tempo: passato presente e futuro. La successione di avvenimenti comuni e personali. Le azioni contemporanee (mentre/nello stesso momento).</p>	<p>La storia come scienza. Lo storico e i suoi collaboratori: archeologo, geologo, paleontologo, antropologo.</p>

	<p>La durata (tempi lunghi e tempi brevi).</p> <p>Il tempo ciclico: i momenti della giornata; i giorni della settimana; la successione dei mesi; il ciclo delle stagioni.</p>	<p>La durata (tempi lunghi e brevi).</p> <p>Il tempo ciclico: i momenti della giornata; i giorni della settimana; la successione dei mesi; il ciclo delle stagioni.</p> <p>La data in formati diversi.</p> <p>I rapporti causali e i relativi connettivi (perché\ perciò).</p> <p>Effetti reversibili ed irreversibili nelle relazioni causali.</p> <p>L'orologio analogico e digitale.</p> <p>I cambiamenti ad opera del tempo su persone e cose.</p> <p>Le tracce del proprio passato come fonti della storia personale.</p>	<p>La linea del tempo e la nascita di Cristo come punto di riferimento del sistema occidentali.</p> <p>La durata dei fatti lunghi: decennio, secolo, millennio, era.</p> <p>Le tracce del passato come fonti storiche.</p> <p>La classificazione delle fonti.</p> <p>L'origine della vita sulla terra.</p> <p>L'era arcaica, primaria, secondaria, terziaria e quaternaria.</p> <p>L'evoluzione dell'uomo.</p> <p>La Preistoria: dal Paleolitico al Neolitico (dall' homo habilis all' uomo di Cro-Mgnon).</p> <p>L' inizio della Storia.</p>
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA</p>	<p>Attività ludiche con gli indicatori temporali. Drammatizzazione di brevi storie come successione di eventi e situazioni. Allestimento di un museo dei ricordi. Realizzazione di cartelloni murali.</p>	<p>Drammatizzazione di brevi storie lette o ascoltate come successione di eventi e situazioni. Visione di cortometraggi adatti all' età.</p> <p>Costruzione della ruota del tempo.</p> <p>Realizzazione di un orologio di classe.</p> <p>Allestimento di un museo dei ricordi estivi. Cartelloni murali.</p>	<p>Ascolto o lettura di testi fantastici (miti e leggende) sull'origine della Terra.</p> <p>Visione di documentari e di film sulla Preistoria adatti all'età.</p> <p>Rappresentazione delle conoscenze attraverso grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.</p> <p>Laboratorio di immagine: i graffiti.</p> <p>Realizzazione di un fossile.</p> <p>Costruzione della linea del tempo.</p> <p>Cartelloni murali sull'evoluzione dell'uomo.</p>
<p>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</p>	<p>Uscite didattiche</p>	<p>Uscite didattiche</p>	<p>Uscite didattiche: Il mondo della Preistoria (Simbario, VV)</p>
<p>COMPITI DI REALTÀ</p>	<p>La ruota della settimana</p>	<p>Costruzione di un orologio analogico a doppio disco</p>	<p>I dinosauri: realizzazione di un Lapbook- "identikit".</p>

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.
--	--

DISCIPLINA STORIA

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Storia: Uso delle fonti – Organizzazione delle informazioni - Strumenti concettuali - Produzione scritta e orale

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.

Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.

Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.

Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.

Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.

Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.

Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.

Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

ABILITÀ'	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire e rappresentare un fenomeno storico in un quadro storico-sociale ricavando informazioni da fonti di diverso tipo presenti sul territorio vissuto. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze relative alle civiltà studiate e per mettere a confronto i diversi quadri storici.
-----------------	--

	<p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il sistema di misura occidentale del tempo storico e comprendere quello di altre civiltà. • Comprendere e rappresentare sinteticamente gli elementi caratterizzanti le società studiate. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare gli aspetti delle civiltà studiate con possibili correlazioni con il presente. • Ricavare e produrre informazioni consultando testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. • Elaborare gli argomenti studiati in testi orali e scritti usando il linguaggio specifico della disciplina e risorse digitali. 	
CONOSCENZE	<p>Le fonti della storia: documenti, reperti, siti archeologici Ricostruzione storica di eventi passati Lettura e interpretazione di carte geo-storiche Analogie e differenze tra i quadri storico-sociali delle civiltà Strumenti di analisi per rielaborazioni sintetiche delle conoscenze: grafico, tabella, mappa concettuale Il linguaggio specifico della storia in testi orali e scritti Patrimonio artistico-culturale</p>	
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Mostra un atteggiamento di apertura, di curiosità conoscitiva e di rispetto nei confronti della storia dell'umanità • Mostra un atteggiamento responsabile e una partecipazione costruttiva alle attività civiche miranti alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio artistico e culturale dell'umanità. 	
CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> • Le civiltà fluviali: i Sumeri, i Babilonesi, gli Assiri, gli Ittiti, gli Egizi, Ebrei le civiltà dell'Indo. • Le civiltà dei mari: i Fenici, i Cretesi, i Micenei 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli antichi Greci. • L'impero Persiano. • Alessandro Magno e l'Impero macedone. • Le civiltà italiche. • Gli Etruschi. • Gli antichi Romani: dalla monarchia all' Impero di Augusto • Il Cristianesimo. • L'Impero Romano d'Oriente.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA	Produzione di testi storici anche con risorse digitali	Produzione di testi storici anche con risorse digitali. Elaborazione di grafici, tabelle, carte geo-storiche, schemi e mappe.

SCUOLA	<p>Elaborazione di grafici, tabelle, carte geo-storiche, schemi e mappe.</p> <p>Consultazione di reperti iconografici e di testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali per produrre e ricavare informazioni.</p> <p>Visione di documentari di approfondimento sulle civiltà studiate. Drammatizzazioni di momenti di vita civile/religiosa legati alle civiltà studiate.</p> <p>Attività di metacognizione: socializzazione e riflessioni sulle esperienze effettuate in aula e sul territorio.</p> <p>Digitest</p>	<p>Consultazione di reperti iconografici e di testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali per produrre e ricavare informazioni.</p> <p>Visione di documentari di approfondimento sulle civiltà studiate.</p> <p>Drammatizzazioni di momenti di vita civile/religiosa legati alle civiltà studiate.</p> <p>Attività di metacognizione: socializzazione e riflessioni sulle esperienze effettuate in aula e sul territorio.</p> <p>Digitest</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscite didattiche sul territorio: Area archeologica di Pian della Terina nel comune di Nocera Terinese; siti archeologici calabresi testimonianza di dominazione greca e romana:</p> <p>Villa romana di Casignana-Area archeologica di Monasterace-Sito archeologico di Punta Alice-Sito di Capo Colonna- Area archeologica di Sibari- Museo di Reggio Calabria</p>	<p>Uscita sul territorio: Area archeologica di Pian della Terina nel comune di Nocera Terinese; siti archeologici calabresi testimonianza di dominazione greca e romana:</p> <p>Villa romana di Casignana-Area archeologica di Monasterace-Sito archeologico di Punta Alice-Sito di Capo Colonna- Area archeologica di Sibari- Museo di Reggio Calabria</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Scriviamo in sumero: tavoletta di argilla con caratteri cuneiformi.</p>	<p>Elaborazione di un prodotto multimediale che abbia ad oggetto argomenti studiati.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.</p>	

DISCIPLINA GEOGRAFIA

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Geografia: Orientamento - Linguaggio della geo-graficità – Paesaggio - Regione e sistema territoriale

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

ABILITÀ'

Orientamento

- Orientarsi consapevolmente nello spazio circostante attraverso punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici e le carte mentali di spazi noti.

Linguaggio della geo-graficità

- Rappresentare, leggere e interpretare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti.
- Progettare percorsi nello spazio circostante.

Paesaggio

- Osservare il territorio per individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.

Regione e sistema territoriale

- Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e riconoscere le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.

	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nel proprio ambiente di vita gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni esercitando la cittadinanza attiva. 		
CONOSCENZE	<p>Indicatori spaziali. Tecniche di rappresentazione dall'alto di oggetti e ambienti: piante e mappe. Tecniche di rappresentazione grafica di percorsi. Le carte geografiche: modalità di lettura e interpretazione L' orientamento: punti cardinali e strumenti moderni. Le funzionalità e le connessioni dei vari spazi pubblici e privati Il paesaggio: elementi naturali e antropici. I principali tipi di ambienti naturali: fiume-lago-mare-montagna-collina-pianura. Le trasformazioni operate dall' uomo sul paesaggio naturale.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Manifesta particolare interesse all'esplorazione diretta dell'ambiente circostante, alle relazioni esistenti tra attività umana e territorio. • Mostra autonomia e capacità critiche nell'assunzione di decisioni responsabili per la gestione del territorio e per la tutela dell'ambiente, con un consapevole sguardo al futuro. 		
CONTENUTI	Classe 1^	Classe 2^	Classe 3^
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Indicatori spaziali: vicino/lontano; dentro/fuori; davanti/ dietro; sopra/ sotto; in alto-in basso-al centro; destra/sinistra Tracce di percorsi; pianta dell'aula. Gli ambienti della scuola e la loro funzione. I simboli nella scuola e negli ambienti extrascolastici. La legenda. I percorsi nell' edificio scolastico e i punti di riferimento.</p>	<p>Indicatori spaziali; il reticolo e le coordinate; tracce di percorsi; riduzioni e ingrandimento di immagini; piante e mappe. Le caratteristiche dello spazio: libero-occupato; aperto-chiuso; privato e pubblico; la funzione degli spazi pubblici e degli spazi privati; punti di riferimento: elementi fissi e mobili. I paesaggi: elementi fisici e antropici. Montagna – mare- città. Le modificazioni compiute dall'uomo.</p>	<p>La geografia come scienza: il geografo e i suoi collaboratori. Il lavoro del cartografo. La riduzione in scala; carte geografiche e legende. I punti cardinali e gli strumenti moderni per l'orientamento. Gli ambienti naturali: elementi fisici e antropici. Montagna –collina – pianura –mare -fiume –lago: flora, fauna e clima. Le trasformazioni operate dall' uomo: effetti positivi e negativi.</p>

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Giochi di movimento con i vari indicatori spaziali Percorsi motori da eseguire, osservare e descrivere. Esperienze di movimento nel giardino della scuola.	Giochi di movimento con i vari indicatori spaziali Attività di orientamento con l'utilizzo di punti di riferimento Attività di coding su materiale cartaceo e online	Rappresentazioni grafiche dei principali ambienti naturali. Rappresentazioni prospettiva dall'alto di oggetti e ambienti. Osservazione e lettura di carte fisiche e tematiche (colori e simboli). Osservazione e lettura dei dati contenuti in grafici e tabelle. Attività di coding su materiale cartaceo e online
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite didattiche sul territorio: visita ad una fattoria didattica	Uscite didattiche sul territorio: visita ad una fattoria didattica	Uscite didattiche sul territorio : visita ad una fattoria didattica
COMPITI DI REALTÀ	La caccia al tesoro classi prime.	La caccia al tesoro classi seconde.	Finalmente in gita! Organizziamo il nostro viaggio.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

DISCIPLINA GEOGRAFIA

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

NUCLEI FONDANTI: Orientamento - Linguaggio della geo-graficità – Paesaggio - Regione e sistema territoriale

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L' alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
Riconosce e denomina i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).

Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.
Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

ABILITA'

Orientamento

- Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali nello spazio circostante e le proprie carte mentali del territorio italiano, dell'Europa e dei diversi continenti

Linguaggio della geo-graficità

- Ricavare e analizzare informazioni interpretando una pluralità di fonti geografiche.
- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative e sul planisfero la posizione dell'Italia nel mondo e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.

Paesaggio

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

Regione e sistema territoriale

- Acquisire il concetto di regione geografica nel contesto italiano.
- Individuare e proporre soluzioni ai problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale nel proprio contesto di vita.

CONOSCENZE

L'orientamento: punti cardinali e strumenti moderni.

Fonti geografiche: modalità di lettura e interpretazione di carte geografiche e repertori statistici.

Le caratteristiche degli elementi del territorio italiano, europeo, mondiale

Il concetto di regione geografica: fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa

Le problematiche di valorizzazione e salvaguardia del patrimonio ambientale e culturale regionale e nazionale.

ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Manifesta particolare interesse all'esplorazione diretta dell'ambiente circostante, alle relazioni esistenti tra attività umana e territorio. • Mostra autonomia e capacità critiche nell'assunzione di decisioni responsabili per la gestione del territorio e per la tutela dell'ambiente, con un consapevole sguardo al futuro 	
CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Gli strumenti del geografo: foto aeree e satellitari. La classificazione delle carte geografiche in base alla riduzione in scala e al contenuto. Curve di livello e colori convenzionali. I punti cardinali e gli strumenti di orientamento. Statistiche e grafici. Il reticolo geografico: meridiani, paralleli, longitudine e latitudine. Emisferi e fasce climatiche. I cambiamenti climatici. Le zone climatiche italiane e il microclima. I paesaggi italiani: le Alpi, gli Appennini, i vulcani, le colline, le pianure, i laghi, i fiumi, i mari e le isole. Attività dell'uomo sull'ambiente: effetti positivi e negativi. Tutela e valorizzazione dei paesaggi italiani.</p>	<p>L' Italia. Popolazione: diffusione, età, composizione, occupazione. Attività economiche: settore primario-secondario-terziario- quaternario. Le infrastrutture e le vie di comunicazione. La suddivisione fisica e amministrativa: regioni del sud, del centro e del nord. L'Italia nel mondo: ONU e agenzie internazionali: FAO, OMS, UNICEF, UNESCO. L' Italia in Europa: l'Unione Europea. Lo Stato italiano e gli Enti locali. Tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale regionale e nazionale</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Realizzazione di carte geografiche di vario tipo. Attività digitale con il software Google Earth per localizzare paesaggi italiani. Attività di coding su materiale cartaceo e online. Ricerca di filmati e fotografie relative ai paesaggi italiani. Indagine statica su un fenomeno e relativa rappresentazione grafica. Attività di metacognizione: riflessioni su attività svolte, difficoltà incontrate e soluzioni attuate</p>	<p>Realizzazione di carte geografiche di vario tipo. Attività digitale con il software Google Earth per localizzare le regioni d'Italia. Attività di coding su materiale cartaceo e online. Ricerca di filmati e fotografie relative alla propria regione. Indagine statica su un fenomeno e relativa rappresentazione grafica. Attività di metacognizione: riflessioni su attività svolte, difficoltà incontrate e soluzioni attuate.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscite didattiche sul territorio. Area archeologica di Pian della Terina nel comune di Nocera Terinese; siti archeologici calabresi testimonianza di dominazione greca e romana: Villa romana di Casignana-Area archeologica di Monasterace-Sito archeologico di Punta Alice-Sito di Capo Colonna- Area archeologica di Sibari- Museo di</p>	<p>Uscite didattiche sul territorio. Area archeologica di Pian della Terina nel comune di Nocera Terinese; siti archeologici calabresi testimonianza di dominazione greca e romana: Villa romana di Casignana-Area archeologica di Monasterace-Sito archeologico di Punta Alice-Sito di Capo Colonna- Area archeologica di Sibari- Museo di</p>

	Reggio Calabria	Reggio Calabria
COMPITI DI REALTÀ	Tutti a piedi: progettiamo il nostro Pedibus.	Tutti a piedi: progettiamo il nostro Pedibus.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI: Comprensione e rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.	
NUCLEI FONDANTI: Esprimere e comunicare <i>Osservare e leggere le immagini</i> <i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i>	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	
ABILITÀ'	Esprimere e comunicare Elaborare creativamente e rappresentare produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni e per comunicare la realtà percepita. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Osservare e leggere le immagini Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali.

	<p>Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). Individuare le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>Esprimersi e comunicare Le modalità espressivo-comunicative di sensazioni ed emozioni. Le modalità di rappresentazione e comunicazione della realtà percepita. Le modalità creative e autentiche di produzioni personali. Le tecniche di soluzioni figurative originali di immagini e materiali. Gli strumenti e le tecniche di realizzazione di prodotti grafici, plastici, pittorici.</p> <p>Osservare e leggere le immagini Gli organizzatori spaziali. Le regole della percezione visiva. Gli elementi formali caratterizzanti immagini e oggetti dell'ambiente. Gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo. Il significato espressivo di linee, colori, forme, volume e spazio. Le sequenze narrative nel linguaggio fumettistico.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte. Il messaggio e la funzione di un'opera d'arte. Le produzioni artistico-artigianale della propria e delle altrui culture. Gli aspetti del paesaggio, dell'ambiente urbano e storico-artistici del proprio territorio</p>
<p>ATTEGGIAMENTI</p>	<p>Mostra capacità di esprimersi e comunicare sperimentando codici e tecniche proprie del linguaggio visuale. Mostra capacità di sviluppare l'immaginazione e la creatività attraverso processi di rielaborazione e di reinterpretazione di elementi visivi, codici e linguaggi. Mantiene un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico. Apprezza le opere artistiche provenienti anche da culture diverse dalla propria. Mostra senso estetico ed è interessato alla ricerca la bellezza Manifesta un atteggiamento di curiosità e di interazione positiva con il mondo artistico. Mostra capacità di osservazione e descrizione, di lettura e comprensione critica di opere d'arte. (osserva e condivide)</p>

CONTENUTI	Classe 1^	Classe 2^	Classe 3^
ARGOMENTI TEMATICHE	Le diverse forme Le relazioni spaziali I colori primari e secondari Varie tecniche: puntinismo, frottage, pittura	Lo spazio e l'orientamento nello spazio grafico Le scale cromatiche Tecniche grafico-pittoriche Tecniche manipolative di materiali plastici e polimaterici a fini espressivi Il linguaggio visivo e i suoi elementi: il segno, la linea, il colore, lo spazio	Scale cromatiche e coppie di colori complementari Tecniche grafico-pittoriche e manipolative Le forme di arte presenti nel proprio territorio
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Sperimentare l'uso dei colori Utilizzo di varie tecniche e strumenti di colorazione (strappo, tempera, cera, pennarelli, matite) Realizzazione di manufatti ed elaborati anche con l'utilizzo/assemblaggio di materiali cartacei o di riciclo.	Sperimentare l'uso dei colori Utilizzo di varie tecniche e strumenti di colorazione (strappo, tempera, cera, pennarelli, matite) Realizzazione di manufatti ed elaborati anche con l'utilizzo/assemblaggio di materiali cartacei o di riciclo.	Sperimentare l'uso dei colori Utilizzo di varie tecniche e strumenti di colorazione (strappo, tempera, cera, pennarelli, matite) Realizzazione di manufatti ed elaborati anche con l'utilizzo/assemblaggio di materiali cartacei o di riciclo.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite guidate a monumenti, a musei, a mostre, al territorio.	Visite guidate a monumenti, a musei, a mostre, al territorio.	Visite guidate a monumenti, a musei, a mostre, al territorio.
COMPITI DI REALTÀ	"Un mondo a colori" Attraverso l'utilizzo di pastelli, pennarelli, colori a cera e tempere, rappresentare la scala cromatica per realizzare figure e forme con materiali diversi.	"Storie tra le pieghe" Lettura da parte dell'insegnante di un racconto e successivamente utilizzando poche e semplici piegature della carta (origami) si darà vita ad animali e varie figure. "Sulle orme... dell'arte" Compito di astrattismo (Dalle linee alla creazione di immagini fantastiche).	"Le mille facce" Rappresentazione di volti diversi con varie tecniche. -
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI: Comprensione e rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

NUCLEI FONDANTI:

Esprimere e comunicare

Osservare e leggere le immagini

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).

Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

ABILITÀ'

Esprimere e comunicare

Elaborare creativamente e rappresentare produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni e per comunicare la realtà percepita.

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

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

Osservare e leggere le immagini

Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le regole della percezione visiva, l'orientamento nello spazio e il riconoscimento degli elementi del linguaggio visivo-espressivo.

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

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.

	Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	
CONOSCENZE	<p>Esprimersi e comunicare Le modalità espressivo-comunicative di sensazioni ed emozioni. Le modalità di rappresentazione e comunicazione della realtà percepita. Le modalità creative e autentiche di produzioni personali. Le tecniche di soluzioni figurative originali di immagini e materiali. Gli strumenti e le tecniche di realizzazione di prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Gli elementi linguistici e stilistici di opere d'arte; il loro inserimento nelle produzioni personali.</p> <p>Osservare e leggere le immagini Gli organizzatori spaziali. Le regole della percezione visiva. Gli elementi formali caratterizzanti immagini e oggetti dell'ambiente. Gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo. Il significato espressivo di linee, colori, forme, volume e spazio. Le sequenze narrative nel linguaggio fumettistico, filmico e audiovisivo. I codici del linguaggio fumettistico, filmico e audiovisivo. Il significato del linguaggio fumettistico, filmico e audiovisivo.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte. Gli elementi formali, tecnici, stilistici e linguistici di un artista. Il messaggio e la funzione di un'opera d'arte. Le produzioni artistico-artigianale della propria e delle altrui culture. Gli aspetti del paesaggio, dell'ambiente urbano e storico-artistici del proprio territorio</p>	
ATTEGGIAMENTI	Mostra capacità di esprimersi e comunicare sperimentando codici e tecniche proprie del linguaggio visuale. Mostra capacità di sviluppare l'immaginazione e la creatività attraverso processi di rielaborazione e di reinterpretazione di elementi visivi, codici e linguaggi. Mantiene un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico. Apprezza le opere artistiche provenienti anche da culture diverse dalla propria. Mostra senso estetico ed è interessato alla ricerca la bellezza. Manifesta un atteggiamento di curiosità e di interazione positiva con il mondo artistico. Mostra capacità di osservazione e descrizione, di lettura e comprensione critica di opere d'arte.	
CONTENUTI	Classe 4^	Classe 5^

ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Identificazione degli elementi del linguaggio pittorico: punto, linea, superficie, colore, ombre, chiaroscuro, spazio.</p> <p>Individuazione delle funzioni che il messaggio visivo e audiovisivo svolge da un punto di vista informativo ed emotivo.</p> <p>Riconoscimento ed apprezzamento dei principali beni culturali ed ambientali di varie culture.</p>	<p>Identificazione e sperimentazione degli elementi del linguaggio pittorico: punto, linea, superficie, colore, ombre, chiaroscuro, spazio</p> <p>Approfondimento dei messaggi delle immagini: la fotografia, la pubblicità, il fumetto.</p> <p>Individuazione delle funzioni che il messaggio visivo e audiovisivo svolge da un punto di vista informativo ed emotivo.</p> <p>Riconoscimento ed apprezzamento dei principali beni culturali ed ambientali di varie culture.</p> <p>Avvio all'utilizzo di tecnologie multimediali a fini artistici.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Brainstorming</p> <p>Lezione espositiva</p> <p>Lavoro individualizzato</p> <p>Lavoro di gruppo</p> <p>Lezione interattiva</p> <p>Creazione di fumetti</p> <p>Illustrazione di sequenze narrative</p> <p>Realizzazione di cartelloni</p> <p>Osservazione di quadri di pittori noti per cogliere tecniche di pittura e attività per tentare di farle proprie nell'espressione iconica personale.</p>	<p>Brainstorming</p> <p>Lezione espositiva.</p> <p>Lavoro individualizzato</p> <p>Lavoro di gruppo</p> <p>La lezione interattiva</p> <p>Creazione di fumetti</p> <p>Illustrazione di sequenze narrative</p> <p>Realizzazione di cartelloni</p> <p>Osservazione di quadri di pittori noti per cogliere tecniche di pittura e attività per tentare di farle proprie nell'espressione iconica personale.</p> <p>Riproduzione di alcune opere.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Visite guidate a monumenti, a musei, a mostre, al territorio.</p>	<p>Visite guidate a monumenti, a musei, a mostre, al territorio.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>“Linee, forme e colori nell’arte”</p> <p>Individuare, interpretare e rielaborare semplici opere d’arte adatte a far riflettere gli alunni sull’uso degli elementi del linguaggio visivo (Tuttomondo” di Keith Haring, dipinto di Mondrian “Tableau I” e dipinto “Figura capovolta” di Jean Mirò).</p>	<p>“Copie d’autore”</p> <p>Riprodurre, anche in modo creativo, opere d’arte note.</p> <p>Realizzare figure e forme con materiali diversi.</p>

	<p><i>"Piccola guida...di un evento territoriale"</i></p> <p>Compito digitale di raccolta/rielaborazione/produzione di materiali per turisti che illustrino i beni artistici del territorio</p>	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

DISCIPLINA: MATEMATICA

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

<p>Competenza matematica capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione e la disponibilità a farlo.</p>	
<p>MATEMATICA: Numeri</p>	
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze</p> <p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	
ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente e con gli algoritmi scritti usuali semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • 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.
CONOSCENZE	<p>Lettura e scrittura dei numeri naturali in cifra parole.</p> <p>La retta dei numeri</p>

	Valore posizionale delle cifre Confronto di quantità e di numeri di numeri Numeri ordinali L'algoritmo delle quattro operazioni Operazioni e proprietà Frazioni		
ATTEGGIAMENTI	Disponibilità a costruire un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, per la soluzione di problemi pratici legati all'esperienza diretta.		
CONTENUTI	Classe 1 [^]	Classe 2 [^]	Classe 3 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I numeri entro il 20. ▪ Confronto di numeri. ▪ L'ordinamento dei numeri. ▪ I numeri ordinali. ▪ L'addizione e la sottrazione eseguite con materiale strutturato e non e con rappresentazioni iconiche. ▪ Rappresentazioni grafiche e manipolative di quantità numeriche. ▪ Sequenze verbali numeriche in senso progressivo e regressivo anche utilizzando la linea dei numeri. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I numeri fino a 100 ▪ Sequenze verbali numeriche in senso progressivo e regressivo, confronto di numeri. ▪ L'addizione e la sottrazione sulla linea dei numeri e in colonna con e senza cambio. ▪ Moltiplicazioni eseguite con prodotto cartesiano, schieramenti, in riga e in colonna. ▪ Tabelline 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I numeri fino a 1000: sequenze numeriche in senso progressivo e regressivo, confronto di numeri. ▪ Addizioni, sottrazioni e loro proprietà. ▪ Le tabelline. ▪ Moltiplicazioni, divisioni e loro proprietà. ▪ Calcolo orale. ▪ Valore operativo dello 0 e dell'1 nell'addizione e nella moltiplicazione. ▪ Moltiplicazioni e divisioni per 10,100,1000. ▪ Le frazioni. ▪ La frazione decimale e numeri decimali.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Costruzione dell'abaco dei numeri.	Tombola matematica.	Attività laboratoriali sulle frazioni.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Giochi matematici.	Giochi matematici.	Giochi matematici.

COMPITI DI REALTÀ	Costruzione del “Contadita” con le tue mani.	Costruzione della scatola dei “Cento numeri”.	Frazioniamo... in pasticceria.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

<p>Competenza matematica capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione e la disponibilità a farlo.</p>	
<p>MATEMATICA: Spazio e figure</p>	
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	
<p>ABILITÀ'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione e la posizione di oggetti nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo e rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati. • Eseguire e descrivere un semplice percorso anche partendo dal disegno e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere e disegnare figure geometriche figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.
<p>CONOSCENZE</p>	<p>L'orientamento in relazione ai termini topologici. Classificazione e costruzione di linee aperte e chiuse. Confini e regioni. Percorsi e reticoli.</p>

	<p>Misurazione, relazioni spaziali e riduzione in scala. Le simmetrie interne ed esterne nelle figure. Il concetto di angolo come rotazione e come cambio di direzione. Ampiezza e classificazione degli angoli. Le figure piane e le rispettive caratteristiche. Introduzione intuitiva dei concetti di perimetro e di area di figure piane e del concetto di figure solide.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Atteggiamento positivo rispetto alla percezione della propria posizione e alla posizione di oggetti e figure nello spazio, per la soluzione di problemi pratici legati all'esperienza diretta.</p>		
CONTENUTI	Classe 1 [^]	Classe 2 [^]	Classe 3 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percorsi nello spazio. ▪ Le linee. ▪ Le figure geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percorsi nello spazio. ▪ Le linee. ▪ Le figure geometriche ▪ La simmetria. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percorsi nello spazio. ▪ Le linee. ▪ Le figure geometriche ▪ La simmetria. ▪ Perimetri e aree.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Percorsi nell'aula. Scoperta di figure geometriche in oggetti di uso comune.</p>	<p>Dal solido alla figura piana: lavoro con scatole di cartone.</p>	<p>Progettare e costruire modelli di figure geometriche di vario tipo con la carta.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Scoperta di linee e forme geometriche nella piazza del paese.</p>	<p>Osservazione diretta delle simmetrie in natura.</p>	<p>Individuazione dei solidi nel quartiere e loro confronto.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Censimento delle figure geometriche nel quartiere.</p>	<p>"INDOVINA LA FIGURA - Il gioco della geometria". Realizzate un gioco di geometria sul modello di "Indovina Chi?".</p>	<p>Le illusioni ottiche: ricerca di immagini di rette parallele che non sembrano tali.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.</p>		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

Competenza matematica capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del

processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione e la disponibilità a farlo.

MATEMATICA: Relazioni, dati e previsioni

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

ABILITÀ'

- Classificare in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune
- Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
- Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali.

CONOSCENZE

Uguaglianze e differenze tra elementi.
Le tabelle e i diversi tipi di diagrammi.
Lettura, interpretazione e rappresentazione iconiche di semplici dati.
I quantificatori.
Elementi essenziali di probabilità.
La situazione problematica.
Percorsi.
Unità di misura non convenzionali.
L'euro.

ATTEGGIAMENTI

Atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

CONTENUTI

Classe 1[^]

Classe 2[^]

Classe 3[^]

ARGOMENTI TEMATICHE

- Classificazioni di figure ed oggetti in base a caratteristiche comuni.
- Classificazioni di figure, oggetti e numeri in base a caratteristiche comuni.
- Costruzione e interpretazione di grafici e individuazione di

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semplici rilevazioni statistiche su un tema specifico. ▪ Relazioni e uso dei quantificatori (alcuni, qualche, tutti...) ▪ Situazioni problematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semplici rilevazioni statistiche su un tema specifico e rappresentazione con tabelle e grafici. ▪ Ritmi e sequenze di figure e numeri. ▪ I connettivi logici. ▪ Le unità di misura convenzionali e non. ▪ Situazioni problematiche. 	<p>indici statistici quali la media e la moda.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La probabilità: analisi di eventi certi, possibili e impossibili a partire da esperienze dirette. ▪ Le unità di misura convenzionali e non. ▪ Situazioni problematiche.
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Classificazioni di oggetti in base a caratteristiche comuni attraverso l'esplorazione dello spazio aula. - Rappresentazione di dati in modo bidimensionale e tridimensionale con l'uso di materiali e oggetti vari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Condivisione di una esperienza, indagine delle preferenze espresse e rappresentazione grafica. Attività di raccolta, osservazione, raggruppamento di oggetti in base a una o più proprietà. Attività di costruzione di un calendario con annotazioni giornaliera di eventi (Es.: compleanni, fenomeni meteorologici, festività...) Attività di sintesi mensile in relazione agli eventi annotati giornalmente sul calendario mediante tabelle e grafici. Attività in palestra, con cerchi o nastri: raggruppare o raggrupparsi in relazione a due caratteristiche richieste (Es.: Essere al mercato e fare la spesa con tutti coloro che ...hanno le scarpe nere e gli occhi neri!) Attività di metacognizione: socializzazione di risultati e percorsi; argomentazione a sostegno delle proprie scelte; capacità critica nel riconoscere e nel correggere soluzioni errate 	<ul style="list-style-type: none"> - Drammatizzazione e giochi con le carte, con i dadi e con le monete. Attività di raccolta, osservazione, raggruppamento di oggetti in base a una o più proprietà. Attività di costruzione di un calendario con annotazioni giornaliera di eventi (Es.: compleanni, fenomeni meteorologici, festività...) Attività di sintesi mensile in relazione agli eventi annotati giornalmente sul calendario mediante tabelle e grafici. Attività in palestra, con cerchi o nastri: raggruppare o raggrupparsi in relazione a due caratteristiche richieste (Es.: Essere al mercato e fare la spesa con tutti coloro che ...hanno le scarpe nere e gli occhi neri!) Attività di metacognizione: socializzazione di risultati e percorsi; argomentazione a

			sostegno delle proprie scelte; capacità critica nel riconoscere e nel correggere soluzioni errate
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio.	Indagine in famiglia.	Indagine in famiglia.
COMPITI DI REALTÀ	Scoperta dei nostri giochi preferiti "Tabelliamoci".	Scoperta dei nostri cibi, sport o film preferiti " Tabelliamoci".	Intervista agli alunni della scuola primaria per stilare la classifica dei libri preferiti e rappresentazione grafica dei dati raccolti.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

Competenza matematica capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione e la disponibilità a farlo.

MATEMATICA: Numeri

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare e operare con numeri interi e decimali valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. • Individuare multipli e divisori di un numero. • Interpretare sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra • Utilizzare i numeri interi negativi in contesti concreti • Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. 	
CONOSCENZE	<p>Conoscenza dei numeri naturali fino alla classe dei milioni e dei decimali fino ai millesimi. Operazioni e relative proprietà. Tabelline. Le frazioni. Operazioni e proprietà Multipli e divisori. Le potenze. Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo I numeri relativi Dalla frazione all'intero e viceversa Rappresentazione di frazioni e numeri decimali. La percentuale.</p>	
ATTEGGIAMENTI	Disponibilità a costruire un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, per la soluzione di problemi pratici legati all'esperienza diretta.	
CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri entro le centinaia di migliaia nel loro aspetto cardinale e ordinale. • Le frazioni proprie, improprie, apparenti, equivalenti, complementari e decimali. • La frazione come operatore. • I numeri decimali e il valore posizionale delle cifre. 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri entro il milione nel loro aspetto cardinale e ordinale. • I numeri decimali. • Il valore posizionale delle cifre. • Gli algoritmi di calcolo scritto delle quattro operazioni con i numeri interi e decimali.

	<ul style="list-style-type: none"> • Gli algoritmi di calcolo scritto delle quattro operazioni, anche con i numeri decimali. • Le strategie di calcolo mentale. • La moltiplicazione e la divisione per 10,100, 1000 con i numeri interi e decimali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le strategie di calcolo mentale. • L'algoritmo di calcolo della divisione con due/tre cifre al divisore. • Le espressioni e l'uso delle parentesi. • Le potenze. • Multipli e divisori di un numero e criteri di divisibilità. • I numeri primi. • I numeri relativi. • La percentuale, l'algoritmo per il calcolo e le rappresentazioni con diagrammi.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Origami per le tabelline.	Collage con spirale aurea.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	A caccia di grandi numeri sugli scontrini.	Ritrovare la successione di Fibonacci in natura.
COMPITI DI REALTÀ	Domino e bingo delle frazioni.	"Dove costa meno?" Utilizzo di volantini pubblicitari per pianificare, confrontare, calcolare e valutare proposte d'acquisto
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

Competenza matematica capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione e la disponibilità a farlo.

MATEMATICA: Spazio e figure

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none">• Descrivere, denominare, rappresentare e classificare figure geometriche utilizzando gli strumenti opportuni.• Utilizzare il piano cartesiano e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.• Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse e riprodurre figure in scala.• Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.• Determinare il perimetro e l'area di una figura utilizzando le più comuni formule.• Costruisce e utilizza modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.
CONOSCENZE	<p>Le linee. Il significato di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Gli elementi di una figura geometrica: angoli, lati, altezze..., gli assi di simmetria. Le caratteristiche e le proprietà delle figure geometriche. Modalità di misurazione, rappresentazione grafica e in scala di figure geometriche piane mediante l'uso di strumenti adeguati. Le tecniche di costruzione di modelli materiali. Le modalità di rappresentazione sul piano cartesiano. Le isometrie su piano: simmetria, rotazione e traslazione. Perimetro e area dei poligoni. Circonferenza e area del cerchio. Le caratteristiche della rappresentazione piana di oggetti tridimensionali.</p>
ATTEGGIAMENTI	Atteggiamento positivo rispetto alla percezione della posizione di oggetti e figure nello spazio, per la soluzione di problemi pratici legati all'esperienza diretta.

CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> • Linee e angoli. • Poligoni regolari e non, concavi e convessi. • Perimetro area e caratteristiche delle figure • Traslazione e rotazione di semplici figure. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trasformazione di figure geometriche: simmetrie, rotazioni, traslazioni, isometrie. • Il piano cartesiano. • I poligoni regolari. • Il cerchio. • Riconoscimento e classificazione dei principali solidi.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Progettare e costruire modelli di figure geometriche con materiali diversi individuandone vertici, lati, angoli, altezze e assi di simmetria.</p> <p>Attività di laboratorio con la piegatura della carta.</p> <p>Attività con l'utilizzo di strumenti geometrici.</p> <p>Attività ludico/pratiche.</p> <p>Attività per la realizzazione di cornicette, di composizione di figure geometriche.</p> <p>Attività di costruzione di figure con il tangram.</p> <p>Attività di coding.</p> <p>Socializzazione dei risultati.</p>	<p>Utilizzo di software di geometria dinamica per la costruzione di figure geometriche.</p> <p>Attività di laboratorio con la piegatura della carta.</p> <p>Attività con l'utilizzo di strumenti geometrici.</p> <p>Attività ludico/pratiche.</p> <p>Attività per la realizzazione di cornicette, di composizione di figure geometriche.</p> <p>Attività di costruzione di figure con il tangram.</p> <p>Attività di coding.</p> <p>Socializzazione dei risultati.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Attività motorie per rappresentare simmetrie.	Misurazione dell'edificio scolastico per la realizzazione di un modellino in scala. Visita ad uno studio di progettazione.
COMPITI DI REALTÀ	Progettazione e realizzazione di un subbuteo fai da te. Compito di stima approssimata (Es.: stima ipotetica del contorno della piazza del paese; attività di verifica mediante uscita; attività di riproduzione in scala)	Nuovi spazi a scuola: progettare l'allestimento di un nuovo spazio nella scuola partendo da una piantina del locale e dalle indicazioni fornite dall'insegnante.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

Competenza matematica capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione e la disponibilità a farlo.

MATEMATICA: Relazioni, dati e previsioni

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

ABILITÀ'

- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- – Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. – Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. – Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. – Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. – In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. – Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.

CONOSCENZE

Discriminazione e uso unità di misura diverse: lunghezza, capacità, peso, valore, tempo e agrarie • Misurazione e trasformazione in grandezze equivalenti
Semplici indagini statistiche. • Classificazione ed elaborazione di dati. • Rappresentazioni grafiche: aerogrammi, ideogrammi, istogrammi.
Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio
Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi. • Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche
Percorsi: esecuzione, verbalizzazione e rappresentazione grafica. Diagramma di flusso
Esperienze concrete significative

ATTEGGIAMENTI	Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	
CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stima, misura e approssimazione di grandezze. ▪ Analisi di situazioni quotidiane che richiedono equivalenze. ▪ Progettazione e realizzazione di un'indagine, rappresentazione e analisi dei dati raccolti. ▪ Sperimentazione della probabilità del verificarsi di alcuni eventi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lettura di grafici e verifica della correttezza di informazioni desumendole da tabelle. ▪ Valutazione e determinazione di indici di certezza. ▪ Analisi di tabelle e grafici per ricavare dati specifici. ▪ Calcolo della probabilità di eventi fortuiti in situazioni ludiche, con l'uso di percentuali. ▪ Analisi di un problema complesso e sistematizzazione delle relazioni tra unità di misura, multipli e sottomultipli.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Gioco delle "bilance viventi": approccio alla misura con oggetti dell'aula. Giochi sulla probabilità.	Progettazione e realizzazione di un'indagine statistica campionaria su come si sentono i ragazzi prima del passaggio alla scuola secondaria.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Sondaggi face to face.	Sondaggi face to face e sondaggi su Google.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Problema di...rapporti</i> Compito sul rapporto di due numeri (Es.: Il cielo diventa improvvisamente nero e minaccia la pioggia. Nella classe, quanti maschi hanno l'ombrello? Quanti ne sono sprovvisti? quante femmine hanno l'ombrello? Quante ne sono sprovviste? Come possiamo scrivere tali rapporti e come rappresentare graficamente tale situazione?).	<i>Problema di...rapporti</i> Compito sul rapporto di due numeri (Es.: Il cielo diventa improvvisamente nero e minaccia la pioggia. Nella classe, quanti maschi hanno l'ombrello? Quanti ne sono sprovvisti? quante femmine hanno l'ombrello? Quante ne sono sprovviste? Come possiamo scrivere tali rapporti e come rappresentare graficamente tale situazione?).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI FONDANTI

Esplorare e descrivere oggetti e materiali -Osservare e sperimentare sul campo -L'uomo i viventi e l'ambiente

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

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

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

Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e

apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della

sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

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

ABILITÀ'

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

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

Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati.

Osservare e sperimentare sul campo

Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando semine in terrari e orti, individuando somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.

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

Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti

	<p>L'uomo i viventi e l'ambiente Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.</p>		
CONOSCENZE	<p>Manipolazione di oggetti e materiali. Qualità e proprietà dei materiali e degli oggetti. Le trasformazioni dei materiali. Passaggi di stato della materia. Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti). Le tecniche descrittive di semplici fenomeni. Grandezze e relazioni qualitative. Le modalità di trattamento di dati con strumenti e unità di misura appropriati. I cinque sensi. Viventi e non viventi. Il ciclo vitale di piante e animali. Ecosistemi e catene alimentari. Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. Le analogie e le differenze nei percorsi di vita di animali e vegetali. Le caratteristiche dei terreni e delle acque. Le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo La variabilità dei fenomeni atmosferici e la periodicità dei fenomeni celesti.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Manifestare un atteggiamento di valutazione critica e curiosità, per quanto concerne il progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.</p>		
CONTENUTI	Classe 1^	Classe 2^	Classe 3^

ARGOMENTI TEMATICHE	I cinque sensi Confronti e classificazioni. Identificazione di semplici materiali Identificazione e descrizione di oggetti Caratteristiche proprie di oggetti e delle parti che li compongono. Viventi e non viventi.	L'acqua, elemento essenziale per la vita. I passaggi di stato dell'acqua. L'acqua, un bene prezioso. I principali elementi caratteristici delle stagioni. Le caratteristiche dei viventi e non Varietà di forme e trasformazioni nelle piante familiari all'allievo. Solidi, liquidi, gas nell'esperienza di ogni giorno.	Il metodo scientifico. Gli strumenti della scienza. Materia e materiali: solidi, liquidi, polveri ,gas ed aria .Il mondo degli animali. Vertebrati e invertebrati: come si nutrono, come si proteggono. Varietà di forme e trasformazioni nelle piante familiari all'allievo. Ecosistemi, ambienti e catene alimentari. Regole di rispetto dell'ambiente.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Semine di fiori, piante stagionale e piante perenni.	Semine di fiori, piante stagionale e piante perenni.	Semine di fiori, piante stagionale e piante perenni.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	L'orto della scuola Osservazione dell'ambiente esterno, visita guidata ad una fattoria didattica, ad un panificio. Uscite all'esterno per osservazione di un corso d'acqua.	L'orto della scuola Osservazione dell'ambiente esterno, visita guidata ad una fattoria didattica, ad un panificio. Uscite all'esterno per osservazione di un corso d'acqua.	L'orto della scuola Osservazione dell'ambiente esterno, visita guidata ad una fattoria didattica, ad un panificio. Uscite all'esterno per osservazione di un corso d'acqua.
COMPITI DI REALTÀ	Giocare con i 5 sensi (distinzione di odori, sapori e percezioni tattili con gli occhi bendati)	Piccolo giardiniere...piantumiamo (dal seme al frutto) <i>Se fossi...un contadino</i> Compito su attività simulata da porre in atto.	Il piccolo scienziato (Applicazione delle fasi del metodo scientifico a esperimenti finalizzati alla scoperta di fenomeni scientifici di base).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI FONDANTI: Esplorare e descrivere oggetti e materiali -Osservare e sperimentare sul campo-L'uomo i viventi e l'ambiente

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

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

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

Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e

apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.

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

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

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

ABILITÀ'

Oggetti, materiali trasformazioni

Osservare, individuare e utilizzare, alcuni concetti scientifici imparando a servirsi di unità convenzionali

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

Individuare le proprietà di alcuni materiali e realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua

Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato

Osservare e sperimentare sul campo

	<p>Osservare un ambiente circoscritto e individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. Conoscere la struttura del suolo; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti.</p> <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <p>Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso anche in relazione all'ambiente; Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.</p> <p>Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.</p> <p>Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.</p> <p>Osservare e le trasformazioni ambientali e globali in particolare quelle conseguenti all'azione dell'uomo.</p>	
CONOSCENZE	<p>Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali.</p> <p>Classificazioni dei materiali e delle loro caratteristiche.</p> <p>Fenomeni fisici e chimici</p> <p>Energia: concetto, fonti, trasformazione</p> <p>Ecosistemi e loro organizzazione</p> <p>Viventi e non viventi: caratteristiche e classificazioni</p> <p>Relazioni uomo/ambiente/ecosistemi</p> <p>Corpo umano: gli organi e le loro funzioni, stili di vita, salute e sicurezza.</p> <p>Fenomeni atmosferici.</p> <p>I concetti scientifici relativi a: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore..</p> <p>La regolarità nei fenomeni; il concetto di energia.</p> <p>Le unità convenzionali.</p> <p>Le proprietà di alcuni materiali .</p> <p>I passaggi di stato.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Manifestare un atteggiamento di valutazione critica e curiosità, per quanto concerne il progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.</p>	
CONTENUTI		

	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Le scienze e il metodo scientifico sperimentale. La materia e le sue caratteristiche I passaggi di stato della materia Aria e l'atmosfera Il calore e le fonti di energia I viventi: piante e animali Gli ecosistemi</p>	<p>La Terra e il sistema solare La cellula: caratteristiche e funzioni Il corpo umano: struttura e funzionamento Regole e importanza di una corretta alimentazione L'energia: le sue fonti e le sue forme L'uso di fonti rinnovabili e la salvaguardia dell'ambiente La luce e il suono</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>La materia che passione ... frantumazione , miscugli, aggregazione.</p>	<p>Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare modelli intuitivi di struttura cellulare</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscite sul territorio per reperire materiale da utilizzare nelle attività laboratoriali. Uscite nel territorio per percorsi naturalistici. Visita al museo per laboratorio didattico.</p>	<p>Attività motoria e benessere fisico. Uscite nel territorio per percorsi naturalistici. Visita al museo per laboratorio didattico.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Tracce di animali ... carte di identità e schede di riconoscimento. <i>Piccola guida in un ...percorso natura</i> Compito di conoscenza vegetale animale di un ambiente naturale del territorio.</p>	<p>Realizzazione di un decalogo per una sana alimentazione e un corretto stile di vita. <i>Piccola guida in un ...percorso natura</i> Compito di conoscenza vegetale animale di un ambiente naturale del territorio.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.</p>	

DISCIPLINA TECNOLOGIA

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI FONDANTI

Vedere e osservare- Prevedere e immaginare -Intervenire e trasformare

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

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

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

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

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

ABILITÀ'

Vedere e osservare

Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.

Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

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

Prevedere e immaginare

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

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

Intervenire e trasformare

Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.

Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare;

CONOSCENZE

Regole del disegno tecnico

I materiali più comuni e le loro proprietà.

Strumenti di uso comune:(componenti, caratteristiche principali e funzioni) per costruire semplici oggetti.

	<p>Istruzioni per costruire manufatti. Stime e misurazioni Tabelle, mappe, diagrammi. Le tecniche di smontaggio di semplici oggetti e meccanismi. Gli interventi di decorazione. Le sequenze operative e descrittive della realizzazione di un oggetto. I principali programmi digitali</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra un atteggiamento responsabile verso ogni azione trasformativa dell'ambiente e una sensibilità al rapporto tra interessi individuali e bene collettivo.</p>		
CONTENUTI	Classe 1 [^]	Classe 2 [^]	Classe 3 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Materiali naturali e artificiali. Caratteristiche e la classificazione dei materiali. Trasformazioni elementari dei materiali. Approccio alla conoscenza del computer. Misure arbitrarie e convenzionali. Realizzazione di semplici oggetti. Riciclo creativo</p>	<p>Osservazione di oggetti di diverso materiale. Materiali nel tempo. Proprietà dei materiali. Periferiche del computer. Avvio alla conoscenza del programma specifico di disegno. Misure arbitrarie e convenzionali Ricerca di informazioni sugli argomenti trattati. Interventi di decorazione, disegni, ritaglio, manutenzione Realizzazione di oggetti di uso comune e di lavoretti. Riciclo creativo</p>	<p>Proprietà dei materiali. Modalità di manipolazione in sicurezza dei materiali e degli strumenti più comuni. Oggetti e utensili di uso comune loro funzioni e trasformazione nel tempo. Riutilizzo e riciclaggio. Riciclo creativo. Interventi di decorazione, disegni, ritaglio, manutenzione Periferiche del computer. Avvio alla conoscenza del programma specifico di videoscrittura.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Laboratorio creativo con l'uso di materiali di riciclo. Osservazione di oggetti vari; analisi e rilevamento delle loro caratteristiche. Incontro con l'animatore digitale.</p>	<p>Laboratorio creativo con l'uso di materiali di riciclo. Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p>	<p>Laboratorio creativo con l'uso di materiali di riciclo. Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Incontro con l'animatore digitale.</p>

	<p>Esperienze in palestra di coding. Esperienze di problem solving su materiale cartaceo e alla lim. Utilizzo dei programmi digitali: <i>paint, word</i>. Esperienze di stima approssimata. Manipolazione di materiali comuni Attività di metacognizione: riflessione su percorsi attuati, difficoltà incontrate, soluzione alternative messe in atto.</p>	<p>Osservazione di oggetti vari; analisi e rilevamento delle loro caratteristiche. Incontro con l'animatore digitale. Esperienze in palestra di coding. Esperienze di problem solving su materiale cartaceo e alla lim. Utilizzo dei programmi digitali: <i>paint, word</i>. Esperienze di stima approssimata. Manipolazione di materiali comuni Attività di metacognizione: riflessione su percorsi attuati, difficoltà incontrate, soluzione alternative messe in atto.</p>	<p>Esperienze in palestra di coding. Esperienze di problem solving su materiale cartaceo e alla lim. Utilizzo dei programmi digitali: <i>paint, word</i>. Esperienze di stima approssimata. Manipolazione di materiali comuni Attività di metacognizione: riflessione su percorsi attuati, difficoltà incontrate, soluzione alternative messe in atto.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite guidate a luoghi naturalistici e tecnologici, anche con supporti multimediali	Visite guidate a luoghi naturalistici e tecnologici, anche con supporti multimediali	Visite guidate a luoghi naturalistici e tecnologici, anche con supporti multimediali
COMPITI DI REALTÀ	Il decalogo delle buone pratiche per fare la differenziata.	Il decalogo delle buone pratiche per fare la differenziata.	Il decalogo delle buone pratiche per fare la differenziata.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

NUCLEI FONDANTI:**Vedere e osservare -Prevedere e immaginare -Intervenire e trasformare****Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze**

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

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

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

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

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

ABILITÀ'**Vedere, osservare**

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

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

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

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

Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare oggetti.

Prevedere e immaginare

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

Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.

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

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

Intervenire e trasformare

Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.

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

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

Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

CONOSCENZE	<p>Le istruzioni e le informazioni in opuscoli informativi. Le regole del disegno tecnico e le proprietà di materiali comuni. La funzionalità di nuove applicazioni informatiche. Le modalità di rappresentazione di dati. Le modalità di stima approssimativa su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Interventi di miglioramento di un oggetto. La fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Le procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. La realizzazione e la documentazione di un oggetto in cartoncino. Le modalità di utilizzo di un comune programma di utilità. Le modalità di reperire informazioni con strumenti digitali</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra un atteggiamento responsabile verso ogni azione trasformativa dell'ambiente e una sensibilità al rapporto tra interessi individuali e bene collettivo.</p>	
CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali. Costruzione di modelli e realizzazione di manufatti di uso comune. Rappresentazione grafica degli oggetti esaminati. Storie di oggetti e fenomeni presenti nella realtà Analisi tecnica di un sistema di produzione anche in funzione del riciclo e riuso. Uso di software per disegnare e scrivere Gli strumenti informatici di tipo interattivo per verificare e approfondire le proprie capacità e/o conoscenze anche disciplinari.</p>	<p>Le fonti energetiche rinnovabili. Alimenti, le trasformazioni e la conservazione. Costruzione di modelli e realizzazione di manufatti di uso comune. Rappresentazione grafica degli oggetti esaminati. Storie di oggetti e fenomeni presenti nella realtà Analisi tecnica di un sistema di produzione anche in funzione del riciclo e riuso. Riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Produzione di oggetti con materiale di recupero. Catalogazione di oggetti realizzati con materiali riciclati. Utilizzo del Computer per gestire e/o risolvere i problemi Programmi Word, PowerPoint, Excel. Utilizzo consapevole di Internet e dei motori di ricerca.</p>

<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA</p>	<p>Raccolta differenziata: riuso e riutilizzo di materiale. Progettazione e realizzazione di lavori. Esperienze di fotografia del proprio ambiente scolastico e della propria abitazione. Smontaggio di semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Lettura e informazioni da guide d'uso: utilizzo e riordino di materiale didattico; costruzione di oggetti (sequenze operative e descrittive, comprensive dell'elenco di strumenti e materiali necessari; difetti, eventuali miglioramenti). consumo di prodotti alimentari. Selezione, preparazione e presentazione degli alimenti realizzazione di ricette. Esperienze di disegno tecnico: uso della matita, di riga e righello, di squadra, di compasso. Attività digitale: principali funzionalità di <i>paint</i>, di <i>word</i> e <i>Google Chrome</i> con relative <i>App</i>. Esperienze di osservazione e rappresentazione di dati attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Attività di ipotesi sul rapporto di causa-effetto derivante da decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Attività di problem solving su materiale cartaceo e digitale. Attività di coding</p>	<p>Raccolta differenziata: riuso e riutilizzo di materiale. Progettazione e realizzazione di lavori. Esperienze di fotografia del proprio ambiente scolastico e della propria abitazione. Smontaggio di semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Lettura e informazioni da guide d'uso: utilizzo e riordino di materiale didattico; costruzione di oggetti (sequenze operative e descrittive, comprensive dell'elenco di strumenti e materiali necessari; difetti, eventuali miglioramenti). consumo di prodotti alimentari. Selezione, preparazione e presentazione degli alimenti realizzazione di ricette. Esperienze di disegno tecnico: uso della matita, di riga e righello, di squadra, di compasso. Attività digitale: principali funzionalità di <i>paint</i>, di <i>word</i> e <i>Google Chrome</i> con relative <i>App</i>. Esperienze di osservazione e rappresentazione di dati attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Attività di ipotesi sul rapporto di causa-effetto derivante da decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Ricerca, selezione, scaricamento e installazione sul computer un comune programma di utilità Attività di problem solving su materiale cartaceo e digitale. Attività di coding Organizzazione di una gita o una visita ad un museo usando un motore di ricerca digitale per reperire notizie e informazioni.</p>

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visite guidate a luoghi naturalistici e tecnologici, anche con supporti multimediali	Visite guidate a luoghi naturalistici e tecnologici, anche con supporti multimediali
COMPITI DI REALTÀ	Realizzazione di un decalogo delle buone pratiche antiinquinamento con utilizzo del PC	Realizzazione di un decalogo delle buone pratiche antiinquinamento con utilizzo del PC
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

DISCIPLINA MUSICA

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI: Comprensione e rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.	
NUCLEI FONDANTI: ASCOLTO;PRODUZIONE	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze	
<p>L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.</p> <p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	
ABILITÀ'	Utilizzare voce e strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di improvvisazione. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

	Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.		
CONOSCENZE	<p>Le modalità espressive ed interpretative nel canto individuale/corale. Le modalità espressive della voce, del corpo e degli strumenti. Le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. Gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale e di eventi sonori. I suoni e la musica nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). Lo strumentario Orff</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Fiducia nelle proprie capacità canore e strumentali. E'aperto al confronto e si relaziona positivamente a culture diverse. Assume un comportamento di ascolto e attenzione. Mostra interesse all'ascolto. Mostra curiosità verso l'esplorazione sonora dell'ambiente circostante, verso la fruizione di fatti ed eventi musicali, verso l'esperienza del far musica insieme. E' aperto alla cooperazione, alla riflessione critica</p>		
CONTENUTI	Classe 1^	Classe 2^	Classe 3^
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>La voce come strumento per produrre suoni, rumori Il ritmo nelle parole bisillabe e trisillabe L'esecuzione d'insieme di ritmi, con l'accompagnamento della sonorità degli oggetti e del corpo La musica e le emozioni Canti relativi alle varie festività e ricorrenze Canti a scopi didattici (per imparare le vocali, i numeri...)</p>	<p>L'interpretazione di ritmi e di melodie con il movimento, la parola e il disegno L'accompagnamento ritmico di filastrocche Brani musicali e vocalici di vario genere I canti delle varie ricorrenze, festività e per scopi didattici Lo strumentario Orff (avvio)</p>	<p>Il ritmo L'accompagnamento di sequenze ritmiche con la gestualità I parametri del suono Forme di notazione non convenzionale La sonorizzazione di storie La classificazione degli strumenti I canti delle varie ricorrenze, festività e per scopi didattici Lo strumentario Orff</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Discriminazione dei suoni e dei rumori Produzione di ritmi Body percussion Ascolto, memorizzazioni e produzione di canti di vario genere.</p>	<p>Produzione di ritmi Body percussion Ascolto, memorizzazioni e produzione di canti di vario genere. Familiarizzazione con lo strumentario Orff</p>	<p>Discriminazione di eventi sonori in riferimento alla loro fonte e alle loro caratteristiche. Ascolto, memorizzazioni e produzione di canti di vario genere.</p>

			Eseguire, da solo o in gruppo, semplici brani appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Visite guidate a teatro.</p> <p>Attività di esplorazione /scoperta / classificazione degli ambienti sonori circostanti.</p> <p>Partecipazione ad eventi locali: (Es.: giochi/manifestazioni organizzate da enti operanti nel territorio)</p> <p>Partecipazione, nel ruolo di spettatori, a eventi musicali locali (Es.: saggi finali di scuole di ballo, concerti, concorsi musicali).</p>	<p>Visite guidate a teatro.</p> <p>Attività di esplorazione /scoperta / classificazione degli ambienti sonori circostanti.</p> <p>Partecipazione ad eventi locali: (Es.: giochi/manifestazioni organizzate da enti operanti nel territorio)</p> <p>Partecipazione, nel ruolo di spettatori, a eventi musicali locali (Es.: saggi finali di scuole di ballo, concerti, concorsi musicali).</p>	<p>Visite guidate a teatro.</p> <p>Attività di esplorazione /scoperta / classificazione degli ambienti sonori circostanti.</p> <p>Partecipazione ad eventi locali: (Es.: giochi/manifestazioni organizzate da enti operanti nel territorio)</p> <p>Partecipazione, nel ruolo di spettatori, a eventi musicali locali (Es.: saggi finali di scuole di ballo, concerti, concorsi musicali).</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>“La vita a colori: le emozioni”</p> <p>In occasione di festività si affrontano le tematiche della gioia del vivere insieme.</p>	<p>“La vita a colori: le emozioni”</p> <p>In occasione di festività si affrontano le tematiche della gioia del vivere insieme.</p>	<p>“Riciclare per suonare”</p> <p>Utilizzo di materiali da riciclare per realizzare strumenti.</p> <p><i>Movimento e...musica</i></p> <p>Compito di espressione corporea e musica (Es.: ballo tribale in uno spettacolo di ricostruzione storica).</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI: Comprensione e rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

NUCLEI FONDANTI: ASCOLTO; PRODUZIONE

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

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

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

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

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

Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

ABILITÀ'	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. Riconoscere, classificare e rappresentare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di musicali e di eventi sonori anche attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
CONOSCENZE	Le modalità espressive della voce, degli strumenti e delle nuove tecnologie. Le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. Le modalità espressive ed interpretative nel canto individuale/corale, nell'esecuzione di brani strumentali. La funzionalità espressiva ed estetica di brani musicali in rapporto a culture, luoghi e tempi diversi. I generi e gli stili musicali diversi. Gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale e di eventi sonori. Le modalità di rappresentazione di eventi sonori con simbologia convenzionale e non convenzionale. I suoni e la musica nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
ATTEGGIAMENTI	Assume un comportamento di ascolto e attenzione E' aperto alla scoperta di nuove emozioni Mostra interesse all'ascolto. Mostra curiosità verso l'esplorazione sonora dell'ambiente circostante, verso la fruizione di fatti ed eventi musicali, verso l'esperienza del far musica insieme. E' aperto alla cooperazione, alla riflessione critica

CONTENUTI	Classe 4 [^]	Classe 5 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Esecuzione di semplici brani vocali e strumentali appartenenti a diverse culture, curando l'intonazione e con un certo grado di interpretazione.</p> <p>Riconoscimento di elementi costitutivi di un semplice brano musicale in riferimento alle caratteristiche del suono e dell'organico strumentale.</p>	<p>Esecuzione di semplici brani vocali e strumentali appartenenti a diverse culture, curando l'intonazione e con un certo grado di interpretazione.</p> <p>Riconoscimento di elementi costitutivi di un semplice brano musicale in riferimento alle caratteristiche del suono e dell'organico strumentale.</p> <p>Utilizzazione di modalità di accesso a risorse musicali presenti in rete.</p> <p>Utilizzazione di software specifici per elaborazioni sonore e musicali.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Esercizi volti alla conoscenza delle singole note musicali, esplorando l'altezza, l'intensità, il ritmo.</p> <p>Esercizi con la voce per migliorare l'intonazione ed il canto corale.</p> <p>Esercizi per riconoscere il pentagramma e le 7 note in chiave di violino.</p> <p>Esercizi ritmici e melodici di vario tipo.</p> <p>Attività volte a scoprire la funzione della voce.</p> <p>Giochi a gruppi sotto forma di bans.</p> <p>Ricerca di brani strumentali e canti di culture ed epoche storiche diverse.</p> <p>Drammatizzazione.</p> <p>Creazione di semplici video musicali.</p>	<p>Esercizi volti alla conoscenza delle singole note musicali, esplorando l'altezza, l'intensità, il ritmo.</p> <p>Esercizi con la voce per migliorare l'intonazione ed il canto corale.</p> <p>Esercizi per riconoscere il pentagramma e le 7 note in chiave di violino.</p> <p>Esercizi ritmici e melodici di vario tipo.</p> <p>Attività volte a scoprire la funzione della voce.</p> <p>Giochi a gruppi sotto forma di bans.</p> <p>Ricerca di brani strumentali e canti di culture ed epoche storiche diverse.</p> <p>Drammatizzazione.</p> <p>Creazione di semplici video musicali.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Visite guidate a teatro.</p> <p>Attività di esplorazione/scoperta/classificazione degli ambienti sonori circostanti anche con l'utilizzo di materiale digitale.</p> <p>Partecipazione ad eventi locali: (Es.: giochi/manifestazioni organizzate da enti operanti nel territorio)</p> <p>Partecipazione, nel ruolo di spettatori, a eventi musicali locali (Es.: saggi finali di scuole di ballo, concerti, concorsi musicali).</p>	<p>Visite guidate a teatro.</p> <p>Attività di esplorazione/scoperta/classificazione degli ambienti sonori circostanti anche con l'utilizzo di materiale digitale.</p> <p>Partecipazione ad eventi locali: (Es.: giochi/manifestazioni organizzate da enti operanti nel territorio)</p> <p>Partecipazione, nel ruolo di spettatori, a eventi musicali locali (Es.: saggi finali di scuole di ballo, concerti, concorsi musicali).</p>

COMPITI DI REALTÀ	<p>“A scena aperta”</p> <p>Rappresentazione e drammatizzazione</p> <p><i>Sonorizzando... una storia</i></p> <p>Compito di invenzione di una storia da sonorizzare in attività interpretative di ruoli reali o fantastici.</p>	<p>“Ricordi”</p> <p>Rappresentare un periodo storico della musica attraverso foto, filmati e narrazioni.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

DISCIPLINA EDUCAZIONE MOTORIA

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine terza*)

<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE: La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>	
<p>NUCLEI FONDANTI</p> <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.</p>	
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze</p> <p>L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	
ABILITÀ'	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <p>Coordinare e utilizzare diversi schemi motori.</p> <p>Riconoscere traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali, sapendo organizzare il proprio movimento nello</p>

	<p>spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri .</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive sapendo trasmettere contenuti emozionali.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conoscere, applicare e partecipare correttamente a proposte di gioco-sport e giochi derivanti dalla tradizione popolare. Rispettare le regole nella competizione sportiva manifestando senso di responsabilità.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Conoscere, applicare e partecipare correttamente a proposte di gioco-sport e giochi derivanti dalla tradizione popolare. Rispettare le regole nella competizione sportiva manifestando senso di responsabilità.</p>		
CONOSCENZE	<p>Schema corporeo Schemi motori di base La coordinazione dinamica generale e la coordinazione oculo – manuale e segmentaria Tecniche di movimenti per comunicare ed esprimere i propri stati d’animo attraverso il linguaggio corporeo e motorio. L’igiene del corpo. Regole alimentari di movimento e di sicurezza. Il valore e le regole dello sport.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Si dimostra capace nel controllare le proprie emozioni, accettando sconfitte sportive, rinforzando il senso di autoefficacia, condividendo esperienze significative.</p>		
CONTENUTI	Classe 1 [^]	Classe 2 [^]	Classe 3 [^]
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Orientamento nello spazio circostante Attività legate a segnali visivi, uditivi e tattili. La respirazione adeguata all’attività motoria. Gli schemi motori Semplici percorsi con uso di piccole attrezzature Giochi di gruppo e rispetto delle regole. Esercizi per usare il corpo in modo espressivo e creativo</p>	<p>Orientamento nello spazio circostante Attività legate a segnali visivi, uditivi e tattili. La respirazione adeguata all’attività motoria. Gli schemi motori Semplici percorsi con uso di piccole attrezzature Giochi di gruppo e rispetto delle regole. Esercizi per usare il corpo in modo espressivo e creativo</p>	<p>Orientamento nello spazio circostante Attività legate a segnali visivi, uditivi e tattili. La respirazione adeguata all’attività motoria. Gli schemi motori Semplici percorsi con difficoltà crescente e con uso attrezzature. Giochi di gruppo e rispetto delle regole. Esercizi per usare il corpo in modo espressivo e creativo</p>

	Comportamenti adeguati per la propria sicurezza nei vari ambienti di vita. Corretta alimentazione per un sano stile di vita.	Comportamenti adeguati per la propria sicurezza nei vari ambienti di vita. Corretta alimentazione per un sano stile di vita.	Comportamenti adeguati per la propria sicurezza nei vari ambienti di vita. Corretta alimentazione per un sano stile di vita.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	Attività in palestra: giochi di psicomotricità. Attività legate a segnali visivi, uditivi e tattili. Partecipazione a giochi di gruppo rispettando le regole e collaborando con gli altri	Attività in palestra: giochi di psicomotricità. Attività legate a segnali visivi, uditivi e tattili. Partecipazione a giochi di gruppo rispettando le regole e collaborando con gli altri	Attività in palestra: giochi di psicomotricità. Attività legate a segnali visivi, uditivi e tattili. Partecipazione a giochi di gruppo rispettando le regole e collaborando con gli altri
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipazione a gare e manifestazioni.	Partecipazione a gare e manifestazioni.	Orientamento nello spazio circostante
COMPITI DI REALTÀ	Caccia al tesoro	Caccia al tesoro	Orienteering (Effettuare un percorso seguendo una mappa)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (*fine quinta*)

<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE: La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>
<p>NUCLEI FONDANTI</p> <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.</p>

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

ABILITÀ'

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

Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi simultanea. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere allo stesso tempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

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

Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

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

Schemi motori combinati.
Traiettorie, distanze e ritmi esecutivi.

CONOSCENZE	<p>Orientamento e gestione dello spazio. Le regole fondamentali di alcune discipline sportive. Tecniche di drammatizzazione per esprimere emozioni. Sequenze di movimento e semplici coreografie. Nozioni essenziali di anatomia e fisiologia. Regole alimentari di movimento e di sicurezza. Le modalità esecutive di proposte di gioco-sport. Le modalità partecipative a giochi della tradizione popolare nel rispetto delle regole. Le modalità partecipative e collaborative a giochi e competizioni. Le regole in attività ludiche e competitive. Le regole del rispetto verso i perdenti, in caso di vittoria. L'importanza del senso di responsabilità.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Si dimostra capace nel controllare le proprie emozioni, accettando sconfitte sportive, rinforzando il senso di autoefficacia, condividendo esperienze significative.</p>	
CONTENUTI	Classe 4^	Classe 5^
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Il movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri Condizioni di equilibrio statico e dinamico del proprio corpo Espressioni corporee attraverso forme di drammatizzazione e danza Modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport Giochi derivanti dalla tradizione popolare e applicazione di indicazioni e regole. Le variazioni della respirazione, della frequenza cardiaca e del tono muscolare Coordinazione e utilizzo di diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva. Uso del proprio corpo in modo espressivo e creativo. Partecipazione a giochi di gruppo rispettando le regole e collaborando con gli altri Comportamenti adeguati alla propria sicurezza nei vari ambienti di vita. Corretta alimentazione per un sano stile di vita.</p>	<p>Il movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri Condizioni di equilibrio statico e dinamico del proprio corpo Espressioni corporee attraverso forme di drammatizzazione e danza Modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport Giochi derivanti dalla tradizione popolare e applicazione di indicazioni e regole. Coordinazione e utilizzo di diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva. Uso del proprio corpo in modo espressivo e creativo. Partecipazione a giochi di gruppo rispettando le regole e collaborando con gli altri Comportamenti adeguati alla propria sicurezza nei vari ambienti di vita. Corretta alimentazione per un sano stile di vita. Le variazioni della respirazione, della frequenza cardiaca e del tono muscolare. Nozioni essenziali di anatomia e fisiologia del corpo umano</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Laboratorio creativo per i corretti stili di vita (alimentazione)	Laboratorio creativo per i corretti stili di vita (alimentazione) Attività di coding.

ALL'INTERNO DELLA SCUOLA	<p>Attività di coding.</p> <p>Attività di drammatizzazione e danza.</p> <p>Attività di elaborazioni di semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>Esperienze di <i>gioco/sport</i>.</p> <p>Giochi di oggi e di ieri.</p> <p>Esperienze motorie nel rispetto del fair play.</p> <p>Attività di sensibilizzazione sulla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>	<p>Attività di drammatizzazione e danza.</p> <p>Attività di elaborazioni di semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>Esperienze di <i>gioco/sport</i>.</p> <p>Giochi di oggi e di ieri.</p> <p>Esperienze motorie nel rispetto del fair play.</p> <p>Attività di sensibilizzazione sulla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita</p> <p>Attività di metacognizione: condivisione di risultati e percorsi; riflessione sui propri comportamenti e quelli altrui; riflessione sulle strategie attuate nella risoluzione di problemi motori o relazionali presentatisi.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipazione a gare e manifestazioni sportive.	Partecipazione a gare e manifestazioni sportive.
COMPITI DI REALTÀ	Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.	Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione iniziale, intermedia e finale sarà effettuata secondo i criteri definiti dal Collegio dei docenti attraverso rubriche valutative.	

SEZIONE: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Ascolta e comprende testi di vario tipo, "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.

ABILITÀ'

Ascolto e parlato

- Ascoltare testi prodotti da altri, applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.).
- Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico.
- Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza.
- Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione.
- Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione.
- Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro.
- Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti.

CONOSCENZE	<p>Gli elementi della comunicazione (fonte, emittente, scopo, argomento). Le strategie e le tecniche funzionali a comprendere durante l'ascolto e dopo l'ascolto: presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali; rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc. I tempi e i turni della conversazione: le regole di una conversazione/discussione. I diversi tipi di testi e la struttura delle diverse tipologie testuali: narrativa, descrittiva, espositiva, regolativa, argomentativa. Le principali caratteristiche dei generi letterari. Le caratteristiche dei diversi tipi di testo (descrittivo, narrativo, espositivo, regolativo, argomentativo) L'ordine logico e cronologico di eventi. Gli elementi ritmici e sonori del testo poetico. Le parole in senso figurato. Lessico specialistico afferente alle diverse discipline, la coerenza e la coesione Il registro linguistico.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Apporta un positivo contributo personale nelle conversazioni e nelle discussioni. E' aperto alla condivisione di conoscenze, al riconoscimento di punti di vista e alla loro negoziazione Mostrare apertura e disponibilità al dialogo. Mostra interesse per le idee dell'altro, confrontarle con le proprie e rivederle ove confutate. Capisce e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile. Ha consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Generi letterari: la favola e la fiaba; le leggende e i racconti popolari; il fantasy; il racconto d'avventura. Tematiche: Io e gli altri; Vita in famiglia; Culture vicine e lontane; Fantasia, gioco e sport; Il viaggio; L'uomo e la natura; La legalità attraverso i diritti dei bambini. La poesia (verso, strofa e rima). Miti ed eroi. L'epica classica. L'epica medievale.</p>	<p>Generi letterari: il racconto horror; il comico e l'umorismo; il diario, l'autobiografia e la lettera; il racconto giallo. Tematiche: L'amicizia; Le emozioni; Libertà e divertimento; Incontri e scambi tra culture; La legalità attraverso i diritti delle donne. Il teatro. La poesia.</p>	<p>Generi letterari: il racconto fantastico; la fantascienza; il romanzo storico – sociale; il romanzo di formazione e psicologico. Tematiche: l'adolescenza; il futuro; intolleranza e razzismo; l'inclusione; natura, ecologia e scienza; guerra e pace; la società digitale; la legalità attraverso i diritti umani. La poesia.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	<p>Conversazioni e discussioni, di classe o di gruppo. Laboratori di ascolto di testi/messaggi diretti e trasmessi dai media.</p>	<p>Conversazioni e discussioni, di classe o di gruppo. Attività di ascolto: conoscenza dell'argomento da ascoltare, attenzione</p>	<p>Conversazioni e discussioni, di classe o di gruppo. Attività di ascolto: conoscenza dell'argomento da ascoltare, attenzione</p>

	<p>Visione di film e documentari. Organizzazione di un evento in presenza e on line. Attività di descrizione di oggetti, luoghi, persone e personaggi Attività di selezione delle informazioni significative. Attività di esposizione orale in modo coeso e coerente, con lessico specifico e materiali di supporto. Giochi interattivi.</p>	<p>uditiva, appunti, rielaborazione da punti di vista diversi per un pensiero creativo e critico Visione di film e documentari. Organizzazione di un evento in presenza e on line. Attività di selezione delle informazioni significative. Attività di esposizione orale in modo coeso e coerente, con lessico specifico e materiali di supporto. Giochi interattivi. Dibattiti, tornei di argomentazione su “temi caldi”, che richiedono agli alunni di documentarsi per potere sostenere la propria tesi e confutare quella contraria.</p>	<p>uditiva, appunti, rielaborazione da punti di vista diversi per un pensiero creativo e critico Visione di film e documentari. Organizzazione di un evento in presenza e on line. Attività di selezione delle informazioni significative. Attività di esposizione orale in modo coeso e coerente, con lessico specifico e materiali di supporto. Giochi interattivi. Dibattiti, tornei di argomentazione su “temi caldi”, che richiedono agli alunni di documentarsi per potere sostenere la propria tesi e confutare quella contraria.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Partecipazione a seminari. Partecipazione a dibattiti. Partecipazione attiva ad una manifestazione.</p>	<p>Partecipazione a seminari. Partecipazione a dibattiti. Partecipazione attiva ad una manifestazione.</p>	<p>Partecipazione a seminari. Partecipazione a dibattiti. Partecipazione attiva ad una manifestazione.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>“<i>Fiabe in corso</i>”: Realizzazione di un elaborato cartaceo o PowerPoint che rappresenti e sintetizzi anche attraverso immagini il racconto ideato.</p>	<p>“<i>Scrittori in erba</i>”: elaborazione di un racconto giallo o d’avventura con riferimenti al proprio territorio.</p>	<p>“<i>Scrittori in erba</i>”: Realizzazione di un elaborato cartaceo o PowerPoint che rappresenti e sintetizzi anche attraverso immagini il racconto ideato (fantastico / di fantascienza) o una tematica d’interesse.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.</p>		

LA LETTURA – LA SCRITTURA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'allievo 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.

ABILITÀ

Letture

- Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire.
- Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica).
- Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici, anche utilizzando indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici.
- Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, e riorganizzarle secondo liste, riassunti, mappe, tabelle.
- Leggere semplici testi descrittivi, argomentativi e testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza.

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) e di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario.

	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. - Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. - Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale. - Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena. 		
CONOSCENZE	<p>Testi descrittivi, narrativi, regolativi ed espositivi, con individuazione di caratteristiche, di informazioni principali, dell'intenzione comunicativa, del genere di appartenenza.</p> <p>Testi poetici, con individuazione degli strumenti (verso, strofa, rima) e del linguaggio del poeta (figure retoriche), dell'argomento, del tema e del messaggio dell'autore.</p> <p>Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, descrizione, narrazione, esposizione, argomentazione.</p> <p>Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione. Le modalità organizzative delle idee attraverso mappe, scalette.</p> <p>Il rispetto delle convenzioni grafiche.</p> <p>Le caratteristiche e le strutture delle diverse tipologie testuali.</p> <p>Le parole del vocabolario di base (fondamentale, di alto uso, di alta disponibilità) e del lessico specifico delle diverse discipline.</p> <p>Principali elementi di fonologia. Principali elementi di ortografia. Principali elementi di morfologia. Sintassi della frase semplice. Sintassi della frase complessa.</p> <p>Il ricorso a schemi per la sintesi.</p> <p>L'utilizzo della videoscrittura.</p> <p>Il ricorso a e-mail, post di blog, presentazioni</p> <p>Le caratteristiche della scrittura creativa in prosa e in versi.</p> <p>Le caratteristiche della rappresentazione teatrale.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare interesse e curiosità per le storie e gli argomenti affrontati.</p> <p>Mostrare passione per la lettura e per i libri.</p> <p>Insieme al gusto per la lettura, mostra attenzione e curiosità, sviluppa la fantasia e il piacere della ricerca in proprio, incontra i racconti e le storie di ogni civiltà e tempo, si avvicina all'altro e al diverso da sé.</p> <p>Mostra di aver acquisito le basi per una pratica di lettura come attività autonoma e personale che risponde ai propri bisogni</p> <p>Cogliere i propri punti di forza e di debolezza.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Generi letterari: la favola e la fiaba; le leggende e i racconti popolari; il fantasy; il racconto d'avventura. Tematiche: Io e gli altri; Vita in	Generi letterari: il racconto horror; il comico e l'umorismo; il diario,	Generi letterari: il racconto fantastico; la fantascienza; il romanzo storico – sociale; il romanzo di formazione e psicologico.

	<p>famiglia; Culture vicine e lontane; Fantasia, gioco e sport; Il viaggio; L'uomo e la natura; La legalità attraverso i diritti dei bambini. La poesia (verso, strofa e rima). Miti ed eroi. L'epica classica. L'epica medievale.</p>	<p>l'autobiografia e la lettera; il racconto giallo. Tematiche: L'amicizia; Le emozioni; Libertà e divertimento; Incontri e scambi tra culture; La legalità attraverso i diritti delle donne. Il teatro. La poesia.</p>	<p>Tematiche: l'adolescenza; il futuro; intolleranza e razzismo; l'inclusione; natura, ecologia e scienza; guerra e pace; la società digitale; la legalità attraverso i diritti umani. La poesia.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	<p>Scrittura e/o rielaborazioni di favole, fiabe, leggende, miti ecc. Utilizzo di strumenti tecnologici, software, laboratorio d'informatica per la creazione di presentazioni e/o altri prodotti multimediali. Giochi linguistici ed enigmistici anche da costruire con gli alunni.</p>	<p>Produzione di testi creativi sulla base di modelli dati (racconti horror, gialli, comici e umoristici ecc.). Utilizzo di strumenti tecnologici, software, laboratorio d'informatica per la creazione di presentazioni e/o altri prodotti multimediali. Giochi linguistici ed enigmistici anche da costruire con gli alunni.</p>	<p>Produzione di testi creativi sulla base di modelli dati (racconti fantastici, di fantascienza ecc.). Utilizzo di strumenti tecnologici, software, laboratorio d'informatica per la creazione di presentazioni e/o altri prodotti multimediali.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Incontri organizzati con gli autori di libri scelti e letti in classe.</p>	<p>Incontri organizzati con gli autori di libri scelti e letti in classe.</p>	<p>Incontri organizzati con gli autori di libri scelti e letti in classe.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p><i>“Fiabe in corso”</i>: Realizzazione di un elaborato cartaceo o PowerPoint che rappresenti e sintetizzi anche attraverso immagini il racconto ideato. <i>Regole e...regolamenti</i> Compito di stesura di un regolamento (Es.: disciplinare l'accesso al distributore delle bibite della scuola attraverso la stesura di un regolamento condiviso)</p>	<p><i>“Scrittori in erba”</i>: elaborazione di un racconto giallo o d'avventura con riferimenti al proprio territorio.</p>	<p><i>“Scrittori in erba”</i>: Realizzazione di un elaborato cartaceo o PowerPoint che rappresenti e sintetizzi anche attraverso immagini il racconto ideato (fantastico / di fantascienza) o una tematica d'interesse. <i>Io...esperto di tematiche sociali</i> Compito di ricerca/lettura su temi di interesse sociale attraverso fonti (testimonianze, racconti, poesie) da trasferire in una produzione digitale completa di musiche.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.</p>		

LA RIFLESSIONE LINGUISTICA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

ABILITÀ'

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Ampliare il proprio patrimonio lessicale, comprendendo e usando in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale, per realizzare scelte lessicali adeguate alle diverse situazioni comunicative.
- Comprendere e usare parole in senso figurato.
- Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo.
- Utilizzare dizionari di vario tipo.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua.
 - Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico.
 - Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi).
 - Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali.
 - Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione.
 - Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.
 - Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione.
 - Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali.
 - Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica.
 - Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.

CONOSCENZE	La fonologia Il lessico La morfologia La sintassi della frase semplice La sintassi della frase complessa Uso del vocabolario I connettivi I segni di interpunzione Gli elementi della comunicazione e le varietà linguistiche		
ATTEGGIAMENTI	Mostra un atteggiamento interessato al consolidamento e all'ampliamento del patrimonio lessicale di base con estensione alle parole-chiave delle discipline di studio, sviluppando conoscenze, selezionando e adeguandosi ai contesti Mostrare interesse per lo studio della lingua italiana, per le sue potenzialità espressive e la sua varietà, nel tentativo di ricostruire il legame con quella latina.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>I suoni delle parole: la fonologia. L'ortografia: uso di accenti e apostrofi, maiuscole e minuscole, doppie, segmentazione delle parole, casi di non corrispondenza tra fonemi e grafemi. La punteggiatura.</p> <p>La forma e il significato delle parole: il lessico.</p> <p>Le forme delle parole: la morfologia. L'articolo, il nome, l'aggettivo, il pronome, il verbo, l'avverbio, la preposizione, la congiunzione, l'interiezione.</p> <p>Linguaggio e comunicazione: gli elementi della comunicazione.</p>	<p>I rapporti tra le parole: la sintassi della frase semplice. La frase semplice o proposizione. La frase minima e la sua espansione. Gli elementi essenziali della proposizione: il soggetto, il predicato verbale, il predicato nominale. Gli altri elementi della proposizione: l'attributo e l'apposizione. I complementi: diretti ed indiretti.</p> <p>Le varietà linguistiche: la storia della lingua italiana.</p>	<p>I rapporti tra le parole: la sintassi della frase composta. La frase complessa o periodo. La proposizione principale. La coordinazione. La subordinazione. Il discorso diretto e indiretto.</p> <p>Le varietà linguistiche: i registri linguistici, i linguaggi settoriali e le funzioni della lingua.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	Utilizzo del laboratorio di informatica per: - la creazione di mappe concettuali, schemi, elenchi, tabelle; - l'esercitazione on line.	Utilizzo del laboratorio di informatica per: - la creazione di mappe concettuali, schemi, elenchi, tabelle; - l'esercitazione on line.	Utilizzo del laboratorio di informatica per: - la creazione di mappe concettuali, schemi, elenchi, tabelle; - l'esercitazione on line.

	Esperienze in ambiente esterno per interazione con il lessico specifico: visita a musei; visita a testate giornalistiche; visita ad aree protette; partecipazione a teatro/visioni filmiche come spettatori.	Esperienze in ambiente esterno per interazione con il lessico specifico: visita a musei; visita a testate giornalistiche; visita ad aree protette; partecipazione a teatro/visioni filmiche come spettatori.	Esperienze in ambiente esterno per interazione con il lessico specifico: visita a musei; visita a testate giornalistiche; visita ad aree protette; partecipazione a teatro/visioni filmiche come spettatori.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Incontri con specialisti della comunicazione.	Incontri con specialisti della comunicazione.	Incontri con specialisti della comunicazione.
COMPITI DI REALTA'	“ <i>Fiabe in corso</i> ”: Realizzazione di un elaborato cartaceo o PowerPoint che rappresenti e sintetizzi anche attraverso immagini il racconto ideato.	“ <i>Scrittori in erba</i> ”: elaborazione di un racconto giallo o d’avventura con riferimenti al proprio territorio. <i>Se fossi...il moderatore di un dibattito</i> Compito di assunzione di ruoli e di uso di terminologia specifica in relazione ad un ambito di interesse personale (Es.: hobby).	“ <i>Scrittori in erba</i> ”: Realizzazione di un elaborato cartaceo o PowerPoint che rappresenti e sintetizzi anche attraverso immagini il racconto ideato (fantastico / di fantascienza) o una tematica d’interesse.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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, 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.

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, materiali, digitali, ecc) per produrre conoscenze su temi definiti.
Organizzazione delle informazioni – Selezionare le informazioni e organizzarle con mappe, schemi, tabelle 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 conoscenze acquisite.
Strumenti concettuali – Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. – Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. – Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.
Produzione scritta e orale – Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse. – Esporre conoscenze e concetti, usando il linguaggio specifico della disciplina.

CONOSCENZE

Il lavoro dell'archeologo, del paleontologo, del bibliotecario, dell'archivista.
Il lavoro dello storico e le diverse tipologie di fonti: fonte materiale, fonte scritta, fonte orale, fonte iconografica ecc.
Il tempo della storia e le periodizzazioni.
Le strategie di rappresentazione/lettura attraverso mappe, schemi, tabelle, grafici, risorse digitali.
La linea del tempo con gli aspetti e le strutture della storia italiana, europea, mondiale.
Aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana, europea, mondiale e locale.
Strutture delle civiltà: vita materiale (rapporto uomo-ambiente, strumenti e tecnologie); economia; organizzazione sociale; organizzazione politica e istituzionale; religione; cultura.
Elementi del patrimonio culturale delle epoche studiate.
Problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.
Linguaggio specifico.

ATTEGGIAMENTI

- Mostra motivazione verso i lavori attinenti alla disciplina: archeologo, paleontologo, bibliotecario, archivista.
- Manifesta interesse alla costruzione di un sapere basato sulla ricerca di fonti, curato nel linguaggio e analizzato con spirito critico.
-Mostra consapevolezza delle regole del vivere civile.

	<ul style="list-style-type: none"> - Essere aperti e rispettosi nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale. - Mostrare curiosità per la conoscenza del passato. - Mostrare curiosità nei confronti del mondo e apertura per immaginare nuove possibilità. - Disponibilità a partecipare ad esperienze culturali. 		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Metodi e strumenti della ricerca storica. Dalla preistoria alla civiltà romana. La fine del mondo antico e l'Europa latino-germanica. Il mondo arabo-islamico e l'Europa feudale. L'impero, il Papato e la rinascita dell'anno Mille. Dalle Crociate alla Civiltà Comunale. La formazione delle Monarchie e la crisi dei poteri universali. L'Italia delle Signorie e l'Umanesimo.</p>	<p>Il Rinascimento e i suoi protagonisti. L'esplorazione e la scoperta di nuovi mondi. La nascita degli imperi coloniali. Il declino dell'Italia tra Riforma e Controriforma. Stati moderni nell'economia-mondo. Il Settecento rivoluzionario. La Restaurazione e i moti liberali. Il Risorgimento e l'unificazione dell'Italia. La civiltà industriale e l'espansione degli Stati Uniti. Il colonialismo ottocentesco.</p>	<p>Il primo Novecento e la Grande Guerra. La crisi del dopoguerra. I grandi sistemi totalitari. La Seconda Guerra Mondiale. La fine della guerra e i trattati di pace. Gli anni della Guerra Fredda e della coesistenza pacifica. La Decolonizzazione e i nuovi scenari mondiali. L'Italia dagli anni Sessanta ad oggi. Il mondo attuale. Questioni del Terzo Millennio.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	<p>Lettura e interpretazioni di fonti storiche. Documenti a confronto. Attività di costruzione della linea del tempo. Giochi enigmistici su contenuti affrontati. Visione di film e/o documentari storici. Laboratori e attività di "Flipped classroom". Esercitazioni su carte geo-storiche mute cartacee e interattive. Ricorso a schemi, mappe, tabelle, grafici, risorse digitali. Attività di esercitazione interattiva</p>	<p>Lettura e interpretazioni di fonti storiche. Documenti a confronto. Attività di costruzione della linea del tempo. Visione di film e/o documentari storici. Laboratori e attività di "Flipped classroom". Esercitazioni su carte geo-storiche mute cartacee e interattive. Ricorso a schemi, mappe, tabelle, grafici, risorse digitali. Attività di esercitazione interattiva. Produzione di materiale multimediale.</p>	<p>Lettura e interpretazioni di fonti storiche. Documenti a confronto. Attività di costruzione della linea del tempo. Visione di film e/o documentari storici. Laboratori e attività di "Flipped classroom". Esercitazioni su carte geo-storiche mute cartacee e interattive. Ricorso a schemi, mappe, tabelle, grafici, risorse digitali. Attività di esercitazione interattiva. Produzione di materiale multimediale.</p>

	<p>Produzione di materiale multimediale. Attività di metacognizione: socializzazione e riflessione sulle esperienze effettuate nelle aule scolastiche e nelle aule del territorio.</p> <p>Organizzazione di un evento in presenza e on line.</p>	<p>Organizzazione di un evento in presenza e on line. Attività di metacognizione: socializzazione e riflessione sulle esperienze effettuate nelle aule scolastiche e nelle aule del territorio.</p>	<p>Organizzazione di un evento in presenza e on line. Attività di metacognizione: socializzazione e riflessione sulle esperienze effettuate nelle aule scolastiche e nelle aule del territorio.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Partecipazione a seminari/manifestazioni di carattere storico. Interventi di esperti esterni in aula e sul territorio. Visita ad un museo o luogo di interesse storico- artistico- archeologico.</p>	<p>Partecipazione a seminari/manifestazioni di carattere storico. Interventi di esperti esterni in aula e sul territorio. Visita ad un museo o luogo di interesse storico- artistico - archeologico.</p>	<p>Partecipazione a seminari/manifestazioni di carattere storico. Interventi di esperti esterni in aula e sul territorio. Visita ad un museo o luogo di interesse storico-artistico- archeologico.</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>“<i>Giornalisti in erba</i>”: Intervista “impossibile” ad un personaggio storico.</p>	<p>“<i>Giornalisti in erba</i>”: Intervista “impossibile” ad un personaggio storico. <i>Produzione ...multimediale</i> Compito di produzione digitale (Esempi.: Produzione di una pagina di diario di bordo di un conquistadores/ marinaio in rotta verso il nuovo mondo).</p>	<p>“<i>Intervista alla Storia</i>”: intervistare gli anziani del posto per ricavare informazioni storiche utili (argomentata concordare con la classe) o elaborazione di un prodotto multimediale realizzato con PowerPointo simile, corredato da ipertesti, immagini, suoni, tabelle che abbia ad oggetto un argomento di studio.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

ABILITÀ

Orientamento – Orientarsi sulle carte e nelle realtà territoriali anche utilizzando programmi multimediali.

Linguaggio della geo-graficità – Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche, 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.

Paesaggio – Conoscere alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo e affrontare temi e problemi di tutela e valorizzazione del paesaggio.

Regione e sistema territoriale – Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. – Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. – Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.

CONOSCENZE

Concetti cardine e lessico specifico (Le carte a grande scala, I punti cardinali, I punti di riferimento fissi, i programmi multimediali)

Gli strumenti della geografia. (Le varie tipologie di carte geografiche, Le scale di riduzione, Le coordinate geografiche e loro simbologia)

Gli strumenti tradizionali e innovativi riferiti a fatti e fenomeni territoriali

Il concetto di regione geografica riferito all'Italia, all'Europa e agli altri continenti.

Gli elementi fisici e antropici dei diversi paesaggi italiani, europei ed extraeuropei e la loro trasformazione nel tempo

	<p>Fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. Le diverse forme di Stato e i loro ordinamenti. I principali problemi ecologici. La tutela del patrimonio naturale e culturale.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare curiosità e rispetto per culture, lingue e folclore diversi dai propri. Disponibilità al dialogo critico e costruttivo. Mostrare curiosità nei confronti del mondo e apertura per immaginare nuove possibilità.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>L'orientamento e il reticolo geografico. Le carte geografiche e le nuove tecnologie. Le forze che modellano il paesaggio: la Terra e le forze endogene (I terremoti e i vulcani) e le forze esogene (l'azione dell'acqua). Il clima e gli ambienti: ambiente naturale e paesaggio umano. Gli aspetti del paesaggio: i rilievi (montagne, colline e pianure); le acque (mari, fiumi e laghi). La popolazione e le città. L'economia e i suoi settori. Le regioni dell'Italia: aspetti fisici, climatici, politici, storici, ed economici. Lettura di paesaggi italiani per la conoscenza storica e la tutela. -Aspetti e problemi di una società multietnica e multiculturale.</p>	<p>L'ordinamento degli Stati. L'Unione europea. Le nazioni dell'Europa (la penisola iberica, la regione francese e il Benelux, le isole britanniche; la regione balcanica, Grecia; Cipro e Malta; la regione germanica; l'Europa del Nord; l'Europa centro – orientale; l'Europa orientale) : aspetti fisici, climatici, politici, storici ed economici. -Aspetti e problemi di una società multietnica e multiculturale.</p>	<p>L'ONU e le varie organizzazioni internazionali. Il Pianeta Terra: i movimenti. Il Clima e i paesaggi. L'economia e i suoi settori. I popoli della Terra. I Continenti (Africa, Asia, Americhe, Oceania e Antartide) : aspetti fisici, climatici, politici, storici, ed economici. Il complesso dei problemi legati alla globalizzazione, al mercato globale, allo sviluppo e al sottosviluppo. Le emergenze ambientali, sociali, politiche della Terra. Gli scenari del mondo attuale.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	<p>Visione di film e documentari: Attività di ricerca/confronto/selezione di filmati e fotografie relative alle regioni italiane Attività digitale con il software Google Earth per la localizzazione delle regioni italiane</p>	<p>Visione di film e documentari: Attività di ricerca/confronto/selezione di filmati e fotografie relative agli Stati dell'Europa Attività digitale con il software Google Earth per la localizzazione delle nazioni dell'Europa</p>	<p>Visione di film e documentari: Attività di ricerca/confronto/selezione di filmati e fotografie relative ai continenti Attività digitale con il software Google Earth per la localizzazione degli Stati</p>

	Costruzione di carte, grafici/tabelle. Attività di ricerca di informazioni su quotidiani cartacei/digitali riguardanti temi di interesse locale e nazionale Attività di realizzazione di un dépliant con percorsi turistici da scoprire. Audio-sintesi di contenuti e audio-mappe.	Costruzione di carte, grafici/tabelle. Attività di ricerca di informazioni su quotidiani cartacei/digitali riguardanti temi di interesse locale ed europeo. Attività di realizzazione di un dépliant con percorsi turistici da scoprire. Audio-sintesi di contenuti e audio-mappe.	mondiali Costruzione di carte, grafici/tabelle. Attività di ricerca di informazioni su quotidiani cartacei/digitali riguardanti temi di interesse locale e mondiale Attività di realizzazione di un dépliant con percorsi turistici da scoprire. Audio-sintesi di contenuti e audio-mappe.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio per l'osservazione del paesaggio.	Partecipazione a viaggi e visite di luoghi europei noti on line.	Partecipazione a viaggi e visite di luoghi mondiali noti on line.
COMPITI DI REALTÀ	Candidiamo un sito locale a Patrimonio dell'Unesco. <i>Se fossi... un agente di viaggio</i> Compito di produzione digitale di un itinerario turistico nell'Italia.	Ipotizziamo un viaggio in una capitale europea. <i>Se fossi... un agente di viaggio</i> Compito di produzione digitale di un itinerario turistico in Europa	Creazione di una brochure informativa sull'Agenda 2030. <i>Se fossi... un agente di viaggio</i> Compito di produzione digitale di un itinerario turistico nel mondo.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA: capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.

Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere

ABILITÀ'

Ascolto e Lettura

- Comprendere, leggere e individuare i punti essenziali di un discorso o di brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero, ecc.
- Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro.
- Individuare, ascoltando e leggendo, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.
- Ascoltare o Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative.
- Ascoltare o Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate.

Parlato e Scrittura

- Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani sia in forma scritta che orale; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice.
- Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre, sia in forma orale che scritta, le proprie idee in modo chiaro e comprensibile.
- Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.
- Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi.
- Raccontare, per iscritto e in forma orale, esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici.
- Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

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

CONOSCENZE	<p>Contenuti lessico-grammaticali. Lessico pertinente alle aree di conoscenza affrontate. Strutture linguistiche, corretta pronuncia e intonazione di espressioni e sequenze linguistiche. Argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Convenzioni sociali, aspetto culturale e variabilità dei linguaggi. Modalità di domanda/risposta su testi. Modalità di produzione scritta di proprie esperienze. Modalità di comunicazione scritta di sensazioni ed opinioni. Modalità di scrittura di lettere personali e di resoconti. Regolarità e differenze nella forma di testi scritti. Utilizzo di codici verbali. Analogie e differenze tra lingue diverse. I propri punti di forza e debolezza.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare apertura e disponibilità al dialogo. Mostrare interesse e curiosità per le lingue diverse e per la comunicazione interculturale Capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile Favorire la mediazione e la comprensione delle altre culture</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Presentarsi e presentare qualcuno Parlare della propria nazionalità Chiedere e dire l'età Salutare Chiedere e dare informazioni personali Parlare di possesso Identificare oggetti Chiedere e dire l'ora Chiedere e dire dove si trova qualcosa Parlare della propria famiglia Parlare di azioni abituali Dare ed eseguire comandi. Parlare di azioni in corso; descrivere quello che si sta facendo; mettere a confronto azioni abituali e azioni in corso</p>	<p>Chiedere e dare informazioni personali Ordinare cibo al ristorante Parlare al telefono Chiedere e dire quello che si sta facendo Parlare di azioni abituali Descrivere e acquistare capi di abbigliamento Parlare di azioni passate e di date Fare proposte e dare suggerimenti Parlare di mezzi di trasporto e di materie scolastiche Formulare scuse e fornire giustificazioni Paragonare cose e persone</p>	<p>Dare informazioni personali e parlare di situazioni e azioni in corso. Fare un resoconto di una vacanza. Esprimere ambizioni e intenzioni. Scrivere una predizione Esprimere intenzioni; fare richieste; dare informazioni sul futuro; fare promesse; prendere decisioni. Chiedere e offrire aiuto Scrivere una lettera Dare un consiglio Collegare il passato al presente, specificando orari e periodi di tempo Esprimere una preferenza Chiedere e dare opinioni, pareri e consigli</p>

	Parlare di abilità e di shopping.	Parlare di eventi futuri programmati Parlare di intenzioni; fare previsioni	Parlare di un progetto Parlare di una vacanza studio
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	Conversazioni e discussioni, di classe o di gruppo. Laboratori di ascolto di testi/messaggi diretti e trasmessi dai media. Visione di film e documentari. Attività a carattere trasversale con le altre discipline. Attività di gioco su materiale cartaceo	Conversazioni e discussioni, di classe o di gruppo. Laboratori di ascolto di testi/messaggi diretti e trasmessi dai media. Visione di film e documentari. Attività a carattere trasversale con le altre discipline.	Conversazioni e discussioni, di classe o di gruppo. Laboratori di ascolto di testi/messaggi diretti e trasmessi dai media. Visione di film e documentari. Attività a carattere trasversale con le altre discipline.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipazione attiva ad una manifestazione. Visione di un'opera teatrale o di un film al cinema	Partecipazione attiva ad una manifestazione. Visione di un'opera teatrale o di un film al cinema	Partecipazione attiva ad una manifestazione. Visione di un'opera teatrale o di un film al cinema
COMPITI DI REALTÀ	Simulazione di vita quotidiana con scambi di ruoli	Simulazione di vita quotidiana con scambi di ruoli	Simulazione di vita quotidiana con scambi di ruoli Compito di produzione digitale (Es. preparazione di un percorso con immagini, elementi storico-geografici, musica, ricette, slogan.....).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

DISCIPLINA: FRANCESE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

TALE COMPETENZA DEFINISCE LA CAPACITÀ DI UTILIZZARE DIVERSE LINGUE IN MODO APPROPRIATO ED EFFICACE ALLO SCOPO DI COMUNICARE. SI BASA SULLA CAPACITÀ DI COMPRENDERE, ESPRIMERE E INTERPRETARE CONCETTI, PENSIERI, SENTIMENTI, FATTI E OPINIONI IN FORMA SIA ORALE SIA SCRITTA (COMPRESIONE ORALE, ESPRESSIONE ORALE, COMPRESIONE SCRITTA ED ESPRESSIONE SCRITTA) IN UNA GAMMA APPROPRIATA DI CONTESTI SOCIALI E CULTURALI A SECONDA DEI DESIDERI O DELLE ESIGENZE INDIVIDUALI

FRANCESE COMPrensione ORALE, ESPRESSIONE ORALE, COMPrensione SCRITTA ED ESPRESSIONE SCRITTA

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2018

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

ABILITÀ'	<p>Ascolto (comprensione orale) – Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. – Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) – Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. – Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. – Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p> <p>Letture (comprensione scritta) – Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente.</p> <p>Scrittura (produzione scritta) – Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio.</p>
	<p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento – Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. – Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. – Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. – Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.</p>
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none">- Conoscenza e consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici.- Convenzioni sociali, aspetto culturale e variabilità dei linguaggi. -Le formule augurali.-Le formule per ringraziare.-Le formule per invitare.- Funzioni comunicative contestualizzate.- Aspetto fonologico della lingua.-Lessico di base e funzioni linguistiche relative ad argomenti di vita quotidiana necessari per comprendere, produrre ed interagire in brevi scambi dialogici, orali e scritti

	<ul style="list-style-type: none"> - Regole ortografiche. -Regole grammaticali -Le Interrelazioni tra pari e con l'adulto. -La funzionalità della mimica e della gestualità corporea. -Le parole chiave di brevi testi multimediali. -Le informazioni specifiche in materiali di uso corrente. -I propri punti di debolezza e i propri stili di apprendimento. -Aspetti significativi della cultura francofona. -La struttura delle frasi. -Le relazioni tra frasi e intenzione comunicativa. -I codici verbali diversi. 		
ATTEGGIAMENTI	<p><i>Apertura e curiosità nei confronti delle diversità linguistiche, verso usi e costumi diversi.</i> Apprezzamento della diversità culturale. Interesse e curiosità per lingue diverse e per la comunicazione interculturale. Rispetto per il profilo linguistico individuale di ogni persona, compresi sia il rispetto per la lingua materna di chi appartiene a minoranze e/o proviene da un contesto migratorio che la valorizzazione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese come quadro comune di interazione. Mostrare interesse e curiosità verso le altre culture, confrontarle con le proprie abbattendo gli stereotipi.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>- Lessico di base e funzioni linguistiche necessarie per interagire, comprendere e produrre brevi messaggi scritti e orali riguardanti: I momenti della giornata; i saluti; i numeri fino a 100; I colori; presentarsi e presentare qualcuno; chiedere e dire l'età; chiedere e dire come si sta; Chiedere e dire la nazionalità, Chiedere e dire l'indirizzo; Parlare dei propri gusti e delle proprie preferenze; descrivere l'aspetto fisico ed il carattere; invitare, accettare, rifiutare, confermare.</p> <p><i>Civiltà: conoscenza del paese della lingua studiata (regioni, città principali, usi e tradizioni)</i></p>	<p>- Lessico di base e funzioni linguistiche necessarie per interagire, comprendere e produrre brevi messaggi scritti e orali riguardanti: localizzare un oggetto; descrivere la casa e le stanze; ordinare al ristorante; parlare della propria routine e della frequenza; comprare in un negozio; chiedere e dire il prezzo; chiedere e dare delle informazioni stradali; parlare del meteo; situare nel tempo; parlare dei propri progetti futuri; parlare delle proprie attitudini.</p> <p><i>Civiltà: cenni storici, culturali e geografici.</i></p>	<p>- Lessico di base e funzioni linguistiche necessarie per interagire, comprendere e produrre brevi messaggi scritti e orali riguardanti: le malattie e gli stati fisici; gli stati d'animo;</p> <p>Chiedere e dare dei consigli, degli ordini; esprimere la propria opinione; esprimere la sorpresa, la collera; chiedere e dare informazioni su un oggetto; parlare al telefono; confrontare; le nuove tecnologie.</p> <p><i>Civiltà: la Francia d'oltre mare, la francofonia, la divisione dei poteri, l'unione europea.</i></p>

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	<p>Conversazioni e discussioni, di classe o di gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approccio comunicativo per favorire l'acquisizione di un modello di "comportamento linguistico". - Svolgimento di attività che si avvicinano il più possibile, anche se in situazioni simulate, alla comunicazione reale. 	<p>Conversazioni e discussioni, di classe o di gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approccio comunicativo per favorire l'acquisizione di un modello di "comportamento linguistico". - Svolgimento di attività che si avvicinano il più possibile, anche se in situazioni simulate, alla comunicazione reale. 	<p>Conversazioni e discussioni, di classe o di gruppo.</p> <p>Approccio comunicativo per favorire l'acquisizione di un modello di "comportamento linguistico".</p> <ul style="list-style-type: none"> - Svolgimento di attività che si avvicinano il più possibile, anche se in situazioni simulate, alla comunicazione reale.
ESPERIENZE AMBIENTE			
ESTERNO			
COMPITI DI REALTÀ	Scheda informativa di una nazione.	Organizzare una vacanza	Scrivere il commento di un libro o di un film.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative. Essa avrà luogo attraverso interrogazioni, verifiche frequenti su singole attività che verranno corrette collettivamente in classe, verifiche periodiche strutturate in modo da comprendere verifiche di più abilità. Le prove saranno costituite dalle stesse esercitazioni usate nella fase di fissaggio e reimpiego.		

DISCIPLINE: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p> <p>Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>
TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>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.</p> <p>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.</p>

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.

ABILITÀ'

- Esprimersi e comunicare**
- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.
 - Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.
 - Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.
 - Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.
- Osservare e leggere le immagini**
- Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.
 - Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore.
 - Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).
- Comprendere e apprezzare le opere d'arte**
- Leggere e commentare un'opera d'arte.
 - Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone individuare alcuni significati e i valori estetici, storici e sociali.
 - Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.
 - Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.

CONOSCENZE

- Le regole del linguaggio visivo (il segno e il punto, la linea, il colore, la superficie, lo spazio, il volume, la luce e la composizione)
- Le regole della composizione visiva (la simmetria, il ritmo, il peso, l'equilibrio, la prospettiva, la direzione, il movimento)
- Le varie tecniche, tradizionali ed innovative, usate nell'arte moderna e contemporanea e nella comunicazione visiva
- Le caratteristiche principali della percezione visiva
- Le caratteristiche fondamentali e le funzioni dei diversi linguaggi visivi (fotografia, cinema, televisione)
- Il corretto metodo di analisi dell'opera
- Le opere d'arte trattate, gli autori e le loro caratteristiche
- Le caratteristiche fondamentali dei periodi e degli stili artistici affrontati e la terminologia specifica
- Gli elementi principali ed il valore del patrimonio culturale, artistico ed ambientale del proprio territorio
- Le caratteristiche delle forme d'arte appartenenti a contesti diversi dal proprio

ATTEGGIAMENTI

Mostrare un atteggiamento di curiosità e di interazione positiva con il mondo delle arti visive.
 Esprimere sorpresa nel constatare come l'uso delle immagini offra una preziosa opportunità di raccontare e raccontarsi.

CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI/TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> -Elementi fondamentali del linguaggio visivo: punto, linea, superficie, colore. -Dallo stereotipo alla rappresentazione personale. -Itinerari di osservazione basati su diversi tipi di rapporti: davanti-dietro, vicino-lontano, sopra-sotto, grande-piccolo, figura-sfondo. -Tecniche principali del disegno, della pittura, della grafica e della scultura. -Sperimentazione tecniche miste e tridimensionali. -Il disegno come metodo di conoscenza. -Tipologie cromatiche: colori primari, secondari e terziari; colori complementari, colori caldi e freddi. - Formazione dei colori e procedimenti di stesura, variazione di tonalità e intensità. -La natura e le sue forme. -Struttura, proporzioni ed espressioni del volto. -I beni culturali. -Il concetto di bene storico-artistico; riconoscere l'opera d'arte. -Le tre arti maggiori e le loro specificità: pittura, scultura e architettura. Periodi storico-artistici, stili e opere d'arte: -l'arte Preistorica (Paleolitico, Neolitico). Le pitture rupestri e le Veneri preistoriche. L'invenzione della ceramica. Le architetture megalitiche. -L'arte Mesopotamica. -l'arte dell'antico Egitto. -l'arte Cretese e Micenea. -l'arte Greca. -l'arte Etrusca. 	<ul style="list-style-type: none"> -Il concetto di tridimensionalità. Le sfumature, le luci e le ombre; il chiaroscuro. - La proporzione. -La rappresentazione dello spazio: la prospettiva centrale. - Disegno dal vero. -Sperimentazione tecniche miste e tridimensionali. - Volto e figura umana. -Il genere del paesaggio e della natura morta. -La luce e le ombre all'interno di immagini e opere d'arte. -Periodi storico-artistici, stili e opere d'arte: -L'arte Romanica (architettura scultura e pittura). -Arte gotica (architettura e scultura). La pittura in Italia tra '200 e '300. La rivoluzione pittorica di Giotto. -Il primo Rinascimento (Quattrocento) Masaccio, Paolo Uccello, Beato Angelico, Botticelli e Piero della Francesca. La Scultura nel '400: le Formelle del Ghiberti e del Brunelleschi, la terracotta invetriata. Leon Battista Alberti e Filippo Brunelleschi. -Il secondo Rinascimento. Leonardo da Vinci-Michelangelo e Raffaello. La pittura tonale di Giorgione e Tiziano. Il Manierismo. La pittura fiamminga. L'arte del Seicento. -L'architettura e la scultura barocca. -La pittura del '600 e il naturalismo di Caravaggio - L'arte del Settecento. Il Rococò e il Neoclassicismo. La scultura di Antonio Canova. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riproduzioni di paesaggi attraverso diverse tecniche e codici espressivi -La rielaborazione di uno spazio urbano: vedute e visioni di una piazza. - La rielaborazione personale di un oggetto: visione reale e "surreale". - La rielaborazione personale di una figura: dal classico al moderno. - Rappresentazione, emozione, impressione: sperimentazioni sul segno e sul colore. - Uso dei pennarelli con tecnica puntinista e delle tempere con tecnica impressionista. - Sperimentazione tecniche miste e tridimensionali. - La deformazione in chiave espressiva. -Il genere del paesaggio e della natura morta - L'uso simbolico del colore. - Tecniche miste. -Il Settecento. Il Vedutismo. Il Neoclassicismo. -Il Romanticismo. -Il Realismo. -L'Impressionismo. -Il Puntinismo. -Il Post-impressionismo: Cézanne, Gauguin, Van Gogh. -L'Art Nouveau e il Liberty. -I Fauve e Matisse. -L'Espressionismo tedesco. -Il Cubismo. Il Futurismo. L'Astrattismo. -Il Dadaismo. -Il Surrealismo. -La nascita dell'architettura moderna. Gropius ed il Bauhaus. -L'arte Informale. -La Pop Art.

	<ul style="list-style-type: none"> -l'arte Romana. -l'arte Paleocristiana e Bizantina. -l'arte Romanica. 		<ul style="list-style-type: none"> -Il Graffitismo. - Le Neoavanguardie: Arte Povera, Land Art, Body Art, Arte Concettuale.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di produzione grafico-espressiva - Attività di ideazione e progettazione di elaborati con originalità e creatività. - Attività di utilizzo di tecniche figurative e di strumenti nell'espressione personale e nella produzione di nuove immagini. - Lavori individuali e di gruppo, guidati e non - Interventi individualizzati - Cooperative learning - Peer tutoring - Ricerche guidate - Partecipazione ad eventi artistici - Visione di film e documentari - Organizzazione di un evento in presenza e on line. - Attività di studio della storia dell'arte: caratteri generali, pittura, scultura, architettura; collocando nel periodo storico-culturale di riferimento un'opera d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di produzione grafico-espressiva - Attività di ideazione e progettazione di elaborati con originalità e creatività. - Attività di utilizzo di tecniche figurative e di strumenti nell'espressione personale e nella produzione di nuove immagini. - Lavori individuali e di gruppo, guidati e non - Interventi individualizzati - Cooperative learning - Peer tutoring - Ricerche guidate - Partecipazione ad eventi artistici - Visione di film e documentari - Organizzazione di un evento in presenza e on line. - Attività di fruizione/produzione multimediale. - Attività di studio della storia dell'arte: caratteri generali, pittura, scultura, architettura; collocando nel periodo storico-culturale di riferimento un'opera d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di produzione grafico-espressiva - Attività di ideazione e progettazione di elaborati con originalità e creatività. - Attività di utilizzo di tecniche figurative e di strumenti nell'espressione personale e nella produzione di nuove immagini. - Lavori individuali e di gruppo, guidati e non - Attività di fruizione/produzione multimediale. - Interventi individualizzati - Cooperative learning - Peer tutoring - Ricerche guidate - Partecipazione ad eventi artistici - Visione di film e documentari - Organizzazione di un evento in presenza e on line. - Attività di studio della storia dell'arte: caratteri generali, pittura, scultura, architettura; collocando nel periodo storico-culturale di riferimento un'opera d'arte.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipazione attiva a una manifestazione Visita a mostre e musei.	Partecipazione attiva a una manifestazione Uscite nel territorio per l'attività di osservazione/lettura di aspetti caratteristici del patrimonio ambientale e	Partecipazione attiva a una manifestazione Uscite nel territorio per l'attività di osservazione/lettura di aspetti caratteristici del patrimonio ambientale

		urbanistico e dei i principali monumenti storico-artistici Visita a mostre, musei.	e urbanistico e dei i principali monumenti storico-artistici Visita a mostre e musei. Viaggio di istruzione.
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare una cartellina personalizzata, per contenere gli elaborati, mediante utilizzo di materiali di facile reperibilità e lavorabilità. - Ideare e realizzare un poster/manifesto pubblicitario che risponda ad una tematica di attualità (es. "Un poster per la pace"). - Realizzare un lavoro di scrittura creativa con invenzione di una storia (possibilmente con una morale) che viene scelta attraverso un confronto collettivo in classe in cui si considerino soprattutto aspetti di ordine pratico e tecnico, divisione in sequenze della narrazione (ogni sequenza è prima un disegno poi una foto). 	<ul style="list-style-type: none"> -Realizzare un dossier fotografico della scuola: documentare attraverso le immagini le esperienze di vita nella scuola -Elaborare un prodotto multimediale il cui obiettivo è quello di presentare un'opera d'arte alla classe, inserendola all'interno di un percorso chiamato "Visita al museo virtuale". -Progettare una guida tascabile per turisti, che indichi l'itinerario storico della propria città, inserire la mappa del percorso con in evidenza siti di maggior interesse, descrizione di tali luoghi con l'inserimento di foto significative. - Organizzare un viaggio d'istruzione indicando veri e propri programmi con itinerari, sistemazioni, visite ed escursioni (luoghi d'arte o di interesse naturalistico), piano giornaliero dettagliato e suggerimenti pratici e utili, costi, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare un manufatto con materiale da riciclo ispirandosi alle tecniche utilizzate dagli artisti d'avanguardia -Progettare una mostra didattica (secondo un tema predefinito) con i manufatti realizzati - Progettazione grafica di una locandina pubblicitaria per una mostra d'arte moderna o contemporanea. - Costruire un dossier iconografico sui paesaggi del proprio territorio, attraverso osservazioni dal vero e produzione di elaborati grafico-pittorici e/o fotografici. -Organizza una installazione/ performance nella scuola per la giornata contro la violenza sulle donne.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

DISCIPLINA: MATEMATICA

NUCLEO: NUMERI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.

LA COMPETENZA MATEMATICA È LA CAPACITÀ DI SVILUPPARE E APPLICARE IL PENSIERO E LA COMPrensIONE MATEMATICI PER RISOLVERE UNA SERIE DI PROBLEMI IN SITUAZIONI QUOTIDIANE. PARTENDO DA UNA SOLIDA PADRONANZA DELLA COMPETENZA ARITMETICO-MATEMATICA, L'ACCENTO È POSTO SUGLI ASPETTI DEL PROCESSO E DELL'ATTIVITÀ OLTRE CHE

SULLA CONOSCENZA. LA COMPETENZA MATEMATICA COMPORTA, A DIFFERENTI LIVELLI, LA CAPACITÀ DI USARE MODELLI MATEMATICI DI PENSIERO E DI PRESENTAZIONE (FORMULE, MODELLI, COSTRUTTI, GRAFICI, DIAGRAMMI) E LA DISPONIBILITÀ A FARLO.

Nucleo tematico Numeri

Riferimento: curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. 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. 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 e affermazioni, accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

ABILITÀ'

- Comprendere il significato dei numeri, i modi per rappresentarli e il significato della notazione posizionale.
- Eseguire calcoli mentalmente (utilizzando algoritmi e/o le opportune proprietà- associativa, dissociativa-distributiva) o per iscritto (anche con strumenti di calcolo) e confronti tra i numeri conosciuti (n. naturali, interi, frazioni e n. decimali;) mediante rappresentazione su una retta orientata.
- stimare approssimativamente il risultato di una operazione.
- Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
- Applicare le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.
- Individuare multipli e divisori di un numero naturale, determinare il massimo comune divisore e il minimo comune multiplo ricorrendo alla scomposizione di numeri interi anche in situazioni concrete
- Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure e lo esprimere sia nella forma decimale, sia
- mediante frazione.
- Descrivere rapporti e quozienti mediante frazioni.
- Riconoscere frazioni equivalenti e operare con numeri razionali.
- Calcolare percentuali utilizzando strategie diverse.
- Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.
- Eseguire espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. Formulare soluzioni a problemi che richiedono espressioni.

CONOSCENZE

Conoscere:

- I numeri interi; decimali; frazionari e razionali, relativi
- le strategie del calcolo mentale e le proprietà delle quattro operazioni.

	<ul style="list-style-type: none"> - La stima approssimata di un calcolo - Le modalita di ordinamento/confronto tra numeri naturali, interi, frazionari , decimali. relativi - Gli algoritmi delle quattro operazioni con la valutazione del ricorso a strumenti idonei (calcolatrice o fogli di calcolo). - Le modalita di denotazione di un numero razionale - Il significato della percentuale e le strategie di calcolo. - I multipli e i divisori. M.C.D. e m.c.m. La tecnica di scomposizione dei numeri naturali in fattori primi. - Il significato e le proprieta delle potenze; la radice quadrata come operazione inversa dell'elevamento al quadrato - I numeri reali irrazionali. - La funzionalita delle espressioni, quali sequenze di operazioni, per la soluzione di situazioni problematiche. - Il significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni nell'esecuzione di espressioni. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra interesse e spiccata curiosità verso il mondo dei numeri - E' aperto alla soluzione condivisa di situazioni problematiche autentiche e significative, legate alla vita quotidiana. - E' Consapevole dei propri punti di forza e di debolezza. 		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI / TEMATICHE	<p>Classe prima</p> <p>Sistema di numerazione decimale Numeri naturali e decimali. Le Quattro operazioni fondamentali. Problemi aritmetici. Potenza e sue proprietà. Divisori, multipli e divisibilita. MCD e mcm Unita frazionarie e frazioni.</p>	<p>Classe seconda</p> <p>Insieme Q: i numeri razionali assoluti Operazioni nell'insieme Q_+ Espressioni e problemi con le frazioni. Frazioni e numeri decimali. Operazioni con i numeri decimali Radice quadrata e Insieme R_+ . Rapporti, percentuali e proporzioni Problemi con le percentuali</p>	<p>Classe terza</p> <p>Numeri relativi. Notazione esponenziale scientifica e ordine di grandezza Calcolo letterale: monomi, polinomi, potenza, prodotti notevoli Equazioni , disequazioni , problemi. Risoluzione di un'equazione di primo grado ad un'incognita.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	<p>Attività di calcolo mentale Attività di rappresentazione dei numeri mediante la retta orientata Giochi di logica e/o problem solving Laboratori STEM</p>	<p>Confronto di frazioni utilizzando modellini di carta Laboratori STEM</p>	<p>Esecuzione di compiti in situazioni reali. Esame di situazioni problematiche da diverse prospettive teoriche e pratiche: problemi aperti a molteplici interpretazioni</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Partecipare a competizione tra scuole: Giochi matematici del Mediterraneo</p>	<p>Partecipare a competizione tra scuole Giochi matematici del Mediterraneo Visita guidata - Museo Pitagora</p>	<p>Partecipare a competizioni tra scuole Giochi matematici del Mediterraneo Olimpiadi di Matematica</p>

COMPITI DI REALTÀ	<p>Giochi matematici e lavori di gruppo. <i>Costruiamo dei giochi per giocare insieme ed imparare meglio.</i> Gli alunni sono chiamati ad ideare dei giochi utili per l'apprendimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il gioco dell'oca matematica . <p>Ideazione del gioco e formulazione dei quesiti da proporre per vincere la gara a cura degli alunni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La tombola delle tabelline <p>Gli alunni predisporranno il tabellone e le schedine Su ciascuna di esse anziché i 90 numeri della tombola classica verranno indicate le operazioni delle tabelline (per esempio, al posto di 15, 3 x5 etc).</p>	<p>Giochi matematici e lavori di gruppo. <i>Ristrutturare la propria cameretta</i> Dopo aver preso tutte le misure necessarie, ideare la nuova cameretta valutando le spese necessarie, quantità e costi (pareti,pavimenti, tendaggi, arredi).</p>	<p>Giochi matematici e lavori di gruppo. <i>Realizzare un elaborato multimediale dedicato ai numeri relativi usati in diversi ambiti della vita quotidiana</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Altitudine rispetto al livello del mare; - Temperature; - Avvenimenti storici prima/dopo la nascita di Cristo considerata nell'anno zero - Bilancio tra entrate e uscite <p>Per ogni ambito individuato, gli alunni inventano e risolvono un problema ambientato che coinvolga l'addizione algebrica tra numeri relativi.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative. valutazione formativa, in itinere, sommativa Griglia di osservazione dei comportamenti cognitivi e relazionali. Rubriche valutative/altro</p>		

NUCLEO: SPAZIO E FIGURE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.

LA COMPETENZA MATEMATICA È LA CAPACITÀ DI SVILUPPARE E APPLICARE IL PENSIERO E LA COMPrensIONE MATEMATICI PER RISOLVERE UNA SERIE DI PROBLEMI IN SITUAZIONI QUOTIDIANE. PARTENDO DA UNA SOLIDA PADRONANZA DELLA COMPETENZA ARITMETICO-MATEMATICA, L'ACCENTO È POSTO SUGLI ASPETTI DEL PROCESSO E DELL'ATTIVITÀ OLTRE CHE SULLA CONOSCENZA. LA COMPETENZA MATEMATICA COMPORTA, A DIFFERENTI LIVELLI, LA CAPACITÀ DI USARE MODELLI MATEMATICI DI PENSIERO E DI PRESENTAZIONE (FORMULE, MODELLI, COSTRUTTI, GRAFICI, DIAGRAMMI) E LA DISPONIBILITÀ A FARLO.

NUCLEO: Spazio e figure

Riferimento: curriculum I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno: Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.

Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.

Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).

Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

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.

ABILITÀ'

- Descrivere, riprodurre, costruire in modo appropriato, anche in scala, figure piane (quadrilateri, poligono, cerchio) o tridimensionali, identificandone elementi significativi (angoli, diagonali, simmetrie) ed utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).
- Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.
- Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.)
- Conoscere e utilizza le principali trasformazioni geometriche e le loro invarianti.
- Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.
- Determinare il perimetro e l'area di semplici figure per scomposizione in figure elementari o utilizzando le più comuni formule
- Stimare per eccesso e per difetto l'area di una figura delimitata da linee curve.
- Saper applicare il teorema di Pitagora in matematica e in situazioni concrete.
- Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa.
- Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e dare stime di oggetti della vita quotidiana
- Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure

CONOSCENZE

- Conoscere
- definizioni, caratteristiche e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio) e le tecniche di disegno geometrico con l'utilizzo di strumenti adeguati.
 - Il concetto di similitudine.
 - Le caratteristiche delle figure complesse
 - Le modalità di rappresentazione di figure e oggetti bidimensionali e tridimensionali.
 - piano cartesiano e le regole per rappresentare punti; segmenti, figure
 - le formule per trovare perimetro e area dei principali poligoni
 - il principio di equiscomponibilità delle figure piane;

	<ul style="list-style-type: none"> - La stima approssimata per difetto o per eccesso - il Teorema di Pitagora e le principali applicazioni - il numero π, e alcuni modi per approssimarlo. - Le caratteristiche del cerchio e le regole per il calcolo di circonferenza e area; le regole di applicazione delle formule inverse. - Le regole per il calcolo dell'area e del volume di figure solide; l - e regole per la stima di oggetti presenti nella quotidianità. - Le regole e le strategie per la risoluzione di problemi geometrici. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra curiosità esplorativa verso il mondo delle forme. - E' attento alla rappresentazione e costruzione di modelli. - E' aperto alla soluzione condivisa di situazioni problematiche autentiche e significative, legate alla vita quotidiana. - Consapevole dei propri punti di forza e di debolezza, manifesta aspettative positive ed acquisisce gradualmente il linguaggio matematico. 		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI /TEMATICHE	<p>Basi della geometria euclidea. Angoli, parallelismo e perpendicolarità. Poligoni e loro proprietà. Triangoli e loro proprietà. Traslazioni, rotazioni e simmetrie. Linguaggio grafico della matematica..</p>	<p>Area delle figure piane Poligoni Equiscomponibilità. Equivalenza tra figure piane. Misure di perimetro ed area. Teorema di Pitagora e le sue applicazioni. Circonferenza e cerchio Poligoni inscritti, circoscritti e regolari Sistema di riferimento cartesiano. Omotetia e similitudine-Teoremi di Euclide</p>	<p>Circonferenza, cerchio e loro misure. Solidi e la geometria nello spazio. Superficie e volume dei solidi Solidi di rotazione Relazione tra volume, peso e peso specifico</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	<p>Attività di laboratorio con la piegatura della carta. Misura di oggetti presenti nell'aula (stima delle misure) Costruzioni geometriche Attività ludico/pratiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tangram fai da te (realizzare un tangram con un cartoncino. - Attività di creazione di modelli. - Attività di riproduzione di figure geometriche piane con l'utilizzo di strumenti opportuni. 	<p>Caccia al solido: riconoscimento di figure solide nella realtà e eseguire misure dirette o approssimate. Disegnare solidi in 3D e/o costruire modellini. Sviluppo</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Esperienze sul Teorema di Pitagora in situazioni di vita reale e sul teorema di Euclide. - Attività di coding. 	
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	In cerca di poligoni: Riconoscimento di forme geometriche nell'aula (banchi, Lim etc) , stima approssimata del contorno; attività di verifica mediante misura.	Escursioni sul territorio alla ricerca di spazi da riqualificare Visita guidata - Museo Pitagora <i>Visita guidata Mammola MUSABA</i>	Visita guidata - Museo Pitagora <i>Visita guidata Mammola MUSABA</i>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Il gioco della geometria Indovina la figura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruire modellini di poligoni con sbarrette e fermacampioni - Geometria con la carta. Pieghiamo la carta per scoprire linee, rette ed angoli. <p><i>Problema di...equilibrio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Compito su triangoli e baricentro (Es.: come riesco a tenere in perfetto equilibrio orizzontale un cartoncino triangolare, avendo a disposizione solo un filo?..Dove dovrò fissare il filo?). <p>Altra tipologia di compito da concordare in sede di dipartimento</p>	<p><i>Progetto ambientale: "Il parco che vorrei".</i> Escursioni sul territorio e individuazione di spazi (aiuole o parchi) da risanare. calcolare perimetri e aree delle aiuole (o altri spazi) da sistemare. Riproduzione in scala dell'area da risanare Calcolare numero di piantine da mettere a dimora rispetto allo spazio, ideazione e collocazione di eventuali giochi per bambini. . Calcolare i costi da sostenere per la realizzazione del progetto.</p>	Realizzazione di un elaborato multimediale (Power Point o altro) sui solidi platonici nella storia e nell'arte.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative. alutazione formaticva, in itinere, sommativa Griglia di osservazione dei comportamento cognitivi e relazionali. Rubriche valutative/altro</p>		

NUCLEO: RELAZIONI E FUNZIONI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.

LA COMPETENZA MATEMATICA È LA CAPACITÀ DI SVILUPPARE E APPLICARE IL PENSIERO E LA COMPrensIONE MATEMATICI PER RISOLVERE UNA SERIE DI PROBLEMI IN SITUAZIONI QUOTIDIANE.

PARTENDO DA UNA SOLIDA PADRONANZA DELLA COMPETENZA ARITMETICO-MATEMATICA, L'ACCENTO È POSTO SUGLI ASPETTI DEL PROCESSO E DELL'ATTIVITÀ OLTRE CHE SULLA CONOSCENZA. LA

COMPETENZA MATEMATICA COMPORTA, A DIFFERENTI LIVELLI, LA CAPACITÀ DI USARE MODELLI MATEMATICI DI PENSIERO E DI PRESENTAZIONE (FORMULE, MODELLI, COSTRUTTI, GRAFICI, DIAGRAMMI) E LA DISPONIBILITÀ A FARLO.

Nucleo tematico Relazioni e funzioni

Riferimento: curriculum I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.

Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico ad 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 e affermazioni, accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

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.

ABILITÀ'

- Utilizzare e interpretare il linguaggio matematico (il linguaggio degli insiemi, il piano cartesiano, le equazioni, le formule contenenti lettere)
- Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.
- Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.
- Utilizzare proporzionalità, percentuale, interesse per tradurre un problema tratto dal mondo reale in linguaggio aritmetico
- Formalizzare il percorso di soluzione di un problema attraverso modelli algebrici e grafici.
- Il concetto di funzione, proporzionalità diretta ed inversa
- Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, collegando i diversi grafici alle rispettive funzioni
- Utilizzare equazioni per tradurre un problema tratto dal mondo reale in linguaggio algebrico.
- Costruire ragionamenti basati sui dati raccolti, negoziando le proprie ipotesi con quelle degli altri.

CONOSCENZE

Conoscere

- il linguaggio matematico (il linguaggio degli insiemi, il piano cartesiano, le equazioni, le formule contenenti lettere).

	<ul style="list-style-type: none"> - Le relazioni tra linguaggio grafico e problemi - Le fasi risolutive di un problema, utilizzando operazioni espressioni, frazioni e loro rappresentazioni con diagrammi; - Il concetto di funzione, proporzionalità diretta ed inversa e conoscere, in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$, $y=2n$.; i loro grafici nel piano cartesiano e collegarle al concetto di proporzionalità. - Le modalità risolutive di problemi con equazioni di primo grado. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Impegnarsi per portare a termine gli impegni assunti. - Assumere un atteggiamento costruttivo nel lavoro di gruppo. - Mostrare uso consapevole di regole, procedimenti, proprietà, precisione nella rappresentazione grafica e ricorso al rigore logico per verificare le ipotesi formulate. - Mostrare la propria passione per la costruzione di un ragionamento matematico, sostenendo le proprie tesi e accogliendo quelle altrui. 		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI/ TEMATICHE Dati e previsioni	<p>Le rappresentazioni grafiche. Un primo incontro con la Statistica. ideogrammi; – istogrammi; – diagrammi a settori circolari; – il diagramma cartesiano</p> <p>Gli Insiemi. Rappresentazione degli insiemi, sottoinsiemi, insiemi uguali, insiemi unione e intersezione.</p> <p>Sistema metrico decimale</p>	<p>Grandezze omogenee e non omogenee, dipendenti e indipendenti, variabili e costanti.</p> <p>Rapporti e proporzioni</p> <p>Concetto di funzione</p> <p>Funzioni direttamente ed inversamente proporzionali.</p> <p>Percentuali</p>	<p>Concetto di funzione.</p> <p>Piano cartesiano ortogonale.</p> <p>Punto medio e distanza tra due punti, costruzione di poligoni</p> <p>Studio di una funzione.</p> <p>Funzioni $y = ax$ e $y = mx + p$.</p> <p>Rette parallele e perpendicolari.</p> <p>L'indagine statistica. L'elaborazione dei dati continui: recupero e approfondimento dei concetti di media, moda e mediana.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITA' DI LABORATORIO) A SCUOLA	<p>Individuazione di situazioni concrete che si verificano quotidianamente su cui effettuare un'indagine di tipo statistico. giochi preferiti, stagioni, sport praticati nel pomeriggio...</p>	<p>Esperienze di proporzionalità</p> <p>Matematica del quotidiano: attività usuali della vita quotidiana come strumento applicativo di concetti di proporzionalità.</p> <p>Preparazione di un dolce: Come modificare le dosi?</p> <p>Ingrandimento e riduzioni in scala</p>	<p>Indagini su situazioni da esaminare, raccolta dati, tabulazione di informazioni; elaborazioni e rappresentazioni dei dati raccolti con grafici, tabelle, istogrammi, ideogrammi, areogrammi anche con l'uso di excel. Calcolo della moda, media e mediana</p>

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Giochi matematici del Mediterraneo Indagini di gradimento sul tipo di sport preferito dai giovani del proprio paese. Associazioni sportive presenti sul territorio	Giochi matematici del Mediterraneo Giochi di logica	Giochi matematici del mediterraneo Giochi di logica
COMPITI DI REALTÀ	<i>Conosco meglio la mia classe</i> Gli alunni saranno impegnati ad elaborare un questionario conoscitivo del gruppo classe, procederanno, poi, alla tabulazione e rappresentazione dei dati con idonei grafici.	<i>Una torta di compleanno per i compagni di classe</i> Gli studenti, lavorando in gruppi, si cimenteranno con le proporzioni in cucina. Dopo aver trovato una ricetta su un libro oppure online, calcoleranno le dosi necessarie, impostando le opportune proporzioni. <i>Il puzzle da ingrandire</i> Consegna agli studenti: Il puzzle rappresentato in figura va ingrandito secondo delle misure indicate dal docente. al fine di costruire un puzzle più grande	<i>Un'indagine ...emozionante "La matematica e le emozioni"</i> Realizzare un'indagine statistica a scuola sulle emozioni che la matematica suscita agli alunni attraverso la distribuzione di un questionario con emoticon (faccina triste, gioiosa, arrabbiata etc) Presentazione con Power-Point dell'indagine svolta.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

Nucleo: dati e previsioni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.

LA COMPETENZA MATEMATICA È LA CAPACITÀ DI SVILUPPARE E APPLICARE IL PENSIERO E LA COMPrensIONE MATEMATICI PER RISOLVERE UNA SERIE DI PROBLEMI IN SITUAZIONI QUOTIDIANE.

PARTENDO DA UNA SOLIDA PADRONANZA DELLA COMPETENZA ARITMETICO-MATEMATICA, L'ACCENTO È POSTO SUGLI ASPETTI DEL PROCESSO E DELL'ATTIVITÀ OLTRE CHE SULLA CONOSCENZA. LA COMPETENZA MATEMATICA COMPORTA, A DIFFERENTI LIVELLI, LA CAPACITÀ DI USARE MODELLI MATEMATICI DI PENSIERO E DI PRESENTAZIONE (FORMULE, MODELLI, COSTRUTTI, GRAFICI, DIAGRAMMI) E LA DISPONIBILITÀ A FARLO.

Nucleo tematico Dati e previsioni

Riferimento: curriculum I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.

Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
 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 e affermazioni, accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.
 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.

ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere, organizzare e rappresentare un insieme di dati mediante grafici (anche tramite foglio elettronico) e confrontarli al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative e le nozioni di media, moda e mediana. - In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, discutere i modi per assegnare ad essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento componendolo in eventi elementari disgiunti. - Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti 		
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Le fasi di un'indagine statistica - Riconoscere caratteri qualitativi e quantitativi e le modalità di raccolta, organizzazione, rappresentazione. - Riconoscere caratteri qualitativi e quantitativi - La rappresentazione dei dati di un foglio di lavoro. Rappresentare e interpretare i grafici - I valori medi e le misure di variabilità: moda, mediana e media aritmetica; il campo di variazione, varianza e scarto quadratico medio. - La frequenza assoluta, relativa e percentuale: i significati e le procedure di calcolo. - Gli eventi e le previsioni (evento certo, possibile e impossibile, eventi disgiunti, dipendenti e indipendenti). 		
ATTEGGIAMENTI	Rispetto della verità Disponibilità a cercare le cause e a valutarne la validità. Impegnarsi a portare a termine gli impegni assunti.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI /TEMATICHE	Strumenti matematici utili: tabelle e grafici (ortogrammi, ideogrammi, areogrammi); diagrammi cartesiani.	Le fasi di un'indagine statistica Tabelle e grafici statistici Popolazione e campione statistico La variabile statistica, campo di variazione e valori medi	L'indagine statistica. L'elaborazione dei dati continui: recupero e approfondimento dei concetti di media, moda e mediana. Eventi aleatori e probabilità. Elementi di statistica e probabilità –Rappresentare, leggere e interpretare i dati di una tabella. Saper calcolare valori medi di una

			distribuzione di dati. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative e le nozioni di media aritmetica e mediana. Distinguere gli eventi certi, impossibili, probabili. In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento. –Risolvere problemi inerenti il calcolo della probabilità.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATO)	<p>Guida alla lettura di tabelle e grafici. Raccogliere e ordinare informazioni. Conversazioni per stimolare la formulazione di ipotesi e soluzioni di problemi</p> <p>Pianificazione e strutturazione di una attività di indagine all'interno della classe, tabulare i dati e rappresentarli con un ortogramma</p> <p>Attività di indagine statistica su fenomeni di interesse comune: preferenze sportive, hobby praticati, letture preferite</p> <p>Attività su significato e calcolo della frequenza assoluta, relativa e della percentuale.</p>	<p>Organizzazione della classe in sottogruppi di lavoro per indagini statistiche sul territorio.</p> <p>Attività su significato e calcolo della frequenza assoluta, relativa e della percentuale.</p>	<p>Organizzazione della classe in sottogruppi di lavoro per indagini statistiche sul territorio sui temi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fumo, droga, bullismo
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<i>Raccolta dati sulle variazioni annuali di temperatura e precipitazione in collaborazione con il Servizio Meteorologico Aeronautica Militare Lamezia Terme</i>	<p>Lavoro di ricerca in collaborazione con l'ufficio anagrafe del comune di residenza su uno dei seguenti temi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Numero delle nascite (maschi e femmine) nel proprio comune negli ultimi 5 anni; - Flusso migratorio (attività alternativa) 	Incontro/convegno con l'Arma dei Carabinieri/Finanza/Polizia postale

COMPITI DI REALTÀ	<p><i>Meteorologo per un giorno.</i> Illustrare con grafici e tabelle le precipitazioni e le temperature relativi a una settimana del mese gennaio, dall'analisi dei dati rilevati dalla stazione meteo più vicina o direttamente da internet.</p>	<p><i>Un censimento</i> Rapporto di ricerca sui nati nell'ultimo quinquennio con illustrazione grafica dei dati. (ortogramma/istogramma)</p>	<p><i>Un reporter sul mio paese</i> Secondo i dati forniti dall'Arma dei carabinieri illustrare statisticamente il dilagare del fenomeno droga tra gli adolescenti <i>Le Carte da gioco</i> Qual'è la probabilità che....Problemi realidi probabilità matematica.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

LA COMPETENZA IN SCIENZE SI RIFERISCE ALLA CAPACITÀ DI SPIEGARE IL MONDO CHE CI CIRCONDA USANDO L'INSIEME DELLE CONOSCENZE E DELLE METODOLOGIE, COMPRESSE L'OSSERVAZIONE E LA SPERIMENTAZIONE, PER IDENTIFICARE LE PROBLEMATICHE E TRARRE CONCLUSIONI CHE SIANO BASATE SU FATTI EMPIRICI, E ALLA DISPONIBILITÀ A FARLO. LE COMPETENZE IN TECNOLOGIE E INGEGNERIA SONO APPLICAZIONI DI TALI CONOSCENZE E METODOLOGIE PER DARE RISPOSTA AI DESIDERI O AI BISOGNI AVVERTITI DAGLI ESSERI UMANI. LA COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA IMPLICA LA COMPrensIONE DEI CAMBIAMENTI DETERMINATI DALL'ATTIVITÀ UMANA E DELLA RESPONSABILITÀ INDIVIDUALE DEL CITTADINO.

NUCLEO: BIOLOGIA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.

ABILITÀ'

Riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi.
Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie.
Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi)
Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti, osservare la variabilità in individui della stessa specie.
Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi.
Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco.
Curare e controllare la propria salute attraverso una corretta alimentazione evitando danni prodotti dal fumo e dalle droghe
Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili

CONOSCENZE	Conoscere - le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi - il senso delle grandi classificazioni la successione e l'evoluzione delle specie - le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. - le fasi dello sviluppo puberale e la sessualità		
ATTEGGIAMENTI	Dimostrare cura e controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	La cellula Gli organismi più semplici Le piante I funghi Gli animali	Catene, reti e piramidi alimentari Apparati del corpo umano: locomotore circolatorio tegumentario digerente respiratorio	Apparati del corpo umano: nervoso endocrino riproduttore L'evoluzione della vita

<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA</p>	<p>Costruzione di un erbario Osservare al microscopio cellule vegetali e animali Elaborare mappe concettuali sui regni della natura Descrivere con pluralità di strumenti e materiali le relazioni che intercorrono tra la componente biotica e abiotica di un ambiente Attività di dissezione di una pianta. Attività di osservazione di cellule vegetali al microscopio. Esperienze di coltivazione di muffe e microorganismi. (lieviti) Attività di estrazione della clorofilla. Esperienza di adozione di un bosco del territorio. Attività di costruzione di nidi per uccelli selvatici.</p>	<p>Elaborare relazioni, schemi, mappe concettuali, modelli, che evidenzino strutture e funzioni degli apparati. Realizzare esperienze sui processi digestivi Utilizzare il microscopio per osservare i diversi tessuti Analizzare criticamente vari tipi di etichette alimentari Calcolare le calorie di un pasto Acquisire consapevolezza che una corretta alimentazione e una adeguata attività fisica contribuiscono al benessere psicofisico</p>	<p>Illustrare, avvalendosi di tabelle, i risultati delle prove di Mendel, fare previsioni sulla comparsa di caratteri mendeliani nelle generazioni filiali; reperire informazioni sugli OGM e acquisire consapevolezza sulle problematiche connesse al loro utilizzo. Costruire un modello di DNA Acquisire consapevolezza dei danni prodotti dal fumo, dall'alcool e dalle droghe anche attraverso indagini statistiche. Riflettere sulle ragioni che creano delle dipendenze; fare proposte concrete per la prevenzione</p>
<p>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</p>	<p>Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e il riconoscimento di tipi di piante diversi (analizzandone fiori, foglie, fusto, ecc.) Analizzare diversi tipi di ecosistemi con uscite sul territorio</p>	<p>Visitare un'azienda agricola</p>	<p>Visitare un parco tematico sulla preistoria</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

LA COMPETENZA IN SCIENZE SI RIFERISCE ALLA CAPACITÀ DI SPIEGARE IL MONDO CHE CI CIRCONDA USANDO L'INSIEME DELLE CONOSCENZE E DELLE METODOLOGIE, COMPRESSE L'OSSERVAZIONE E LA SPERIMENTAZIONE, PER IDENTIFICARE LE PROBLEMATICHE E TRARRE CONCLUSIONI CHE SIANO BASATE SU FATTI EMPIRICI, E ALLA DISPONIBILITÀ A FARLO. LE COMPETENZE IN TECNOLOGIE E INGEGNERIA SONO APPLICAZIONI DI TALI CONOSCENZE E METODOLOGIE PER DARE RISPOSTA AI DESIDERI O AI BISOGNI AVVERTITI DAGLI ESSERI UMANI. LA COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA IMPLICA LA COMPrensIONE DEI CAMBIAMENTI DETERMINATI DALL'ATTIVITÀ UMANA E DELLA RESPONSABILITÀ INDIVIDUALE DEL CITTADINO.

Fisica e chimica

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.

Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.

Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.

ABILITÀ'

Saper raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni.
Trovare relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso.
Realizzare esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina.
Individuare la dipendenza dell'energia da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali.
Realizzare esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore.
Sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti.
Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto.

CONOSCENZE

Conoscere:
- concetti fisici fondamentali quali pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza
- concetto di energia come quantità che si conserva;
- concetti di trasformazione chimica

ATTEGGIAMENTI

Dimostrare un atteggiamento curioso e di pensiero critico nei confronti dei fenomeni naturali

CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	La materia e le sue proprietà Il calore Sostanze e miscele	Il moto Le forze L'equilibrio L'energia Reazioni chimiche e composti	Fenomeni ottici e acustici Elettricità e magnetismo
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	Costruire modelli molecolari di alcune sostanze inorganiche e /o di reazioni chimiche rappresentandole con formule di struttura o con equazioni chimiche. Realizzare esperienze sulla tensione superficiale, sui vasi comunicanti, comprimibilità ed elasticità della materia, dilatazione e contrazione dei corpi, trasmissione del calore nei vari stati della materia, passaggi di stato, ecc. Determinare il volume di corpi di forma regolare e irregolare.	Realizzare esperienze quali ad esempio il calcolo della velocità, dell'accelerazione, della caduta dei gravi Realizzare esperienze sul principio di Archimede, sulle leve, ecc. Costruzioni di modelli chimici. Modellizzazione di reagenti e prodotti di reazioni chimiche Realizzare esperienze di bilanciamento di reazioni chimiche Realizzazione di modelli molecolari	Realizzare esperienze quali ad esempio la costruzione di un circuito pila- interruttore- lampadina, di un solenoide, di un elettroscopio Realizzare esperienze sul magnetismo Rilevare una forza magnetica con un magnete o una bussola; Costruire un solenoide Visualizzare lo spettro magnetico Riconoscere un isolante da un conduttore con opportune strumentazioni Risolvere problemi sulla legge di Ohm Adottare le necessarie misure di sicurezza nell'utilizzo degli apparecchi elettrici
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osservare nell'ambiente domestico i principali passaggi di stato e documentarli	Prelevare campioni di un corso d'acqua e analizzarne il contenuto	Visitare una centrale eolica e/o elettrica
COMPITI DI REALTÀ	Confrontare le temperature minime e massime di alcune città e realizzare un grafico.	Costruire un grafico del moto rettilineo uniforme	Analizzare il consumo energetico derivante dagli apparecchi elettrici che si trovano in stand-by in casa
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

LA COMPETENZA IN SCIENZE SI RIFERISCE ALLA CAPACITÀ DI SPIEGARE IL MONDO CHE CI CIRCONDA USANDO L'INSIEME DELLE CONOSCENZE E DELLE METODOLOGIE, COMPRESSE L'OSSERVAZIONE E LA SPERIMENTAZIONE, PER IDENTIFICARE LE PROBLEMATICHE E TRARRE CONCLUSIONI CHE SIANO BASATE SU FATTI EMPIRICI, E ALLA DISPONIBILITÀ A FARLO. LE COMPETENZE IN TECNOLOGIE E INGEGNERIA SONO APPLICAZIONI DI TALI CONOSCENZE E METODOLOGIE PER DARE RISPOSTA AI DESIDERI O AI BISOGNI AVVERTITI DAGLI ESSERI UMANI. LA COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA IMPLICA LA COMPrensIONE DEI CAMBIAMENTI DETERMINATI DALL'ATTIVITÀ UMANA E DELLA RESPONSABILITÀ INDIVIDUALE DEL CITTADINO.

Astronomia e Scienze della Terra**Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze**

L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.

Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.

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

Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.

ABILITÀ'

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.
Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del Sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno.
Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce.
Individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione.
Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse.

CONOSCENZE

Conoscere

- la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche)
- i meccanismi delle eclissi di Sole e di Luna
- i più evidenti fenomeni celesti
- i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine..

ATTEGGIAMENTI

Porsi in maniera critica e responsabile verso le principali tematiche dello sviluppo scientifico e tecnologico.

CONTENUTI

1° ANNO

2° ANNO

3° ANNO

ARGOMENTI TEMATICHE	I materiali della terra L'acqua e l'idrosfera L'area e l'atmosfera Il suolo	Minerali e rocce	Evoluzione della Terra Fossili Tettonica delle placche Terremoti e vulcani La Terra nell'Universo Sistema solare Stelle e Galassie
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	Realizzare un elaborato tipo cartellone o mappa concettuale su un argomento trattato come ad es. ciclo dell'acqua	Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e il riconoscimento di tipi di rocce diverse.	Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco del giorno, costruzione di un modello in scala di un sistema solare, rappresentazione di un'eclisse, studio della volta celeste mediante visite guidate.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Analizzare la composizione dei diversi tipi di suolo	Visitare affioramenti tettonici del territorio descrivendone aspetti morfologici	Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer.
COMPITI DI REALTÀ	Realizzazione di uno spot sull'importanza dell'acqua e dei comportamenti "sostenibili" per il nostro pianeta	Costruire piccoli 'gioielli' con cristalli costruiti artigianalmente	Elaborare un video su un fenomeno naturale, ad esempio: l'eruzione di un vulcano, di una frana, sulla tettonica a zolle
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

A. La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che

sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

B. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. 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.

ABILITÀ'

- **Vedere, osservare e sperimentare**
Leggere, interpretare ed eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazioni, utilizzando strumenti e regole del disegno tecnico.
Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali.
 - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- **Prevedere, immaginare e progettare**
Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.
 - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche
 - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, pianificando le diverse fasi
 - Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
- **Intervenire, trasformare e produrre**
 - Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni, come oggetti dell'arredo scolastico
 - Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).
 - Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.
 - Costruire oggetti ed eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.
 - Le tecniche di costruzione di oggetti rispondenti a bisogni concreti.
 - Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.

CONOSCENZE	<p>Osservazione e riconoscimento delle proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni, le procedure per prove sperimentali.</p> <p>Le applicazioni informatiche: funzioni e potenzialità.</p> <p>Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune, tecniche di montaggio e smontaggio di semplici oggetti. apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p> <p>Ecotecnologie orientate alla sostenibilità</p> <p>Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici), l'importanza e l'utilizzo di software specifici per disegnare la propria abitazione.</p> <p>Dall'analisi all'ipotesi</p> <p>Laboratorio</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare interesse per la disciplina il suo linguaggio specifico</p> <p>Mostrare interesse per la realizzazione di semplici progetti inerenti gli argomenti di studio</p> <p>Interagire positivamente e in modo costruttivo nel gruppo, valorizzando le proprie e altrui capacità</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Osservazione della realtà circostante per individuare le diverse tipologie di materiali naturali e artificiali e le loro caratteristiche.</p> <p>Gli strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi ed immagini e produrre semplici documenti.</p> <p>Prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Problemi legati all'ambiente relativi alla lavorazione e all'utilizzo dei diversi materiali</p> <p>Strumenti e regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi</p> <p>I principali strumenti informatici</p> <p>Semplici procedure per eseguire prove</p>	<p>Conoscenza delle tecnologie di lavorazione dei principali alimenti di origine vegetale e animale.</p> <p>I servizi e delle strutture di una città</p> <p>Le principali macchine semplici e i sistemi di trasferimento dell'energia.</p> <p>Le cause dell'inquinamento ambientale</p> <p>Le caratteristiche di un'alimentazione sana e equilibrata.</p> <p>I problemi legati alla costruzione di case sismiche</p> <p>Gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi</p> <p>I principali strumenti informatici</p>	<p>Le caratteristiche della rete stradale, ferroviaria, dei porti e degli aeroporti.</p> <p>I termini del problema energetico e i sistemi di sfruttamento dell'energia.</p> <p>La natura dei fenomeni elettrici e magnetici</p> <p>I principi e gli apparati del sistema comunicativo</p> <p>La struttura e la tecnica dei principali mezzi di trasporto e delle principali macchine elettriche.</p> <p>Attività per smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni</p> <p>I problemi collegati alla sicurezza nei trasporti e dei rapporti tra trasporti e ambiente.</p> <p>I vantaggi ambientali legati alle risorse rinnovabili</p>

	<p>sperimentali nei vari settori della tecnologia</p> <p>Diagrammi, disegni e schemi di funzionamento</p>	<p>Le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano</p> <p>Diagrammi, disegni e schemi di funzionamento</p>	<p>Gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi</p> <p>Le nuove applicazioni informatiche: le funzioni e le potenzialità</p> <p>Prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Diagrammi, disegni e schemi di funzionamento</p>
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA</p>	<p>Attività laboratoriale finalizzata al corretto utilizzo degli strumenti di disegno, anche informatici</p> <p>Incontro con l'animatore digitale.</p> <p>Esperienze in palestra di coding.</p> <p>Esperienze di problem solving su materiale cartaceo e alla lim.</p> <p>Utilizzo dei programmi digitali: <i>paint</i>, <i>word</i>.</p> <p>Esperienze di stima approssimata.</p> <p>Manipolazione di materiali comuni.</p> <p>Attività con l'utilizzo della matita.</p> <p>Attività di realizzazione di modellini in carta per decorazioni.</p> <p>Attività di istruzione per l'utilizzo e il riordino di materiale didattico.</p> <p>Oggetti e meccanismi: montaggio.</p> <p>Fotografie dell'ambiente classe in varie situazioni di apprendimento e di relativo setting</p> <p>Attività di realizzazione del foglio di carta da materiale di riciclo a scuola.</p> <p>Giochi di logica.</p>	<p>Attività laboratoriale finalizzata a disegno e sviluppo di solidi geometrici.</p> <p>Ricerca di piatti tipici locali; procedure per la presentazione.</p>	<p>Attività laboratoriale finalizzata all'utilizzo di software per il disegno tecnico</p> <p>Laboratorio per la costruzione di semplici impianti elettrici, utilizzando i materiali necessari per la loro composizione</p>

	Attività di osservazione e disegno. Attività di metacognizione: riflessione su percorsi attuati, difficoltà incontrate, soluzione alternative messe in atto.		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio per l'osservazione della realtà	Uscite sul territorio per l'osservazione del contesto urbano	Visita guidata ad una centrale idroelettrica
COMPITI DI REALTÀ	Produzione di un Power Point o di un opuscolo per analizzare e descrivere i beni culturali del territorio	Creazione di n opuscolo informativo relativo ai principali alimenti di origine vegetale e animale del territorio	Racconto di un viaggio virtuale utilizzando uno dei sistemi di trasporto (terra/aria/mare)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

DISCIPLINA: SCIENZE MOTORIE

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.

Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.

Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (*fair – play*) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.

<p>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.</p>	
<p>ABILITÀ'</p>	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Saper utilizzare le abilità e le esperienze in vari sport e per risolvere situazioni nuove o inusuali. – Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali in diverse situazioni sportive. – Sapersi orientare nell’ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d’animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. – Saper decodificare i gesti di compagni e avversari, degli arbitri in situazione di gioco e di sport. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. – Saper realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. – Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. – Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l’altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta. <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell’età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. – Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. – Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l’altrui sicurezza, anche grazie all’adozione di comportamenti appropriati – Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. – Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all’assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).
<p>CONOSCENZE</p>	<p>Abilità motorie necessarie per la realizzazione di un gesto motorio. Saper leggere una mappa. Elementi di comunicazione non verbale Regole fondamentali di alcune discipline sportive e ruoli principali nei diversi sport affrontati. Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia. Normative di sicurezza e prevenzione dei rischi. Elementi di antinfortunistica e primo soccorso.</p>

ATTEGGIAMENTI	<p>Dimostrare interesse per il proprio e altrui benessere</p> <p>Sapersi esprimere attraverso il corpo, utilizzando il movimento come espressione di stati d'animo diversi</p> <p>Assumere comportamenti corretti dal punto di vista igienico-sanitario e della sicurezza</p> <p>Coordinare azioni e schemi motori utilizzando strumenti ginnici</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>I test motori.</p> <p>Schemi motori di base: dai più semplici ai più complessi (camminare, correre, lanciare, rotolare, afferrare, tirare, ecc.).</p> <p>Schemi motori variati nello spazio e nel tempo prima in forma successiva poi in forma simultanea.</p> <p>Esercizi e posizioni isotoniche di equilibrio</p> <p>Esercizi di controllo motorio bilaterale sia con arti inferiori che superiori</p> <p>Attività svolte in spazi e tempi diversi in continuo divenire.</p> <p>Uso delle funicelle (al piede) come esempio di ritmo e sequenze modificabili.</p> <p>Fondamentali individuali dei giochi proposti</p> <p>Gioco dei sei passaggi (4vs4): attacco e difesa.</p> <p>Minivolley (2vs2): palleggio e bagher</p>	<p>Test motori .</p> <p>Combinazione di schemi motori variati nel tempo e nello spazio in forma simultanea.</p> <p>Esercizi per la resistenza aerobica.</p> <p>Esercizi di forza.</p> <p>Esercizi di velocità.</p> <p>Esercizi svolti a corpo libero, con piccoli attrezzi, atti a sollecitare e strutturare le abilità motorie generali (cioè adattamento degli schemi motori di base in forma più complessa).</p> <p>Uso delle funicelle.</p> <p>Espressività spontanea.</p> <p>Conoscere gesti arbitrari delle discipline.</p> <p>Fondamentali individuali dei giochi proposti :</p> <p>Superminivolley (3vs3, 4vs4): palleggio e bagher, servizio, attacco</p>	<p>I test motori.</p> <p>Esercizi svolti a corpo libero, con piccoli attrezzi, atti a sollecitare e strutturare le abilità motorie generali (cioè adattamento degli schemi motori di base in forma più complessa e miglioramento delle capacità condizionali).</p> <p>Espressività spontanea. I gesti arbitrari delle discipline proposte.</p> <p>Fondamentali individuali dei giochi proposti : Pallavolo: palleggio e bagher, servizio, schiacciata. triangolo di attacco. ricezione doppia W. copertura centro dietro. Basket 3vs3: palleggio, passaggi, tiri, concetto di difesa. Schemi di attacco: Dai e vai, dai e segui. Atletica leggera: le corse, i lanci , i salti.</p> <p>Concetto di attacco e difesa nei giochi di squadra .</p> <p>Giochi di collaborazione a coppia, in gruppi, a staffetta</p> <p>Come si utilizza lo spazio in funzione delle attività proposta.</p> <p>Gli infortuni muscolari. I traumi dell'apparato scheletrico.</p> <p>Traumi alle articolazioni.</p> <p>Colpi di calore</p> <p>Benefici dell'attività motoria e metodi di allenamento delle qualità fisiche.</p> <p>Cattivi stili di vita: conseguenze.</p> <p>Il doping.</p>

	<p>anche con rimbalzo. Minipallamano (4vs4): passaggi e tiro in porta, attacco edifesa. Atletica leggera: le corse, i lanci, i salti. Concetto di attacco e difesa nei giochi di squadra</p> <p>Giochi di collaborazione a coppie, in gruppi, a staffette.</p>	<p>spontaneo. triangolo di gioco. Minibasket 3vs3: palleggio, passaggi, tiri, attacco e difesa Atletica leggera: le corse, i lanci, i salti. Concetto di attacco e difesa nei giochi di squadra . Giochi di collaborazione a coppie, in gruppi, a staffette. Utilizzo corretto gli attrezzi rispetto a se e agli altri. Utilizzo corretto dello spazio in funzione delle proposte. Alimentazione dello sportivo</p>	
<p>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA</p>	<p>Lezioni pratiche sul potenziamento progressivo delle capacità condizionali e coordinative in palestra, in ambiente naturale ed in previsione di competizioni sportive (tornei interclasse)</p> <p>Lezioni teoriche</p> <p>Scambi di opinione</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Peer to peer</p> <p>Attività per coppie, per piccoli gruppi, a squadre.</p> <p>Attività motorie differenziate per</p>	<p>Lezioni pratiche sul potenziamento progressivo delle capacità condizionali e coordinative in palestra, in ambiente naturale ed in previsione di competizioni sportive (tornei interclasse)</p> <p>Lezioni teoriche</p> <p>Scambi di opinione</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Peer to peer</p> <p>Attività per coppie, per piccoli gruppi, a squadre.</p> <p>Attività motorie differenziate per</p>	<p>Lezioni pratiche sul potenziamento progressivo delle capacità condizionali e coordinative in palestra, in ambiente naturale ed in previsione di competizioni sportive (tornei interclasse)</p> <p>Lezioni teoriche</p> <p>Scambi di opinione</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Peer to peer</p> <p>Attività per coppie, per piccoli gruppi, a squadre.</p> <p>Attività motorie differenziate per difficoltà e complessità</p>

	difficoltà e complessità	difficoltà e complessità	
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Giochi, partite, tornei tra classi di diversi plessi Campionati studenteschi	Giochi, partite, tornei tra classi di diversi plessi Campionati studenteschi	Giochi, partite, tornei tra classi di diversi plessi Campionati studenteschi
COMPITI DI REALTÀ	Progettare ed eseguire un percorso adattando il proprio corpo all'ambiente circostante Trasformare un breve testo letterario o musicale in azione scenica Organizzare minitorneo di classe o d'istituto relativo agli sport trattati	Progettare ed eseguire un percorso di destrezza per l'allenamento Esibizione di una progressione coreografica e valutazione di una giuria Minitorneo di classe o d'istituto con assegnazione di ruoli ben precisi	Ideare ed eseguire un piano personale di allenamento Arbitrare una partita Minitorneo di classe o d'istituto con assegnazione di ruoli ben precisi

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE:

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

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

ABILITÀ'

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

CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Le regole per eseguire un brano musicale. - Le regole di base della teoria musicale. - Le strategie e le tecniche funzionali a comprendere durante l'ascolto una composizione musicale. - Gli elementi essenziali ritmico – melodici di una semplice composizione musicale - La struttura delle più semplici forme musicali - I parametri fisicoacustici del suono. - Lessico specialistico afferente alla disciplina. - I più importanti software per la scrittura musicale. - Le modalità esecutive collettive di brani di diversi generi e stili. - La decodifica e l'utilizzo della notazione tradizionale. - La decodifica e l'utilizzo di altri sistemi di scrittura. - Le opportunità offerte dal contesto per l'ampliamento del proprio orizzonte. - Le modalità di accesso alle risorse musicali presenti in rete. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra interesse e curiosità per fare musica attivamente. - Si esprime e comunica con piacere attraverso il linguaggio sonoro - Collabora con gli altri e rispetta le regole condivise per fare musica attivamente 		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> - Simbologia di base della notazione musicale. - Simbologia elementare della notazione musicale. - Elementi essenziali della tecnica di uno strumento musicale. - Strumenti multimediali e software specifici. - Significato e funzioni delle opere musicali nei contesti storici specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simbologia di base della notazione musicale. - Fondamenti della tecnica di uno strumento musicale. - Principali strutture del linguaggio musicale e loro valenza espressiva. - Famiglie strumentali. - Strumenti multimediali e software. Specifici. - Organizzazioni formali semplici. - Significato e funzioni delle opere musicali nei contesti storici specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simbologia di base della notazione musicale. - Fondamenti della tecnica di uno strumento musicale. - Analogie, differenze e peculiarità stilistiche di epoche e generi musicali diversi, con riferimento anche alle aree extraeuropee. - Principali usi e funzioni della musica nella realtà contemporanea, con particolare riguardo ai mass media. - strumenti multimediali e software specifici.

			- Significato e funzioni delle opere musicali nei contesti storici specifici.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di ascolto di brani musicali; lavori individuali e di gruppo, guidati e non; - Interventi individualizzati; - Peer tutoring; - ricerche guidate; - partecipazione a spettacoli; - coding musicale; - visione di film e documentari; - Attività di decodifica e utilizzo della notazione tradizionale. - Attività esecutiva espressiva. collettiva e individuale, di semplici ed elementari brani musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di ascolto di brani musicali; lavori individuali e di gruppo, guidati e non; - Interventi individualizzati; - Peer tutoring; - ricerche guidate; - partecipazione a spettacoli; - coding musicale; - visione di film e documentari; - Attività di decodifica e utilizzo della notazione tradizionale. - Attività di riconoscimento e classificazione di strumenti musicali. - Attività esecutiva espressiva. collettiva e individuale, di semplici brani musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di ascolto di brani musicali; - lavori individuali e di gruppo, guidati e non; - Interventi individualizzati; - Peer tutoring; - ricerche guidate; - partecipazione a spettacoli; - coding musicale; - visione di film e documentari; - Attività di decodifica e utilizzo della notazione tradizionale. - Attività di conoscenza e descrizione di opere d'arte musicali. - Attività esecutiva espressiva. collettiva e individuale, di brani musicali.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipazione attiva a una manifestazione	Partecipazione attiva a una manifestazione	Partecipazione attiva a una manifestazione
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Creare una colonna sonora adeguata ad un video tutorial creato dalla classe - Sonorizzare una poesia 	<ul style="list-style-type: none"> - Recensire l'esecuzione di un brano musicale. - Progettare e realizzare una presentazione teorico-pratica di uno strumento musicale 	<ul style="list-style-type: none"> - Simulare l'allestimento di un concerto. - Elaborazione di sequenze melodiche da inserire in un prodotto multimediale
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

**MODALITÀ E
STRUMENTI
VALUTATIVI**

Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.

DISCIPLINA: STRUMENTO MUSICALE

Sottoclassi: Chitarra, Clarinetto, Fagotto, Oboe

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE:

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

(Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012)

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

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (D.M. 6 agosto 1999)

- Usa e controlla lo strumento nella pratica individuale e collettiva, con particolare riferimento ai riflessi, determinati dal controllo della postura e dallo sviluppo senso - motorio e quindi dall'acquisizione di tecniche specifiche;
- Sviluppa la capacità di lettura allo strumento, intesa come capacità di correlazione tra segno (con tutte le valenze semantiche che comporta nel linguaggio musicale) e azione gesto - suono;
- Accresce il livello di sviluppo dei processi di attribuzione di senso e delle capacità organizzative dei materiali sonori;
- Esegue, interpreta ed elabora autonomamente allo strumento il materiale sonoro, laddove anche l'interpretazione può essere intesa come livello di sviluppo delle capacità creative.

ABILITÀ'

- Ricercare un corretto assetto psicofisico: postura, percezione corporea, rilassamento, respirazione, equilibrio in situazioni dinamiche, coordinamento;
- Decodificare autonomamente allo strumento i vari aspetti delle notazioni musicali: ritmico, metrico, frastico, agogico,

	<p>dinamico, timbrico, armonico;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare la tecnica di base dello strumento attraverso la lettura, l'imitazione, l'improvvisazione, la musica di insieme e la conseguente interazione di gruppo; - Leggere ed interpretare un testo musicale tenendo conto della comprensione e del riconoscimento dei suoi parametri costitutivi; - Individuare l'errore e correggerlo nell'esecuzione; - Costruire la propria identità musicale, valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. 		
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Le principali tecniche tipiche dello strumento studiato: postura, impostazione rilassata che favorisca l'esecuzione, articolazione; - Le regole per leggere ed eseguire un brano musicale, con particolare attenzione ai concetti di frase, dinamica, e agogica; - Le strategie e le tecniche funzionali da assumere durante l'ascolto una composizione musicale; - Gli elementi essenziali ritmico – melodici di una semplice composizione musicale; - La struttura delle più semplici forme musicali; - Lessico specialistico afferente alla disciplina; - Le consuetudini interpretative proprie dell'epoca e del genere; - La notazione convenzionale. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra interesse e curiosità per fare musica attivamente; - Si esprime e comunica con piacere attraverso il linguaggio sonoro; - Collabora con gli altri e rispetta le regole condivise per fare musica collettivamente. 		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> - Simbologia elementare della notazione musicale - Elementi essenziali della tecnica dello strumento musicale - Lettura ritmico – melodica - Esecuzione di brevi melodie - Uso e conoscenza degli strumenti multimediali e software specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simbologia di base della notazione musicale - Ampliamento dell'estensione strumentale - Principali strutture del linguaggio musicale e loro valenza espressiva - Uso e conoscenza degli strumenti multimediali e software specifici - Le formazioni musicali 	<ul style="list-style-type: none"> - Simbologia della notazione musicale (discorso musicale) - Consolidamento della tecnica di uno strumento musicale - Uso del lessico specifico (teorico e pratico) - Analogie, differenze e peculiarità stilistiche di epoche e generi musicali diversi, con riferimento anche alle aree

		<ul style="list-style-type: none"> - Musica del passato e del nostro tempo. 	<p>extraeuropee.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principali usi e funzioni della musica nella realtà contemporanea, con particolare riguardo ai mass media - Uso e conoscenza degli strumenti multimediali e software specifici.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO) A SCUOLA	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di ascolto di brani musicali; - Lavori individuali e di gruppo, guidati e non; - Interventi individualizzati; - Peer tutoring; - Ricerche guidate e non; - Partecipazione a spettacoli; - Coding musicale; - Giochi musicali (ritmici, melodici, di imitazione, improvvisazione e composizione); - Organizzazione di un evento in presenza e on line. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di ascolto di brani musicali; - Lavori individuali e di gruppo, guidati e non; - Interventi individualizzati; - Peer tutoring; - Ricerche guidate e non; - Partecipazione a spettacoli; - Coding musicale; - Giochi musicali (ritmici, melodici, di imitazione, improvvisazione e composizione); - Organizzazione di un evento in presenza e on line. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di ascolto di brani musicali; - Lavori individuali e di gruppo, guidati e non; - Interventi individualizzati; - Peer tutoring; - Ricerche guidate e non; - Partecipazione a spettacoli; - Coding musicale; - Giochi musicali (ritmici, melodici, di imitazione, improvvisazione e composizione); - Organizzazione di un evento in presenza e on line.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Partecipazione attiva ad una manifestazione, individualmente o come attività di musica d'insieme (da camera o orchestrale).	Partecipazione attiva ad una manifestazione, individualmente o come attività di musica d'insieme (da camera o orchestrale).	Partecipazione attiva ad una manifestazione, individualmente o come attività di musica d'insieme (da camera o orchestrale).
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Rielaborare una semplice melodia con le note studiate; - Presentazione dello strumento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sonorizzare una storia o un testo in genere; - Recensire la partecipazione ad una manifestazione musicale; 	<ul style="list-style-type: none"> - Simulare l'allestimento di un concerto; - Elaborazione di sequenze melodiche da inserire in un prodotto multimediale e/o multidisciplinare;

		- Progettare e realizzare una presentazione teorico-pratica di uno strumento musicale	- Progettare e realizzare una presentazione teorico-pratica di uno strumento musicale
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale.		