



ISTITUTO COMPRENSIVO "ANCHISE PICCHI" COLLESALVETTI

Scuola Infanzia – Scuola Primaria – Secondaria 1° grado

Via Roma, 47 - 57014 Collesalveti -- tel. 0586 962131 – fax 962014

<http://www.icanchisepicchi.edu.it/>

Toscana Ambito 0011- LI 1 LIVORNESE LIIC817007 – TOS0000011



CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

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

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

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

Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

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

COMPETENZE CHIAVE E CAMPI D'ESPERIENZA

Il curriculum della Scuola dell'Infanzia è stato progettato partendo dalle competenze chiave, riprese dal documento *Competenze chiave per l'apprendimento permanente Nuovo Quadro di Riferimento Europeo* 22 maggio 2018, e declinate nei campi d'esperienza, *Indicazioni Nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, 2012.

Le Indicazioni costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curricolare affidata alle scuole. Sono un testo aperto, che la comunità professionale è chiamata ad assumere e a contestualizzare, elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione coerenti con i traguardi formativi previsti dal documento nazionale. Il curriculum è frutto del lavoro svolto in sinergia da tutte le insegnanti della scuola dell'infanzia dell'istituto comprensivo Anchise Picchi le quali, consapevoli dell'importanza di un percorso formativo armonico del bambino, hanno progettato questo "viaggio" nel mondo nel dire, nel fare, nell'agire.

Riportiamo di seguito i documenti utilizzati, fonti di legittimazione, per la stesura del documento:

- Competenze chiave per l'apprendimento permanente Nuovo Quadro di Riferimento Europeo 22 maggio 2018,
- Decreto Interministeriale 17 aprile 2013 Linee guida per la predisposizione dei protocolli regionali per le attività di individuazione precoce dei casi sospetti di DSA,
- Consensus Conference: Disturbi evolutivi specifici di apprendimento, 2013,
- Indicazioni Nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione, 2012,
- Nuove norme in materia di disturbi specifici di apprendimento in ambito scolastico, 2010,

- Linee Guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con disturbi specifici di apprendimento, 2011,
- Protocollo Regionale Toscana le attività di identificazione precoce dei casi a rischio di Disturbo Specifico dell'Apprendimento,
- Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti, 2015
- International Classification of Functioning (ICF)
- Agenda Onu 2030 per lo Sviluppo Sostenibile

La prima definizione del concetto di competenza è stata data all'interno del documento Raccomandazioni del parlamento europeo e del consiglio, 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente: *“le competenze sono definite in questa sede alla stregua di una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto. Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione”*.

Nel 2018, all'interno del Nuovo Quadro di Riferimento Europeo la competenze vengono definite come la combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui la conoscenza si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie, per abilità si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati; gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

Le competenze chiave, considerate tutte di pari importanza, sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, [...] l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, a partire dalla prima infanzia fino alla vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

- competenza alfabetica funzionale
- competenza multilinguistica
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- competenza in materia di cittadinanza
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- competenza imprenditoriale
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- competenza digitale

CAMPI D'ESPERIENZA

- il sé e l'altro,
- il corpo e il movimento,
- immagini, suoni, colori,
- i discorsi e le parole,
- la conoscenza del mondo.

CORRISPONDENZA COMPETENZA - CAMPO D'ESPERIENZA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	CAMPI D'ESPERIENZA
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I discorsi e le parole
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I discorsi e le parole
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Tutti i campi d'esperienza
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Il sé e l'altro
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	La conoscenza del mondo
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Tutti i campi d'esperienza
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Il corpo in movimento Immagini, suoni, colori
COMPETENZA DIGITALE	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

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

1. IL BAMBINO USA LA LINGUA ITALIANA, ARRICCHISCE E PRECISA IL PROPRIO LESSICO, COMPRENDE PAROLE E DISCORSI, FA IPOTESI SUI SIGNIFICATI

(Traguardo trasversale, raccordo con educazione civica)

(Verticalità istituto della competenza raccordo infanzia/primaria, DISCIPLINA ITALIANO)

CONOSCENZE	ABILITÀ
Principali strutture della lingua italiana	Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi Formulare frasi di senso compiuto Ascoltare e comprendere i discorsi
Area linguistica: produzione	Denominare oggetti e figure Denominare oggetti e figure in modo sufficientemente rapido Utilizzare una struttura sintattica corretta Formulare frasi di senso compiuto Usare frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, soggetto,...) in modo comprensibile
Competenze fonologiche	Articolare tutti i fonemi
Competenze metafonologiche	Saper dividere parole in sillabe e sintetizzare sillabe per formare parole Riuscire ad isolare la prima sillaba e/o il primo suono di parole comuni
Comprensione	Comprendere consegne orali

	Eseguire consegne orali
Competenze narrative	Saper raccontare una breve storia Inventare storie Essere in grado di descrivere un fatto o un evento Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni
Memoria fonologica Nuove parole	Ripetere parole nuove Arricchire e precisare il proprio lessico utilizzando parole nuove Ripete una breve sequenza di parole Ripete una breve sequenza di cifre in ordine inverso Ripete una non parola
Alfabetizzazione emergente Conoscenza di alcune lettere dell'alfabeto	Conoscere alcune lettere dell'alfabeto Scrivere il proprio nome in modo corretto senza il modello
2. SA ESPRIMERE E COMUNICARE AGLI ALTRI EMOZIONI, SENTIMENTI, ARGOMENTAZIONI ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO VERBALE CHE UTILIZZA IN DIFFERENTI SITUAZIONI COMUNICATIVE <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA ITALIANO)</i>	
Forme di comunicazione • Corpo • Gesti • Mimica • Espressioni del viso • Varie tecniche espressive Linguaggio verbale	Sperimentare diverse forme di comunicazione Comunicare utilizzando il linguaggio verbale
Emozioni (gioia, rabbia, tristezza, paura, gelosia, disgusto, vergogna, invidia, stupore, noia)	Riconoscere le emozioni Comunicare agli altri le proprie emozioni Comunicare emozioni legate a fatti ed eventi
Situazioni comunicative • A casa • A scuola ◦ durante le routine ◦ durante il gioco ◦ durante le attività lavorative ◦ con i compagni ◦ con le maestre ◦ con gli adulti (estranei e conosciuti)	Discriminare la situazione comunicativa Adottare un linguaggio adeguato alla situazione comunicativa Riconoscere gli attori della comunicazione Assumere un atteggiamento adeguato Utilizzare un diverso registro comunicativo a seconda dell'interlocutore

◦ durante la DDI All'esterno • con i coetanei • con gli adulti (estranei e conosciuti)	
3. SPERIMENTA RIME, FILASTROCCHES, DRAMMATIZZAZIONI; INVENTA NUOVE PAROLE, CERCA SOMIGLIANZE E ANALOGIE TRA I SUONI E I SIGNIFICATI	
Rime Filastrocche Drammatizzazione Poesie Conte	Sperimentare rime Riprodurre una filastrocca, una poesia, una conta Saper drammatizzare una storia
Nuove parole (italiane, dialetto)	Scoprire nuove parole Discriminare parole nuove Ripetere parole nuove Inventare nuove parole Giocare con parole non parole Fare ipotesi circa il significato di nuove parole
Suoni della parole	Discriminare i suoni di una parola (singola vocale, singola consonante, sillaba) Discriminare la lettera iniziale e finale di una parola Trovare parole che iniziano con la stessa lettera Trovare parole che iniziano con la stessa sillaba
Significati delle parole	Comprendere il significato di nuove parole Chiedere spiegazioni
4. ASCOLTA E COMPRENDE NARRAZIONI, RACCONTA E INVENTA STORIE, CHIEDE E OFFRE SPIEGAZIONI, USA IL LINGUAGGIO PER PROGETTARE ATTIVITÀ E PER DEFINIRNE REGOLE <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA ITALIANO)</i>	
Narrazioni e Storie • I personaggi • I nomi dei personaggi • Le azioni • I luoghi • Gli eventi	Ascoltare storie, narrazioni Comprendere storie e narrazioni Saper verbalizzare una storia Identificare, all'interno di una storia, i personaggi, le azioni, gli eventi e i luoghi Descrivere le azioni dei personaggi

• La magia • La sequenzialità • Il nesso causa – effetto • L'inizio • Lo svolgimento • La conclusione	Descrivere gli eventi Descrivere i luoghi Nominare i personaggi di una storia Saper mettere in sequenza una storia e verbalizzare correttamente i fatti Comprendere il nesso causa effetto all'interno di una storia Riconoscere l'inizio, lo svolgimento e la conclusione di una storia Essere in grado di dare spiegazioni circa un fatto o un evento
Linguaggio per progettare Progettazione di attività Progettazione di prodotti Struttura di un prodotto (Che cos'è? Com'è fatto? Come fai a realizzarlo? Di quali materiali hai bisogno? Di quali strumenti hai bisogno?) Linguaggio adeguato al campo di azione Spiegazione del progetto	Sviluppare l'immagine mentale di un progetto Essere in grado di spiegare la struttura di un progetto utilizzando parole adeguate Saper scegliere materiali e strumenti adeguati per realizzare un progetto Realizzare un progetto
5. RAGIONA SULLA LINGUA, SCOPRE LA PRESENZA DI LINGUE DIVERSE, RICONOSCE E SPERIMENTA LA PLURALITÀ DEI LINGUAGGI, SI MISURA CON LA CREATIVITÀ E LA FANTASIA <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA INGLESE)</i>	
Lingue diverse dalla lingua madre Parole in altre lingue Parole estere di uso comune (McDonald's, Fortnite, social network, hamburger, hot dog, Playstation, internet, smartphone, tablet, computer, email, chat, ecc.) Inglese • canzoni, filastrocche • il saluto • presentazione • parti del corpo • Indumenti • cibo • numeri fino a 10 • animali • colori Creatività e fantasia Giochi	Fare ipotesi circa il significato delle parole Scoprire il significato delle parole Chiedere spiegazioni Scoprire la presenza di altre lingue diverse dalla propria lingua madre Conoscere il significato di alcune parole estere Contestualizzare le parole Sperimentare la lingua inglese attraverso canzoni, filastrocche, semplici parole, numeri, colori, animali, parti del corpo Partecipare attivamente a giochi di fantasia e creatività attraverso l'uso di parole straniere

**6. SI AVVICINA ALLA LINGUA SCRITTA,
ESPLORA E SPERIMENTA PRIME FORME DI COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA SCRITTURA,
INCONTRANDO ANCHE LE TECNOLOGIE DIGITALI E I NUOVI MEDIA**

(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA ITALIANO)

Lingua scritta	Familiarizzare con la lingua scritta Familiarizzare con le parole del proprio nome Rispettare nel tratto grafico la direzione sx - dx , dall'alto in basso
Motricità fine (<i>Prerequisito necessario per l'apprendimento della scrittura</i>) Alfabeto Numero Proprio nome ● le lettere ● la topologia ● l'orientamento Riproduzione di numeri e lettere Giochi Forme di comunicazione attraverso la scrittura ● Libri ● Computer, smartphone, tablet, lim, televisione ● Giornali, riviste, cartellonistica, insegne	Riconoscere alcune lettere dell'alfabeto Riprodurre graficamente le lettere del suo nome Riprodurre graficamente le lettere utilizzando un modello Riconoscere il suono di alcune lettere dell'alfabeto Riconoscere i suoni dei numeri da uno a venti Riprodurre graficamente semplici parole seguendo un modello Scrivere correttamente il proprio nome Esplorare ed avvicinarsi alla scrittura attraverso le tecnologie digitali, nuovi media, libri, riviste, giornali, cartellonistica, insegne

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

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

1. RAGIONA SULLA LINGUA, SCOPRE LA PRESENZA DI LINGUE DIVERSE, RICONOSCE E SPERIMENTA LA PLURALITÀ DEI LINGUAGGI

(Verticalità istituto della competenza raccordo infanzia/primaria, DISCIPLINA LINGUA INGLESE)

CONOSCENZE	ABILITA'
Lingue diverse dalla lingua madre Pronuncia di parole in altre lingue Parole estere di uso comune (McDonald's, Fortnite, social network, hamburger, hot dog, Playstation, internet, smartphone, tablet, computer, email, chat, ecc.) Canzoni, filastrocche in inglese Strutture di comunicazione semplici: ● il saluto ● presentazione Lessico di base: ● parti del corpo ● Indumenti ● cibo ● numeri fino a 10 ● animali ● colori Creatività e fantasia Giochi	Scoprire la presenza di altre lingue diverse dalla propria lingua madre Scoprire il significato di alcune parole inglesi Chiedere spiegazioni Contestualizzare le parole Sperimentare la lingua inglese attraverso canzoni, filastrocche, semplici parole Produzione orale: ● riprodurre filastrocche ● canzoncine ● numeri ● colori ● animali ● parti del corpo Partecipare attivamente a giochi di fantasia e creatività attraverso l'uso di parole straniere Ricezione orale: ● comprendere parole pronunciate chiaramente e lentamente

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
5. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

1. 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

(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA EDUCAZIONE FISICA)

CONOSCENZE	ABILITA'
Percezione di sé Giochi per sviluppare la percezione di sé	Sviluppare la percezione di sé
Corporeità	Percepire il potenziale comunicativo del proprio corpo Percepire il potenziale espressivo del proprio corpo
I sensi	Conoscere la funzione dei propri sensi Fare un uso corretto dei propri sensi Essere in grado di verbalizzare diverse percezioni sensoriali
Comunicazione attraverso la voce Comunicazione attraverso i gesti Comunicazione attraverso lo sguardo e le espressioni del viso Emozioni (gioia, rabbia, tristezza, paura, gelosia, disgusto, vergogna, invidia, stupore, noia) Autonomie nelle attività scolastiche	Muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo Partecipare attivamente alle esperienze motorie Utilizzare il linguaggio gestuale per comunicare Utilizzare il linguaggio motorio per comunicare Comunicare stati d'animo, idee, attraverso vari canali espressivi Mettere in pratica condotte che consentono una buona autonomia del vissuto quotidiano a scuola Fare un corretto utilizzo degli "strumenti" utilizzati al momento del pranzo Fare un corretto utilizzo dei servizi igienici Saper utilizzare in maniera autonoma e adeguata il materiale scolastico

	Portare a termine il proprio lavoro nei tempi stabiliti senza il supporto dell'adulto
2. RICONOSCE I SEGNALE 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 <i>(Traguardo trasversale, raccordo con educazione civica)</i> <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA EDUCAZIONE FISICA)</i>	
Segnali del proprio corpo (stanchezza, mal di testa, mal di pancia)	Saper riconoscere i segnali del proprio corpo
Ritmi (sonno, veglia)	Saper riconoscere i ritmi del proprio corpo
Differenze maschio/femmina	Comprendere la differenza tra maschio e femmina
Educazione di genere	Individuare la differenza tra maschio e femmina all'interno del gruppo sezione
Autonomie personali	Sapersi vestire e spogliare Saper indossare e togliere le scarpe
Abitudini igieniche	Mettere in pratica azioni di corretta igiene personale Lavare le mani Pulire il naso Utilizzare correttamente i servizi igienici
Pratiche di cura di sé	Adottare pratiche corrette di cura di sé
Bisogni (fame, sete, uso del bagno...)	Saper riconoscere i bisogni
Concetto di cibo sano Conoscenza degli alimenti Educazione alimentare Concetto di sazietà Lotta allo spreco alimentare	Assaggiare diversi tipi di cibo Iniziare a riconoscere i cibi sani Discriminare i cibi dolci, salati, amari Imparare a nutrirsi in base alle proprie necessità Evitare di sprecare il cibo e l'acqua
3. 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 <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA EDUCAZIONE FISICA)</i>	
Giochi di movimento guidati e non Giochi individuali e di gruppo Movimento e lo spazio scuola Movimento in relazione agli altri Schemi posturali statici Motricità grosso-motoria Posizione corporea Coordinazione oculo manuale <i>(Prerequisito necessario per l'apprendimento)</i>	Partecipare attivamente alle attività di movimento proposte Comprendere comandi e metterli in pratica Provare piacere nel movimento rispettando gli altri Modulare il gesto motorio rispetto allo spazio scuola Controllare schemi posturali e motori Saper applicare gli schemi dinamici, posturali e motori alla situazione gioco Sviluppare la coordinazione oculo manuale

della scrittura) Percorsi grafici Giochi con piccoli attrezzi Situazioni ambientali all'interno della scuola Situazioni ambientali all'aperto	Dirigere l'attenzione nello spazio e di spostarla in modo efficace su stimoli in sequenza orizzontale e verticale Saper variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibrio Saper utilizzare piccoli attrezzi nei giochi individuali e di gruppo
4. CONTROLLA L'ESECUZIONE DEL GESTO, VALUTA IL RISCHIO, INTERAGISCE CON GLI ALTRI NEI GIOCHI DI MOVIMENTO, NELLA MUSICA, NELLA DANZA, NELLA COMUNICAZIONE ESPRESSIVA <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA EDUCAZIONE FISICA)</i>	
Motricità fine (<i>Prerequisito necessario per l'apprendimento della scrittura</i>) Coordinazione oculo manuale (<i>Prerequisito necessario per l'apprendimento della scrittura</i>)	Sviluppare la motricità grossa Sviluppare la motricità fine Impugnare correttamente gli strumenti di lavoro Controllare l'esecuzione del gesto durante l'utilizzo degli strumenti di lavoro Sviluppare la coordinazione oculo manuale Possedere una buona coordinazione oculo manuale
Utilizzo corretto degli spazi e delle attrezzature Rischi legati ad uno scorretto utilizzo dei giochi e dell'ambiente Regole del gioco	Essere consapevole dei rischi durante il gioco e l'utilizzo degli spazi e delle attrezzature Rispettare le regole durante il gioco di movimento Interagire con gli altri nei giochi di movimento
Giochi legati alla conoscenza del proprio corpo	Utilizzare correttamente le parti del corpo durante i giochi motori
Lateralizzazione (<i>Prerequisito necessario per l'apprendimento della scrittura, lettura e del calcolo</i>) Giochi che sviluppino la conoscenza dei due emilati (lato destro e sinistro del corpo) (<i>Prerequisito necessario per l'apprendimento della scrittura, lettura e del calcolo</i>)	Sviluppare la lateralizzazione Partecipare a giochi che sviluppino la consapevolezza dei due emilati
Giochi legati all'orientamento spaziale Coding	Orientarsi in uno spazio predefinito e circoscritto (reticolato, foglio) Muoversi sopra lo spazio predefinito Rispettare i comandi dati dall'insegnante
Giochi di coordinazione e imitazione Ritmo Movimento, danza, musica Rappresentazione grafica di un gioco eseguito	Partecipare a giochi di coordinazione, imitazione e musicali Utilizzare in modo funzionale il proprio corpo nei giochi di coordinazione, imitazione e ritmo Rappresentare graficamente il gioco eseguito Verbalizzare il gioco eseguito Coordinare il gesto motorio in relazione al tipo di gioco
5. RICONOSCE IL PROPRIO CORPO, LE SUE DIVERSE PARTI E RAPPRESENTA IL CORPO FERMO E IN MOVIMENTO	
Percezione di sé	Sviluppare la percezione di sé

Immagine mentale del proprio corpo (schema corporeo)	Sviluppare l'immagine mentale del proprio corpo (schema corporeo) Conoscere le parti che compongono il corpo Nominare le parti del corpo Riconoscere le parti del corpo su di sé Riconoscere le parti del corpo sugli altri Riconoscere le parti del corpo sulle immagini Conoscere la funzionalità di alcune parti del corpo
Rappresentazione grafica dello schema corporeo	Rappresentare graficamente lo schema corporeo
Parte destra e sinistra del proprio corpo	Iniziare a riconoscere la parte destra e sinistra del proprio corpo
Parte anteriore e posteriore del proprio corpo	Iniziare a riconoscere la parte anteriore e posteriore del proprio corpo
Costruzione del corpo umano Puzzle del corpo umano	Ricomporre la figura del corpo umano (puzzle 6 pezzi)
Corpo in posizione statica Giochi con il corpo in posizione statica Rappresentazione grafica del corpo in posizione statica	Aver percezione del proprio corpo in situazione statica Mantenere la posizione del proprio corpo in situazione statica Rappresentare graficamente il corpo in situazione statica
Equilibrio corporeo	Sviluppare l'equilibrio corporeo
Corpo in posizione dinamica Giochi con il corpo in posizione dinamica Rappresentazione grafica del corpo in posizione dinamica	Aver percezione del proprio corpo in situazione dinamica Rappresentare con il corpo una situazione dinamica Rappresentare graficamente il corpo in situazione dinamica
Posizione (statica e/o dinamica) assunta dagli altri bambini e adulti	Riconoscere la posizione (statica e/o dinamica) assunta dagli altri bambini e adulti

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini
2. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato
3. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre
4. 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
5. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme
6. 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
7. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città

1. IL BAMBINO GIOCA IN MODO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI, SA ARGOMENTARE, CONFRONTARSI, SOSTENERE LE PROPRIE RAGIONI CON ADULTI E BAMBINI

(Traguardo trasversale, raccordo con educazione civica)

CONOSCENZE	ABILITÀ
L'altro diverso da sé	Accettare l'altro diverso da sé
Concetto di rispetto	Rispettare i compagni
Significato della regola Regole del gioco libero e strutturato Regole per la sicurezza a scuola	Rispettare le regole del gioco libero Rispettare le regole del gioco strutturato Partecipare con interesse ai giochi proposti (strutturati e non) Giocare in modo costruttivo e creativo con bambini e adulti
Linguaggio funzionale (come) Linguaggio adeguato a sostenere le proprie ragioni (che cosa si vuole dire)	Argomentare e sostenere le proprie ragioni con bambini e adulti Utilizzare un linguaggio adeguato per sostenere le proprie ragioni

2. SVILUPPA IL SENSO DELL'IDENTITÀ PERSONALE, PERCEPISCE LE PROPRIE ESIGENZE E I PROPRI SENTIMENTI, SA ESPRIMERLI IN MODO SEMPRE PIÙ ADEGUATO

(Traguardo trasversale, raccordo con educazione civica)

Consapevolezza del proprio corpo	Prendere coscienza del proprio corpo
Elementi di base della propria identità personale: • Come sono fatto • La mia famiglia	Prendere coscienza della propria identità personale Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola e alla comunità.

• Il mio paese • La mia scuola • I miei amici	
Bisogni (fame, sete, uso servizi igienici, sonno)	Riconoscere i propri bisogni Essere in grado di soddisfare i propri bisogni
Emozioni (gioia, rabbia, tristezza, paura, gelosia, disgusto, vergogna, invidia, stupore, noia)	Riconoscere le proprie emozioni Riconoscere le emozioni sugli altri
Linguaggio adeguato (verbale e non) per esprimere le proprie emozioni Linguaggio adeguato (verbale e non) per esprimere i propri bisogni	Utilizzare un linguaggio adeguato (verbale e non) per esprimere le proprie emozioni Utilizzare un linguaggio adeguato (verbale e non) per esprimere i propri bisogni
3. SA DI AVERE UNA STORIA PERSONALE E FAMILIARE, CONOSCE LE TRADIZIONI DELLA FAMIGLIA, DELLA COMUNITÀ E LE METTE A CONFRONTO CON ALTRE <i>(Traguardo trasversale, raccordo con educazione civica)</i> <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA STORIA)</i>	
Storia personale • Nome • Età • Compleanno • Casa • Paese	Conoscere il proprio nome Conoscere la propria età Conoscere la data del proprio compleanno Conoscere la propria casa Conoscere il paese Raccontare vissuti legati alla propria storia personale
Storia della famiglia • genitori (nome) • Fratelli/sorelle, • il loro nome, i miei nonni, i miei cugini	Conoscere il nome dei propri genitori Conoscere il nome dei fratelli e/o sorelle Conoscere il nome dei nonni e dei cugini Raccontare vissuti legati alla propria storia familiare
Tradizioni della famiglia: • Le feste • Gli usi e costumi • I cibi • Le abitudini	Riflettere sulle tradizioni della propria famiglia Prendere parte a feste della propria famiglia Conoscere gli usi e i costumi della propria famiglia Conoscere i cibi Conoscere alcune abitudini della propria famiglia Verbalizzare vissuti legati alle feste familiari Rappresentare graficamente vissuti legati alle feste familiari
Tradizioni del paese e della comunità • L'addobbo dell'albero di natale in piazza • La Festa degli alberi • I simboli delle tradizioni	Conoscere alcune tradizioni del proprio paese e della propria comunità Prendere parte ad alcuni eventi legati alle tradizioni del proprio paese Verbalizzare vissuti legati alle tradizioni del paese e della comunità Rappresentare graficamente vissuti legati alle tradizioni del paese e della

	comunità Conoscere i simboli delle tradizioni del paese e della comunità
Diversità culturale Tradizioni di altri paesi • Le feste • Gli usi e i costumi • I cibi • Le abitudini Educazione alla tolleranza, al rispetto e all'ascolto dell'altro	Iniziare a riflettere sulla diversità culturale Prendere parte ad eventi della propria comunità Iniziare a riflettere su tradizioni diverse dalla propria
4. RIFLETTE, SI CONFRONTA, DISCUTE CON GLI ADULTI E CON GLI ALTRI BAMBINI E COMINCIA A RICONOSCERE LA RECIPROCIÀ DI ATTENZIONE TRA CHI PARLA E CHI ASCOLTA <i>(Traguardo trasversale, raccordo con educazione civica)</i>	
Regole di base della convivenza civile: rispetto	Rispettare le regole di base della convivenza civile
Regole della conversazione: ascolto dell'altro, turnazione, dialogo	Ascoltare gli altri Prendere parte alle conversazioni Rispettare le regole di base della conversazione Confrontarsi in maniera costruttiva con gli adulti e con i pari
5. PONE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI, SULLE DIVERSITÀ CULTURALI, SU CIÒ CHE È BENE O MALE, SULLA GIUSTIZIA, E HA RAGGIUNTO UNA PRIMA CONSAPEVOLEZZA DEI PROPRI DIRITTI E DOVERI, DELLE REGOLE DEL VIVERE INSIEME <i>(Traguardo trasversale, raccordo con educazione civica)</i> <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA RELIGIONE)</i>	
Temi esistenziali • La vita • La morte • Le trasformazioni • I cambiamenti	Iniziare a riflettere su temi esistenziali e religiosi legati al proprio vissuto personale Cogliere le trasformazioni e i cambiamenti nella vita quotidiana Cogliere le trasformazioni nella ciclicità della natura Cogliere i cambiamenti nell'ambiente circostante Porre domande sui temi esistenziali Cogliere il nesso • prima/dopo • causa/effetto legato alle trasformazioni e ai cambiamenti
Temi religiosi • Le feste • I simboli	Iniziare a riflettere su alcuni temi religiosi Cogliere il significato delle feste religiose Verbalizzare il vissuto personale legato alle feste religiose Rappresentare graficamente il vissuto personale legato alle feste religiose

	Conoscere i simboli religiosi Riconoscere nell'ambiente circostante alcuni simboli religiosi
Diversità culturale ● Le feste ● Gli usi e costumi ● I cibi ● Le abitudini	Iniziare a riflettere sulla diversità culturale
Bene e male, giusto e sbagliato ● I principi essenziali dei concetti di giusto e sbagliato ● I comportamenti giusti e sbagliato	Iniziare a riflettere sul concetto di bene e male Iniziare a riflettere sul concetto di giusto e sbagliato Iniziare a riflettere sui comportamenti giusti e sbagliati Discriminare comportamenti giusti e sbagliati
Diritti dei bambini ● Diritto al nome ● Diritto alla famiglia ● Diritto alla casa ● Diritto al cibo ● Diritto alla salute ● Diritto all'istruzione ● Diritto al gioco ● Diritto ad avere gli amici ● Diritto di esprimersi attraverso le parole, arte ecc ● Diritto alle cure ● Diritto ad essere aiutato ● Diritto di esprimersi	Riflettere sul concetto di diritto Saper interpretare immagini relative ai diritti Verbalizzare vissuti legati ai diritti Iniziare a riconoscere nelle azioni degli altri alcuni diritti
Doveri dei bambini ● Ascolto gli altri (adulti e compagni) ● Aiuto chi è in difficoltà ● Cura del proprio corpo (Agenda onu 2030) ● Cura degli oggetti ● Cura dell'ambiente in cui si vive ● Lotta allo spreco (Agenda Onu 2030)	Riflettere sul concetto di dovere Ascoltare gli altri Imparare a interpretare azioni quotidiane Imparare a prestare aiuto a chi si trova in difficoltà Avere cura degli oggetti Avere cura dell'ambiente circostante Imparare a non sprecare il cibo e l'acqua
Regole del vivere insieme ● Le regole a scuola ● Le regole a casa ● Le regole della comunità	Rispettare le regole a scuola Rispettare le regole a casa Rispettare le regole della comunità Verbalizzare semplici regole

**6. 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**

(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA STORIA)

Generalizzazioni di passato, presente, futuro ● Vissuti personali ● Prima, durante, dopo, infine ● Ieri, oggi, domani ● Routine ❖ presenze, assenze ❖ calendario ❖ i giorni della settimana ❖ i giorni che si viene a scuola ❖ i giorni che si sta a casa ❖ meteo ● Successione temporale degli eventi ● Propria storia familiare: nascita, crescita	Conoscere i concetti temporali ● prima ● durante ● dopo ● infine Conoscere i concetti temporali ● ieri ● oggi ● domani Riferire eventi del passato recente relativi al proprio vissuto personale Riferire eventi del presente relativi al proprio vissuto personale Fare previsioni circa il futuro Saper raccontare fatti ed eventi del proprio vissuto personale Rappresentare graficamente fatti ed eventi del proprio vissuto personale Iniziare a fare ipotesi su eventi del passato e del futuro Partecipare alle routine Cogliere la successione degli eventi del proprio vissuto personale Cogliere la successione degli eventi della vita quotidiana
Spazio scuola ● Sezione ● Salone ● Giardino	Muoversi con sicurezza nello spazio scuola
Regole di utilizzo degli spazi	Riconoscere la funzione degli spazi scolastici Utilizzare gli spazi scolastici in modo funzionale Muoversi con sicurezza e autonomia negli spazi scolastici
Utilizzo adeguato di voce e movimento	Modulare la propria voce in rapporto allo spazio Modulare la propria voce in rapporto agli altri Modulare il proprio movimento in rapporto allo spazio Modulare il proprio movimento in rapporto agli altri

7. RICONOSCE I PIÙ IMPORTANTI SEGNI DELLA SUA CULTURA E DEL TERRITORIO, LE ISTITUZIONI, I SERVIZI PUBBLICI, IL FUNZIONAMENTO DELLE PICCOLE COMUNITÀ E DELLA CITTÀ <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA STORIA)</i>	
Segni della cultura ● Le parole ◦ italiane ◦ straniera ● I simboli	Conoscere i segni della cultura Rappresentare graficamente alcuni segni della cultura Riconoscere nell'ambiente circostante i segni della cultura Riconoscere nei programmi televisivi i segni della cultura Saper riconoscere sui giornali alcuni segni della cultura Riprodurre alcune parole straniere
Segni del territorio ● Le case ● Le strade	Conoscere i segni del proprio territorio Rappresentare graficamente alcuni segni del territorio
Istituzioni presenti sul territorio ● La scuola ● Comune ● Chiesa	Conoscere le istituzioni presenti sul proprio territorio Conoscere il funzionamento di alcune delle istituzioni presenti sul territorio Saper descrivere alcune istituzioni presenti sul territorio Rappresentare graficamente alcune istituzioni presenti sul territorio Conoscere le istituzioni della città Rappresentare graficamente le istituzioni presenti sul territorio
Servizi pubblici ● Trasporti ● Raccolta differenziata ● Biblioteca ● Le poste ● I negozi ● Le associazioni	Conoscere alcuni servizi pubblici Conoscere il funzionamento di alcuni servizi pubblici
Città ● La scuola ● La chiesa ● L'ospedale ● Le poste ● I supermercati ● Il mercato ● I ristoranti ● Le farmacie ● I negozi	Conoscere alcune istituzioni Descrivere il funzionamento di alcune istituzioni Rappresentare graficamente alcune istituzioni della città

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">● I giardini pubblici● La banca● Lo stadio● La piscina● Il porto● L'ippodromo● La stazione● I trasporti | |
|--|--|

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. 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.
2. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
3. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
4. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
5. 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.
6. 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.

1. 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

COMPETENZA STEM

(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA MATEMATICA)

CONOSCENZE	ABILITÀ
Proprietà degli oggetti: ● Forma (cerchio, quadrato, rettangolo, triangolo) ● Colore (primario e secondario) ● Grandezza (grande/piccolo) ● Peso (pesante/leggero) ● Altezza (alto/basso) ● Lunghezza (lungo/corto) ● Superficie (ruvido/liscio)	Individuare le proprietà degli oggetti: ● forma, ● colore, ● grande/piccolo, ● pesante/leggero, ● alto/basso, ● lungo/corto, ● ruvido/liscio Individuare analogie e differenze tra oggetti diversi

Criteri di raggruppamento degli oggetti • Forma • Colore • Grandezza • Peso • Altezza • Lunghezza • Superficie • Basati su oggetti reali	Raggruppare oggetti e materiali secondo criteri diversi: • forma, • colore, • grandezza, • peso, • altezza, • Lunghezza, • Superficie • tipo di oggetto
Criteri di ordine degli oggetti • Dal più piccolo al più grande Dal più grande al più piccolo • Dal più leggero al più pesante • Dal più pensante al più leggero • Dal più basso al più alto • Dal più alto al più basso • Dal più corto al più lungo • Dal più lungo al più corto	Saper ordinare gli oggetti rispettando i seguenti criteri: • dal più piccolo al più grande, dal più grande al più piccolo, • dal più basso al più alto, dal più alto al più basso, • dal più leggero al più pesante, dal più pesante al più leggero, • dal più corto al più lungo, dal più lungo al più corto
Quantità • Uno • Pochi • Tanti • Nessuno • Uguale Confronto di quantità	Distinguere quantità Associare il numero ad una quantità Confrontare le quantità degli oggetti: • uno, • pochi, • tanti, • nessuno, • uguale
Simboli per registrare le quantità • Numeri • Segni grafici Strumenti per misurare • Le parti del corpo: il dito, la mano, due mani, il braccio, il piede, ecc. • Gli strumenti presenti nell'ambiente Costruzione di strumenti per misurare	Utilizzare le parti del corpo (il dito, la mano, due mani, il braccio, il piede) per misurare cose e oggetti Utilizzare gli strumenti presenti nell'ambiente per misurare cose e oggetti Costruire nuovi strumenti (non convenzionali) per misurare cose e oggetti

2. RIFERISCE CORRETTAMENTE EVENTI DEL PASSATO RECENTE; SA DIRE COSA POTRÀ SUCCEDERE IN UN FUTURO IMMEDIATO E PROSSIMO <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA STORIA)</i>	
Linea del tempo Eventi del passato recente Successione temporale degli eventi Concetti temporali • Prima, dopo, durante • Ieri, oggi, domani • mattina, pomeriggio, sera, notte Concetti di contemporaneità • Mentre, durante, Racconto di eventi, del passato recente, relativi al proprio vissuto familiare e scolastico Racconto di eventi che accadranno in un futuro immediato e prossimo relativi al proprio vissuto familiare e scolastico	Comprendere la successione temporale degli eventi Sapersi orientare dal punto di vista temporale: • prima, dopo, durante, • ieri, oggi, domani, • mattina, pomeriggio, sera, notte Riconoscere i concetti temporali prima, dopo, durante nelle azioni quotidiane Riconoscere i concetti temporali prima, dopo, durante nelle storie raccontate Saper collocare fatti ed eventi durante la giornata: mattina, pomeriggio, sera, notte Riconoscere ed esprimere il concetto di contemporaneità, (mentre, durante) nelle azioni quotidiane e nelle storie Riferire eventi del passato recente relativi al proprio vissuto familiare e scolastico Riferire eventi che accadranno in un futuro immediato e prossimo relativi al proprio vissuto familiare e scolastico Saper riferire il giorno e il mese del proprio compleanno Riconoscere e saper riferire la ciclicità delle stagioni Saper collocare le azioni della giornata Saper collocare le azioni e le attività che vengono fatte a scuola durante il giorno Mettere in successione ordinata fatti ed eventi vissuti
3. OSSERVA CON ATTENZIONE IL SUO CORPO, GLI ORGANISMI VIVENTI E I LORO AMBIENTI, I FENOMENI NATURALI, ACCORGENDOSI DEI LORO CAMBIAMENTI <i>(Traguardo trasversale, raccordo con educazione civica)</i> <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA SCIENZE)</i>	
Corpo umano Cambiamenti del proprio corpo Organi di senso • La vista • L'udito • Il tatto • L'olfatto	Osservare con attenzione il proprio corpo Riconoscere e denominare i cambiamenti del proprio corpo Riconoscere e denominare le funzioni delle parti del corpo Utilizzare tutti i sensi per fare esperienze nell'ambiente circostante Riconoscere la funzione degli organi di senso Utilizzare i sensi per fare esperienze

● Il gusto Funzione degli organi di senso	
Organismi viventi e i loro ambienti ● Gli animali ● Le piante ● L'orto Organismi viventi e i loro cambiamenti Orto e i suoi cambiamenti stagionali	Osservare con attenzione gli organismi viventi e il loro ambiente Saper descrivere gli organismi viventi e il loro ambiente Allestire e curare un piccolo orto Osservare la nascita e la crescita di una pianta Essere in grado di prendersi cura di una pianta
Cambiamenti legati ai fenomeni naturali (luce, acqua, sole, caldo/freddo) Fenomeni naturali (sole, pioggia, nebbia, grandine, vento, neve, arcobaleno) Cambiamenti, durante la giornata, dei fenomeni naturali Linguaggio appropriato per descrivere gli organismi viventi, i fenomeni naturali e il loro cambiamento	Osservare e riconoscere i fenomeni naturali Osservare e accorgersi dei cambiamenti dei fenomeni naturali durante la giornata Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere i fenomeni naturali Porre domande sulla natura e i fenomeni naturali Fare tentativi nella spiegazione dei fenomeni naturali Individuare analogie e differenze tra i fenomeni naturali Cogliere le differenze tra le stagioni attraverso i cambiamenti della natura Spiegare la differenza tra i vari cambiamenti atmosferici
4. SI INTERESSA A MACCHINE E STRUMENTI TECNOLOGICI, SA SCOPRIRE LE FUNZIONI E I POSSIBILI USI	
<i>(Traguardo trasversale, raccordo con educazione civica)</i>	
<i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA TECNOLOGIA)</i>	
Strumenti tecnologici: <i>device</i>, tablet, smartphone, LIM, televisione Funzioni degli strumenti tecnologici: accensione, spegnimento, utilizzo e funzioni principali Uso degli strumenti tecnologici ● Didattico ● Ludico ● Ricreativo	Dimostrare interesse e curiosità verso macchine e strumenti tecnologici Utilizzare correttamente lo strumento tecnologico (inteso in termini concreti, ossia rispettare i tempi di caricamento dei programmi o giochi, non selezionare più funzioni contemporaneamente) Fruire dello strumento tecnologico per visionare video didattici Utilizzare lo strumento tecnologico per uso didattico (scattare una foto, visionare un filmato, registrare la propria voce, disegnare, scrivere il proprio nome) Utilizzare lo strumento tecnologico per uso ricreativo e ludico (giochi, musica, cartoni animati, ecc...)

5. 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 <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA MATEMATICA)</i>	
Prerequisiti del calcolo <i>Prerequisiti per l'apprendimento della matematica</i> 1. Processi semantici: distinzione tra grandezze di oggetti e la rispettiva numerosità, stima e confronto di quantità 2. processi Lessicali: avviamento all'acquisizione delle parole numero 3. Processi sintattici: analisi della composizione del numero e di ordinamento di grandezze Conteggio dei presenti/assenti Concetti di maggiore, minore, uguale Canti e filastrocche sui numeri Giochi numerici (dado, tombola, carte...) Problemi Giochi motori con i numeri	Denominare su richiesta i numeri fino a 10 Indicare su richiesta i numeri fino a 10 Scrivere i numeri in codice arabico Stimare la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5) - Subitizing Indicare tra una serie di due numeri il maggiore Operare con i numeri aggiungendo 1 e togliendo 1 Numerare in avanti fino a 10 aiutandosi con le dita Numera all'indietro da 5 a 1
Misurazione di lunghezze Strumenti di misura della lunghezza Giochi Strategie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità Strumenti per misurare lunghezze • Parti del corpo: il dito, la mano, due mani, il braccio, il piede, ecc. • Strumenti presenti nell'ambiente: righello, strumenti vari costruiti dai bambini metro, costruzioni, pennarelli, pennelli, fogli di carta, bottiglie ecc Strumenti per pesare • Corpo (mano, piede, prendere in braccio un bambino) • Bilance costruite con oggetti presenti nell'ambiente Strumenti per misurare il tempo • La linea del tempo (quanto tempo è passato da quando vieni in questa scuola? Da quanto tempo conosci i tuoi compagni? Quanto tempo è passato da quando sei nato?) • Le routine • L'orologio	Costruire strumenti di misura Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura costruiti Eseguire prime misurazioni di lunghezza, utilizzando come strumenti le parti del corpo e gli oggetti presenti nell'ambiente Eseguire prime misurazioni del peso attraverso le parti del corpo e gli oggetti presenti nell'ambiente Eseguire prime misurazioni del tempo attraverso la linea tempo, le routine e l'orologio

6. 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 <i>Prerequisito per l'apprendimento della lettura, scrittura, matematica</i>	
Topologie spaziali (Prerequisito necessario per l'apprendimento della lettura, scrittura e calcolo) • Sopra/sotto • Davanti/dietro • Vicino/lontano • Alto/basso • Destra/sinistra • Dentro/fuori • Aperto/chiuso • Lungo/corto • In mezzo/ai lati Posizione degli oggetti e delle persone dal punto di vista topologico Giochi topologici	Conoscere le topologie spaziali Individuare le posizioni degli oggetti e delle persone nello spazio circostante • Sopra/sotto • Davanti/dietro • Vicino/lontano • Alto/basso • Destra/sinistra • Dentro/fuori • Aperto/chiuso • Lungo/corto • In mezzo/ai lati Partecipare a giochi di conoscenza delle topologie spaziali
Percorsi motori Percorsi grafici Problem solving Coding Unplugged Reticolato PixelArt CodyFeet CodyRoby Robotica educativa Scratch Rappresentazioni grafiche Dettato grafico	Seguire un percorso motorio sulla base di indicazioni verbali Rielaborare graficamente un percorso motorio Imparare a individuare il problema Imparare a dividere il problema in piccoli sottoproblemi Ipotizzare soluzioni ai possibili problemi Sperimentare attraverso il proprio corpo, le soluzioni ipotizzate (attraverso un percorso di coding utilizzando i comandi avanti, indietro, gira a destra, gira a sinistra, fermati) Rielaborare verbalmente il processo svolto per risolvere il problema Sapersi orientare muovendosi sopra un reticolato Sperimentare attraverso l'uso del bee bot un percorso Sperimentare attraverso l'uso delle frecce un percorso Rielaborare graficamente l'esperienza vissuta Essere in grado di orientarsi su un reticolato cartaceo Collaborare nella risoluzione di un problema

COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA 1. Acquisire e interpretare l'informazione 2. Trasferire in altri contesti le conoscenze 3. Organizzare il proprio apprendimento	
CONOSCENZE	ABILITÀ
Problemi Problem solving Informazioni Pianificazione Strategie di organizzazione del proprio lavoro	Individuare problemi Risolvere problemi Utilizzare le informazioni possedute Prendere decisioni Pianificare Progettare Individuare i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
2. 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.
3. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
4. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
5. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
6. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

1. IL BAMBINO COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI, RACCONTA, UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITÀ CHE IL LINGUAGGIO DEL CORPO CONSENTE

(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA MUSICA)

CONOSCENZE	ABILITÀ
Linguaggi del corpo Giochi per sviluppare il linguaggio del corpo Drammatizzazione	Mostrare fiducia nelle capacità comunicative del proprio corpo Sperimentare i diversi tipi di linguaggio del corpo Prender parte a giochi corporei Partecipare a drammatizzazioni
Conoscenza delle emozioni (gioia, rabbia, tristezza, paura, gelosia, disgusto, vergogna, invidia, stupore, noia) Emozioni: fatti e vissuti Rappresentazione grafica delle emozioni	Conoscere le emozioni Esprimere le proprie emozioni Riconoscere le proprie emozioni Riconoscere sugli altri le emozioni Raccontare le emozioni legate a fatti e vissuti

2. 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

(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA ARTE E IMMAGINE)

Storie inventate	Sviluppare la creatività
Drammatizzazione	Drammatizzare storie inventate
Disegno Pittura	Rappresentare storie inventate

Attività manipolative	
Materiali Materiali di riciclo	Sperimentare vari tipi di materiali (strutturati e non)
Strumenti da lavoro	Sperimentare vari tipi di strumenti da lavoro Utilizzare gli strumenti in modo creativo
Tecniche espressive	Rappresentare storie inventate attraverso varie tecniche espressive
Tecnologie ● PC (Hardware/ Software) ● Tablet ● LIM ● Macchina fotografica ● Proiettore	Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie Utilizzare le tecnologie per esprimere creatività Iniziare a capire il funzionamento del PC (Hardware: accensione/spegnimento; utilizzo mouse e tastiera) Iniziare a capire il funzionamento di alcuni software (Paint, ScratchJr, Word) Iniziare a capire il funzionamento di alcune applicazioni installate Iniziare a capire il funzionamento del Tablet (touch screen) Iniziare a capire il funzionamento della macchina fotografica Iniziare a capire il funzionamento della LIM
3. SEGUE CON CURIOSITÀ E PIACERE SPETTACOLI DI VARIO TIPO (TEATRALI, MUSICALI, VISIVI, DI ANIMAZIONE...); SVILUPPA INTERESSE PER L'ASCOLTO DELLA MUSICA E PER LA FRUIZIONE DI OPERE D'ARTE <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA MUSICA)</i>	
Teatro Musica (classica, moderna, contemporanea) Cinema (cartoni, cortometraggi, filmati) Opere d'arte (visione...)	Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo Mostrare interesse per l'ascolto della musica Mostrare interesse per la visione di filmati di vario genere Provare curiosità per le opere d'arte
4. SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITÀ DI PERCEZIONE E PRODUZIONE MUSICALE UTILIZZANDO VOCE, CORPO E OGGETTI <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA MUSICA)</i>	
Paesaggio sonoro Suoni del proprio corpo Suoni della natura Rumori Suono e silenzio Imitazioni Voce degli Strumenti musicali Costruzione di strumenti musicali	Scoprire le potenzialità sonore del corpo e saperle abbinare alla relativa parte Scoprire le potenzialità sonore della natura e saperle riconoscere la provenienza Percepire una sonorità e saperla abbinare al relativo oggetto Sviluppare la discriminazione uditiva, essere capace di giocare e modulare la propria voce Giocare con la propria voce Partecipare attivamente a giochi musicali, con voce, corpo e oggetti Partecipare alla creazione di strumenti musicali artigianali

5. SPERIMENTA E COMBINA ELEMENTI MUSICALI DI BASE, PRODUCENDO SEMPLICI SEQUENZE SONORO-MUSICALI	
Ritmo (lento, veloce)	Sperimentare attraverso il corpo diversi tipi di ritmo
Melodia (Suono - silenzio) Armonia Timbro	Mostrare interesse per la musica Riprodurre canzoni Associare le emozioni alla musica Sperimentare con gli strumenti musicali e gli oggetti diversi tipi di melodie Sperimentare e combinare elementi musicali di base Produrre semplici sequenze sonoro musicali Utilizzando strumenti strutturati e non
6. ESPLORA I PRIMI ALFABETI MUSICALI, UTILIZZANDO ANCHE I SIMBOLI DI UNA NOTAZIONE INFORMALE PER CODIFICARE I SUONI PERCEPITI E RIPRODURLI	
<i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA MUSICA)</i>	
Alfabeti musicali Tratto grafico	Esplorare i primi alfabeti musicali Codificare i suoni percepiti Riprodurre i suoni percepiti

COMPETENZA DIGITALE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA 1. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi. 2. esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 3. Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	
SI INTERESSA A MACCHINE E STRUMENTI TECNOLOGICI, SA SCOPRIRE LE FUNZIONI E I POSSIBILI USI, <i>(Traguardo trasversale, raccordo con educazione civica)</i> <i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA TECNOLOGIA)</i>	
Strumenti tecnologici: <i>device</i> , tablet, smartphone, LIM, televisione, macchina fotografica, proiettore Funzioni degli strumenti tecnologici: accensione, spegnimento, utilizzo e funzioni principali Uso degli strumenti tecnologici ● Didattico ● Ludico ● Ricreativo	Dimostrare interesse e curiosità verso macchine e strumenti tecnologici Utilizzare correttamente lo strumento tecnologico (inteso in termini concreti, ossia rispettare i tempi di caricamento dei programmi o giochi, non selezionare più funzioni contemporaneamente) Fruire dello strumento tecnologico per visionare video didattici Utilizzare lo strumento tecnologico per uso didattico (scattare una foto, visionare un filmato, registrare la propria voce, disegnare, scrivere il proprio nome) Utilizzare lo strumento tecnologico per uso ricreativo e ludico (giochi, musica, cartoni animati, ecc...)
ESPLORA LE POTENZIALITÀ OFFERTE DALLE TECNOLOGIE	
	Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie Utilizzare le tecnologie per esprimere creatività Iniziare a capire il funzionamento del PC (Hardware: accensione/spegnimento; utilizzo mouse e tastiera) Iniziare a capire il funzionamento di alcuni software (Paint, Scratch Jr, Word) Iniziare a capire il funzionamento di alcune applicazioni installate Iniziare a capire il funzionamento del Tablet (touch screen) Iniziare a capire il funzionamento della macchina fotografica

	Iniziare a capire il funzionamento della LIM
ESPLORA E SPERIMENTA PRIME FORME DI COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA SCRITTURA, INCONTRANDO ANCHE LE TECNOLOGIE DIGITALI E I NUOVI MEDIA	
<i>(Verticalità della competenza raccordo infanzia/primaria DISCIPLINA ITALIANO)</i>	
Riproduzione di numeri e lettere Giochi Forme di comunicazione attraverso la scrittura • Libri • Computer, smartphone, tablet, lim, televisione • Giornali, riviste, cartellonistica, insegne	Riconoscere alcune lettere dell'alfabeto Sa riprodurre graficamente le lettere Riconoscere il suono di alcune lettere dell'alfabeto Riconoscere i suoni dei numeri da uno a venti Riprodurre graficamente semplici parole seguendo un modello Saper scrivere correttamente il proprio nome Esplorare ed avvicinarsi alla scrittura attraverso le tecnologie digitali, nuovi media, libri, riviste, giornali, cartellonistica, insegne



ISTITUTO COMPRENSIVO “ANCHISE PICCHI” COLLESALVETTI

Scuola Infanzia – Scuola Primaria – Secondaria 1° grado

Via Roma, 47 - 57014 Collesalveti -- tel. 0586 962131 – fax 962014

<http://www.icanchisepicchi.edu.it/>

Toscana Ambito 0011- LI 1 LIVORNESE LIIC817007 – TOS0000011



**CURRICOLO DELLA SCUOLA PRIMARIA
E DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

CORRISPONDENZA TRA LE COMPETENZE CHIAVE E LE DISCIPLINE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	SCUOLA PRIMARIA (DISCIPLINE)	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (DISCIPLINE)
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	ITALIANO	ITALIANO
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	INGLESE	INGLESE, SPAGNOLO, FRANCESE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTE	TUTTE
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO, STORIA, GEOGRAFIA, EDUCAZIONE CIVICA, IRC, ARC	ITALIANO, STORIA, GEOGRAFIA, EDUCAZIONE CIVICA, IRC, ARC
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA	MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTE	TUTTE
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	ARTE E IMMAGINE, EDUCAZIONE MOTORIA, MUSICA, STORIA, IRC, ARC	ARTE E IMMAGINE, EDUCAZIONE MOTORIA, MUSICA, STORIA, IRC, ARC
COMPETENZA DIGITALE	TUTTE	TUTTE

COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE

Discipline coinvolte: Italiano

DISCIPLINA ITALIANO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. 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.
2. Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
10. 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. 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.
2. 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.

3. 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.
4. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).
5. 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.
6. Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.
7. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
8. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
9. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).
10. Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.
11. Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.
12. 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.

COMPETENZE SPECIFICHE

(Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato)

1. Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti
2. Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo
3. Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi
4. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ

1. Principali strutture grammaticali della lingua italiana 2. Elementi di base delle funzioni della lingua. 3. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. 4. Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. 5. Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. 6. Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo. 7. Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi. Principali connettivi logici. 8. Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici. 9. Tecniche di lettura analitica e sintetica. 10. Tecniche di lettura espressiva. Denotazione e connotazione. 11. Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici,	Ascolto e parlato 1. Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. 2. Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. 3. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...). Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. 4. Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. 5. Raccontare esperienze personali o storie inventate	7. Principali strutture grammaticali della lingua italiana. 8. Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. 9. Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. 10. Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. 11. Principi di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo. 12. Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi. 13. Principali connettivi logici. 14. Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi. 15. Tecniche di lettura analitica e sintetica. 16. Tecniche di lettura espressiva. 17. Denotazione e connotazione. 18. Principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana. 19. Contesto storico di riferimento di autori e opere. 20. Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso.	Ascolto e parlato 1. Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. 2. Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. 3. Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto. 4. Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.). 5. Riconoscere, all'ascolto,
--	--	--	--

pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini. 12. Uso dei dizionari. 13. Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi).	organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. 6. Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.	21. Uso dei dizionari. 22. Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, relazioni, ecc. 23. Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione.	alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. 6. 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. 7. Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione. Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare fonti e servirsi eventualmente di materiali
--	---	---	---

			di supporto (cartine, tabelle, grafici). Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.
--	--	--	--

	Lettura 1. Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. 2. Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione sfruttando le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. 3. Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. 4. Leggere testi di vario tipo cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.		Lettura 1. Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica). Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. 2. Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. 3. Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, test riquadri, immagini,
--	--	--	---

			didascalie, apparati grafici. 4. Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. 5. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. 6. Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. 7. Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle
--	--	--	---

			loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. 8. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.
	Scrittura 1. Raccogliere le idee, organizzarle per punti, 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. 2. Rielaborare testi di vario tipo e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. 3. Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando		Scrittura 1. 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); 2. utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; 3. rispettare le convenzioni grafiche. Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. 4. Scrivere testi di forma

	eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. 4. Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.		diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. 5. Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. 6. Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. 7. 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). 8. Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi
--	--	--	--

			narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena.
	Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo 1. Utilizzare in modo appropriato ed arricchire il proprio patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). 2. Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. 3. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.		Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo 1. Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. 2. Comprendere e usare parole in senso figurato. 3. Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. 4. Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. 5. 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. 6. Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.
	Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua 1. Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. 2. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). 3. Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). 4. Riconoscere l'organizzazione		Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua 1. Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua. 2. Stabilire relazioni tra situazione di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. 3. Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi). 4. Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia,

	del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. 5. Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali.		opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. 5. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. 6. Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. 7. Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa, almeno a un primo grado di subordinazione. 8. Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali e i loro tratti grammaticali. 9. Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. 10. Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.
--	---	--	--

COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE

Discipline coinvolte: Inglese

DISCIPLINA INGLESE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. 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.
2. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.
3. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.
4. Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.
5. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.
6. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.
7. Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.
8. 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.
9. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA IN RELAZIONE AL PERCORSO DI POTENZIAMENTO (COME ALTERNATIVA AL BILINGUISMO)

Nel corso del triennio il potenziamento della disciplina verterà sull'approfondimento e sullo sviluppo delle quattro abilità linguistiche di base (reading, writing, listening e speaking) seguendo il percorso che porterà gli alunni all'acquisizione delle competenze richieste dal livello A2 del Quadro Europeo di Riferimento delle Lingue (CEF).

COMPETENZE SPECIFICHE

(Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato)

1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, indicazioni stradali e principali edifici della città, mestieri, da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi;
2. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali;
3. Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

SCUOLA PRIMARIA**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO****CONOSCENZE****ABILITÀ****CONOSCENZE****ABILITÀ**

1. Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. 2. Regole grammaticali fondamentali. 3. Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. 4. Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali. 5. Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)	Ascolto (comprensione orale) 1. Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. 2. Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. Parlato (produzione e interazione orale) 1. Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. 2. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. 3. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.	1. Funzioni comunicative: Funzioni linguistico-comunicative necessarie per potenziare il livello A2 (QCER). 2. Aree lessicali: Lessico pertinente alle aree di conoscenza affrontate. 3. Riflessione sulla lingua: Strutture linguistiche necessarie per potenziare il livello A2 (QCER). Corretta Pronuncia e intonazione di espressioni e sequenze linguistiche. 4. Civiltà: Approfondimenti di aspetti della cultura anglo-sassone, angloamericana ed Europea anche di carattere trasversale alle altre discipline.	Comprensione orale 1. Cogliere il significato globale e informazioni specifiche da messaggi di vario tipo. Individuare semplici dati e informazioni specifiche da annunci, descrizioni e messaggi. Comprensione scritta 1. Comprendere un brano scritto, individuandone l'argomento e le informazioni specifiche. Produzione orale 1. Interagire in conversazioni concernenti situazioni di vita quotidiana e argomenti familiari; Descrivere o presentare in forma più articolata, persone, situazioni di vita, esperienze. Produzione scritta 1. Scrivere messaggi motivando opinioni e scelte; Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi.
--	--	---	---

	Lettura (comprensione scritta) 1. Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. Scrittura (produzione scritta) 1. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. Riflessione sulla lingua 1. Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. 2. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. 3. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. 4. Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.		
--	--	--	--

--	--	--	--

COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE Discipline coinvolte:Spagnolo	
DISCIPLINA SPAGNOLO	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA 1. L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. 2. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. 3. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. 4. Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. 5. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. 6. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. 7. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.	
COMPETENZE SPECIFICHE (Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato) 1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi; 2. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali; 3. Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
------------	---------	------------	---------

		Funzioni comunicative: Funzioni linguistico-comunicative necessarie per potenziare il livello A1- Base (QCER). Aree lessicali: Lessico pertinente alle aree di conoscenza affrontate. Riflessione sulla lingua: Strutture linguistiche necessarie per raggiungere e il livello A1- Base (QCER). Civiltà: Approfondimenti di aspetti relativi alla cultura, tradizioni e festività ispanoamericane.	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 identificando parole chiave e il senso generale. Lettura (comprensione scritta) - Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente. Scrittura (produzione scritta) - Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze.
--	--	---	--

--	--	--	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

DISCIPLINA MATEMATICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. 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.
2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
3. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
4. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
6. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.

7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
8. 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.
9. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
10. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
11. 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. 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.
2. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.
3. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.
4. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
5. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
6. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
7. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).
8. 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.
9. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
10. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità.
11. 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.

COMPETENZE SPECIFICHE

(Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato)

1. Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali
2. Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;
3. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo;

4. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento 2. I sistemi di numerazione 3. Operazioni e proprietà 4. Frazioni e frazioni equivalenti 5. Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo 6. Figure geometriche piane 7. Piano e coordinate cartesiane 8. Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. 9. Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti 10. Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi 11. Principali rappresentazioni di un oggetto matematico 12. Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule	Numeri 1. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. 2. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. 3. Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; 4. individuare multipli e divisori di un numero. 5. Stimare il risultato di una operazione. 6. Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. 7. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. 8. Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.	7. Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. 8. I sistemi di numerazione. 9. Operazioni e proprietà. 10. Frazioni. 11. Potenze di numeri. 12. Espressioni algebriche: principali operazioni. 13. Equazioni di primo grado. 14. Gli enti fondamentali della geometria e il significato dei termini: assioma, teorema, definizione. 15. Il piano euclideo: relazioni tra rette; congruenza di figure; poligoni e loro proprietà. 16. Circonferenza e cerchio. 17. Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. 18. Teorema di Pitagora.	Numeri 1. Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. 2. Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. 3. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. 4. Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. 5. Utilizzare il concetto di rapporto

geometriche 13. Unità di misura diverse 14. Grandezze equivalenti 15. Frequenza, media, percentuale 16. Elementi essenziali di logica 17. Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio	9. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. 10. Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. Spazio e figure 1. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. 2. Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). 3. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. 4. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. 5. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e	19. Il metodo delle coordinate: il piano cartesiano. 20. Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti. 21. Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi. Principali rappresentazioni di un oggetto matematico. 22. Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche, equazioni di primo grado. 23. Significato di analisi e organizzazione di dati numerici. 24. Il piano cartesiano e il concetto di funzione. 25. Superficie e volume di poligoni e solidi	fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione. 6. Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni. 7. Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. 8. individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. 9. Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. 10. In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. 11. Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. 12. Conoscere la radice quadrata
--	---	--	--

	strumenti. -Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. 6. Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. 7. Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure utilizzando le più comuni formule. 8. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.) Relazioni, dati e previsioni 1. Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. 2. Usare le nozioni di media aritmetica e di frequenza. 3. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle per effettuare misure e stime.		come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. 13. Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione. 14. Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. 15. Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. 16. Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. Spazio e figure 1. Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). 2. Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. 3. Conoscere definizioni e
--	--	--	--

	4. Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. 5. Analizzare situazioni di probabilità. 6. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.		proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). 4. Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. 5. Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. 6. Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. 7. Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. 8. Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli o utilizzando le più comuni formule. 9. Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. 10. Conoscere il numero π, e alcuni modi per approssimarlo. 11. Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e
--	---	--	--

			viceversa 12. Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti. 13. Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. 14. Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. 15. Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana. 16. Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure Relazioni e funzioni 1. Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. 2. Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. 3. Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate
--	--	--	---

			da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità. 4. Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado. Dati e previsioni 1. Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. 2. In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti. 3. Riconoscere coppie di eventi complementari e indipendenti.
--	--	--	---

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

DISCIPLINA SCIENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
2. 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.
3. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
4. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
5. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
6. 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.
7. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
8. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
9. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. 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.
2. Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.
3. Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.
4. Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della sua evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.
5. 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.

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

COMPETENZE SPECIFICHE

(Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato)

1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti esperienziali (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), estrapolate da interazioni comunicative, dalla visione di contenuti multimediali o dalla lettura di testi;
2. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali;
3. Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CONOSCENZE

ABILITÀ

CONOSCENZE

ABILITÀ

1. Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali 2. Classificazioni, seriazioni 3. Materiali e loro caratteristiche 4. Fenomeni fisici e chimici 5. Energia: concetto, fonti, trasformazione 6. Ecosistemi e loro organizzazione 7. Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni 8. Relazioni: organismi/ambiente; organi/funzioni 9. Relazioni: Uomo/ambiente/ecosistemi 10. Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza 11. Fenomeni atmosferici	Oggetti, materiali e trasformazioni 1. Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. 2. Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. 3. Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. 4. Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc). 5. Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad	1. Elementi di fisica: densità, forza ed energia, temperatura e calore. 2. Elementi di chimica: reazioni chimiche, sostanze e loro caratteristiche; trasformazioni chimiche. 3. Elementi di astronomia: sistema solare; universo; cicli di-notte; stagioni;fenomeni astronomici: eclissi, moti degli astri e dei pianeti, fasi lunari. 4. Coordinate geografiche 5. Elementi di geologia: fenomeni tellurici; struttura della terra e sua morfologia; rischi sismici, idrogeologici, atmosferici. 6. Relazioni uomo/ambiente nei mutamenti climatici, morfologici, idrogeologici e loro effetti. 7. Struttura dei viventi. 8. Classificazioni di viventi e non viventi. 9. Evoluzione e adattamento. 10. Igiene e comportamenti di cura della salute. 11. Biodiversità. 12. Impatto ambientale dell'organizzazione umana.	Fisica e chimica 1. Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore.. Realizzare esperienze quali ad esempio:vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina. 2. Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; 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. Astronomia e Scienze della Terra 1. Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo diurno, utilizzando simulazioni al
--	---	--	---

	esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). Osservare e sperimentare sul campo 1. Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. 2. Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. 3. Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. L'uomo i viventi e l'ambiente 1. Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei		computer. 2. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. 3. Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di sole e di luna. 4. Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. Biologia 1. Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. 2. 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. 3. Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello
--	--	--	---

	diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. 2. Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. 3. Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. 4. Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. 5. Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.		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: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi. 4. Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. 5. Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. 6. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la
--	--	--	---

			biodiversità nei sistemi ambientali.
--	--	--	---

--	--	--	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

DISCIPLINA GEOGRAFIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
2. 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.
3. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
4. Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)
5. 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.
6. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
7. 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. 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.
2. Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. • Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della sua evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.
3. 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.
4. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.
5. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

COMPETENZE SPECIFICHE

(Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato)

1. Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.
2. Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.
3. Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CONOSCENZE

ABILITÀ

CONOSCENZE

ABILITÀ

1. Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche 2. Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico amministrative 3. Elementi di orientamento 4. Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio) 5. Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni e loro usi; clima, territorio e influssi umani.	Orientamento 1. Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. 2. Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali) Linguaggio della geo-graficità 1. Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio demografici ed economici. 2. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la	1. Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari. 2. Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici. 3. Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni cartografiche: scale, curve di livello, paralleli, meridiani. 4. Nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico (telerilevamento, cartografia computerizzata). 5. Concetti: ubicazione, localizzazione, regione, paesaggio, ambiente, territorio, sistema antropofisico. 6. Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo. 7. Organizzazione della vita e del lavoro in base alle risorse che offre l'ambiente. 8. Influenza e condizionamenti del territorio sulle attività umane: settore primario, secondario, terziario, terziario avanzato. 9. Modelli relativi all'organizzazione del territorio. 10. Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di	Orientamento 1. Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi. 2. Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto Linguaggio della geo-graficità 1. Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. 2. Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.
--	--	--	--

	posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. 3. Localizza le regioni fisiche principali e i caratteri essenziali dei diversi continenti e degli oceani. Paesaggio 1. Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. Regione e sistema territoriale 1. Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. 2. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	ambienti naturali europei ed extraeuropei e descrivono il clima dei diversi continenti. 11. Le principali aree economiche del pianeta. 12. La distribuzione della popolazione, flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto ad altre. 13. Assetti politico-amministrativi delle macro-regioni e degli Stati studiati. 14. La diversa distribuzione del reddito nel mondo: situazione economico-sociale, indicatori di povertà e ricchezza, di sviluppo e di benessere. 15. I principali problemi ecologici (sviluppo sostenibile, buco ozono ecc.). 16. Concetti: sviluppo umano, sviluppo sostenibile, processi di globalizzazione.	Paesaggio 1. Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. 2. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. Regione e sistema territoriale. 3. Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. 4. Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. 5. Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.
--	---	---	--

--	--	--	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

DISCIPLINA TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
2. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
3. 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.
4. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. 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.
2. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
8. 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.

COMPETENZE SPECIFICHE

(Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato)

1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;
2. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;
3. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CONOSCENZE

ABILITÀ

CONOSCENZE

ABILITÀ

1. Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. 2. Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo. 3. Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. 4. Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. 5. Terminologia specifica.	Vedere e osservare 1. Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 3. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 4. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 5. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere e immaginare 1. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. 2. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. 3. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 4. Organizzare un'attività (una	1. Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. 2. Modalità di manipolazione dei diversi materiali. 3. Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo. 4. Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune. 5. Eco tecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio.... 6. Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici). 7. Segnali di sicurezza e i simboli di rischio. 8. Terminologia specifica	Vedere, osservare e sperimentare 1. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. 3. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. 4. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. 5. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare 6. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. 7. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche 8. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi
--	--	---	--

	gita o una visita ad un museo...) usando internet per reperire notizie e informazioni. Intervenire e trasformare 1. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 2. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 3. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 4. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.		bisogni o necessità. 9. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. 10. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili - Intervenire, trasformare e produrre 11. Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. 12. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti) 13. Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. 14. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo 15. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.
--	---	--	---

			16. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot
--	--	--	--

--	--	--	--

COMPETENZA DIGITALE Discipline coinvolte: TUTTE			
DISCIPLINE TUTTE			
COMPETENZE SPECIFICHE SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA 1. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio 2. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate			
SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ

1. Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento I principali dispositivi informatici di input e output I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. 2. Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. 3. Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. 4. Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.	1. Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. 2. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. 3. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Individuare rischi. 4. Avviare alla conoscenza della Rete per scopii fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	1. Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. 2. I dispositivi informatici di input e output. 3. Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti. multimediali anche Open source 4. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. 5. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. 6. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. 7. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). 8. Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.	1. Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. 2. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. 3. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. 4. Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. 5. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. 6. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
--	---	--	--

--	--	--	--

COMPETENZA IMPARARE A IMPARARE Discipline coinvolte: TUTTE			
DISCIPLINE TUTTE			
COMPETENZE SPECIFICHE SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA Acquisire ed interpretare l'informazione Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.			
SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ

1. Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti 2. Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali 3. Leggi della memoria e strategie di memorizzazione 4. Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio 5. Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse	1. Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti 2. Utilizzare i dizionari e gli indici 3. Utilizzare schedari bibliografici 4. Leggere un testo e porsi domande su di esso 5. Rispondere a domande su un testo 6. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione 7. Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. 8. Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...) 9. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi 10. Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi 11. Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle 12. Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base	13. Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti. 14. Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. 15. Strategie di memorizzazione. 16. Strategie di studio. 17. Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.	1. Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di una semplice esposizione o per scopo di studio). 2. Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti. 3. Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo. 4. Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe. 5. Utilizzare strategie di memorizzazione. 6. Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute. 7. Correlare conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi. 8. Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza; utilizzare le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi di esperienza o relativi allo studio. 9. Applicare strategie di studio
---	---	---	--

--	--	--	--

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
Discipline coinvolte: TUTTE	
DISCIPLINE TUTTE	
COMPETENZE SPECIFICHE SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA 1. Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali 2. A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. 3. Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. 4. Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.	
SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
------------	---------	------------	---------

1. Significato di “gruppo” e di “comunità”. 2. Significato di essere “cittadino”. Significato dell’essere cittadini del mondo. 3. Differenza fra “comunità” e “società”. 4. Struttura del comune, della provincia e della Regione. 5. Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà. 6. Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione. 7. Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto. 8. Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. 9. Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza. 10. Costituzione e alcuni articoli fondamentali. 11. Carte dei Diritti dell’Uomo e dell’Infanzia e i contenuti essenziali Norme fondamentali relative al codice stradale. 12. Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell’ambiente vicini all’esperienza: ONU, UNICEF, WWF....	1. Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle. 2. Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all’attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. 3. Individuare e distinguere alcune “regole” delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. 4. Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l’articolazione delle attività del Comune. 5. Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi. 6. Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. 7. Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici. 8. Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. 9. Collaborare nell’elaborazione del regolamento di classe.	1. Significato di “gruppo” e di “comunità”. 2. Significato di essere “cittadino”. 3. Significato dell’essere cittadini del mondo. 4. Differenza fra “comunità” e “società”. 5. Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà. 6. Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione. 7. Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto. 8. Ruoli familiari, sociali, professionali, pubblici. 9. Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. 10. Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza. 11. Principi generali dell’organizzazioni del Comune, della Provincia, della Regione e dello Stato. 12. La Costituzione: principi fondamentali e relativi alla struttura, organi dello Stato e loro funzioni, formazione delle leggi. 13. Organi del Comune, della Provincia, della Regione, dello Stato. 14. Carte dei Diritti dell’Uomo e dell’Infanzia e i contenuti. 15. Norme fondamentali relative al codice stradale.	1. Comprendere e spiegare la funzione regolatrice delle norme a favore dell’esercizio dei diritti di ciascun cittadino. 2. Individuare e indicare gli elementi identificativi di una norma e la sua struttura; spiegare la differenza tra patto, regola, norma. 3. Indicare la natura, gli scopi e l’attività delle istituzioni pubbliche, prima fra tutte di quelle più vicine (Comune, Provincia, Regione). 4. Distinguere gli Organi dello Stato e le loro funzioni. 5. Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli all’esperienza quotidiana. 6. Leggere e analizzare gli articoli della Costituzione che maggiormente si collegano alla vita sociale quotidiana e collegarli alla propria esperienza. 7. Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita. 8. Conoscere e osservare le norme del codice della strada come pedoni e come ciclisti. 9. Identificare i principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell’ambiente su scala locale, nazionale ed internazionale. 10. Comprendere e spiegare il
---	---	---	---

--	--	--	--

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ Discipline coinvolte: TUTTE	
DISCIPLINE TUTTE	
COMPETENZE SPECIFICHE SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni . Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	
SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
-------------------	----------------	-------------------	----------------

1. Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro 2. Modalità di decisione riflessiva(es. "sei cappelli") 3. Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale Le fasi di una procedura 4. Diagrammi di flusso 5. Fasi del problem solving	1. Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità ;assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine 2. Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni 3. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali 4. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi 5. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco 6. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. 7. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti 8. Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale 9. Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe 10. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di	1. Fasi del problem solving. 2. Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. 3. Le fasi di una procedura. 4. Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci. 5. Diagrammi di flusso. 6. Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa; tabelle multicriteriali. 7. Modalità di decisione riflessiva. 8. Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva	1. Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. 2. Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti. 3. Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte. 4. Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni. 5. Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui. 6. Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte. 7. Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo. 8. Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti. 9. Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità. 10. Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza o
--	---	---	---

--	--	--	--

COMPETENZA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Discipline coinvolte: Storia, Arte e Immagine, Musica, Educazione Fisica, Religione

DISCIPLINA STORIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
2. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico culturale
3. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
4. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
5. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
6. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
7. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
8. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
9. 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.
10. 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.
2. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.
3. Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio,
4. Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
5. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.
6. 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.
7. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
8. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.
9. Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.
10. Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati

COMPETENZE SPECIFICHE

(Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato)

1. Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà
2. Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società
3. Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CONOSCENZE

ABILITÀ

CONOSCENZE

ABILITÀ

1. Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione 2. Fatti ed eventi; eventi cesura 3. Linee del tempo 4. Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose 5. Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica 6. Fonti storiche e loro reperimento	Uso delle fonti 1. Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. 2. Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. Organizzazione delle informazioni 1. Leggere ed utilizzare una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. 2. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. Strumenti concettuali 1. Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. 2. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. Produzione scritta e orale 1. Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse	1. Elementi costitutivi del processo di ricostruzione storica (il metodo storico): scelta del problema/tema (problematizzazione e tematizzazione); formulazione della/e ipotesi; ricerca di fonti e documenti; utilizzo di testi storici e storiografici; analisi delle fonti e inferenza; raccolta delle informazioni; verifica delle ipotesi; produzione del testo. 2. Concetti di: - traccia - documento - fonte. 3. Tipologie di fonti: fonte materiale, fonte scritta, fonte orale, fonte iconografica ... 4. Funzione di: musei, archivi, biblioteche, monumenti, centri storici. 5. Componenti delle società organizzate; strutture delle civiltà; vita materiale (rapporto uomo-ambiente, strumenti e tecnologie); Economia; Organizzazione sociale; Organizzazione politica e istituzionale; Religione; Cultura. 6. Concetti correlati a	Uso delle fonti. 1. Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. 2. Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti. Organizzazione delle informazioni. 3. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. 4. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. 5. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. 6. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. Strumenti concettuali. 7. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. 8. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. 9. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici,
---	--	--	---

	società studiate anche in rapporto al presente. 2. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. 3. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. 4. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	-vita materiale, Economia di sussistenza, nicchia ecologica, ecc. -Economia: agricoltura, industria, commercio, baratto, moneta ecc. -Organizzazione sociale: famiglia, tribù, clan, villaggio, città ... divisione del lavoro, classe sociale, lotta di classe, ecc. -Organizzazione politica e istituzionale: monarchia, impero, stato, repubblica, democrazia, imperialismo ecc. – diritto, legge, costituzione, ecc. -Religione: monoteismo, politeismo, ecc. -Cultura: cultura orale e cultura scritta ecc. 7. Linguaggio specifico 8. Processi fondamentali – collocazione spazio-temporale, periodizzazioni, le componenti dell'organizzazione della società, grandi eventi e macro trasformazioni relativi a: -Storia italiana: i momenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento alle forme di	interculturali e di convivenza civile. Produzione scritta e orale 10. Produrre testi, utilizzando conoscenze, selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. 11. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.
--	--	--	--

		potere medievali, alla formazione dello stato unitario, alla formazione della Repubblica. -Storia dell'Europa -Storia mondiale (dalla preistoria alla civilizzazione neolitica, alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione) -Storia locale: i principali sviluppi storici che hanno coinvolto il proprio territorio 9. Concetti storiografici: - evento, permanenza, contesto, processo, fatto storico, problema storiografico, rivoluzione, eventi/personaggi cesura 10. Concetti interpretativi - classe sociale, nicchia ecologica, lunga durata 11. Concetti storici: umanesimo, borghesia, neocolonialismo, globalizzazione 12. Principali periodizzazioni della storiografia occidentale 13. Cronologia essenziale della storia occidentale con alcune date paradigmatiche e periodizzanti: - I principali fenomeni sociali, economici e politici che	
--	--	---	--

		caratterizzano il mondo contemporaneo, anche in relazione alle diverse culture. - I principali processi storici che caratterizzano il mondo contemporaneo. - Le principali tappe dello sviluppo dell'innovazione tecnico-scientifica e della conseguente innovazione tecnologica. - Aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità. - Luoghi della memoria del proprio ambiente e del territorio di vita	
--	--	--	--

COMPETENZA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Discipline coinvolte: Storia, Arte e Immagine, Musica, Educazione Fisica, Religione

DISCIPLINA MUSICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
2. 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.
3. 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.
4. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.
5. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
6. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
7. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. 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.
2. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali.
3. 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
4. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.
5. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

COMPETENZE SPECIFICHE

(Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato)	
PRODUZIONE: Utilizza voce, strumenti ritmici e melodici e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali (dai più semplici ai più articolati) ASCOLTO: Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale (dai più semplici ai più articolati) LETTOSCRITTURA: Legge, interpreta fenomeni musicali di vario genere (convenzionali o non)	
SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Elementi essenziali per l'ascolto di un'opera musicale e per la produzione di elaborati musicali 2. Principali forme di espressione musicale	PRODURRE 1. Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. 2. Eseguire collettivamente e	1. Elementi costitutivi del linguaggio musicale	PRODURRE 1. Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. 2. Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali

COMPETENZA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
Discipline coinvolte: Storia, Arte e Immagine, Musica, Educazione Fisica, Religione	
DISCIPLINA ARTE E IMMAGINE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
1. 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).

2. È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)
3. Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
4. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
5. Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato

COMPETENZE SPECIFICHE

ESPRESSIONE / COMUNICAZIONE: esprimersi e comunicare con le immagini sperimentando con materiali e tecniche diverse (dalla prima alla quinta)

OSSERVAZIONE / LETTURA: descrivere, esplorare, osservare e leggere immagini (dalla prima alla quinta)

COMPRENSIONE / ANALISI: individuare, analizzare ed apprezzare alcuni beni artistici del proprio territorio (quarta e quinta)

SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Elementi essenziali per la lettura di un'opera d'arte	Esprimersi e comunicare 1. Elaborare creativamente	1. Elementi costitutivi: l'espressione grafica, pittorica, plastica.	Esprimersi e comunicare 1. Ideare e progettare elaborati

(pittura, architettura, plastica, fotografia, film) e per la produzione di elaborati , grafici, plastici, visivi. 2. Principali forme di espressione artistica. 3. Tecniche di rappresentazione grafica, plastica.	produzioni personali. 2. Rappresentare e comunicare la realtà percepita. 3. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Osservare e leggere le immagini 1. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 2. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. 3. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati Comprendere e apprezzare le opere d'arte 4. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli	2. Principali forme di espressione artistica. 3. Elementi per la lettura di un'opera d'arte.	ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. 2. Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. 3. Rielaborare creativamente materiali di uso comune,immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. 4. 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 1. Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale
--	--	---	--

	elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. 5. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. 6. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.		appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. 2. Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. 3. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini per individuarne la funzione simbolica e espressiva Comprendere e apprezzare le opere d'arte 1. Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. 2. 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. 3. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. 4. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.
--	--	--	--

COMPETENZA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Discipline coinvolte: Storia, Arte e Immagine, Musica, Educazione Fisica, Religione

DISCIPLINA EDUCAZIONE FISICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. 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.
2. 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.
3. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica

sportiva.

4. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
5. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
6. 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.
7. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
2. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
3. 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.
4. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
5. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.
6. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

COMPETENZE SPECIFICHE

(Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato)

1. Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.
2. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.
3. Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo.
4. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.

SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia.	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo 1. Coordinare e utilizzare diversi	1. Schemi motori di base. 2. Capacità coordinative/condizionali 3. Conoscenza del proprio corpo dal	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo. 1. Saper utilizzare l'esperienza

2. Regole fondamentali di alcune discipline sportive	schemi motori combinati tra loro in forma successiva e simultanea 2. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva 1. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. 2. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play 1. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport. 2. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione	punto di vista anatomico, fisiologico e comunicativo/espressivo. 4. Regole di convivenza civile.	motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. 2. Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto motorio. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva 1. Saper decodificare i gesti di compagni in situazione di gioco e di sport e di vita sociale. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play. 1. 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. 2. Conoscere e applicare correttamente il regolamento. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza. 1. Essere in grado di applicare
---	---	--	---

	popolare applicandone indicazioni e regole. 3. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco , organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 4. Rispettare le regole nella competizione sportiva; 5. Interpretare la vittoria e la sconfitta con equilibrio e senso di responsabilità. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza 1. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti 2. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. 3. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.		tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. 2. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza, attraverso comportamenti appropriati. 3. 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, o di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).
--	---	--	---

Discipline coinvolte: Storia, Arte e Immagine, Musica, Educazione Fisica, Religione

DISCIPLINA RELIGIONE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
2. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.
3. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

1. L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sull'assoluto, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale.
2. Sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità accogliente, apprezzando il rapporto tra il "credo" professato e gli usi e costumi del popolo di appartenenza, a partire da ciò che osserva nel proprio territorio.
3. Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini, gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e presente elaborando criteri per una interpretazione consapevole.
4. Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua i frutti e le tracce presenti a livello locale, italiano ed europeo, imparando a fruirne anche in senso estetico e spirituale.
5. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e vi riflette in vista di scelte di vita progettuali e responsabili, si interroga sul senso dell'esistenza e la felicità, impara a dare valore ai propri comportamenti, relazionandosi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

COMPETENZE SPECIFICHE

(Ogni competenza specifica fa riferimento al traguardo per lo sviluppo delle competenze sopra indicato)

1. L'alunno/a riconosce che i vangeli racchiudono il Vangelo di Gesù, che è proposta per un personale progetto di vita.
2. Comprende che i generi letterari e il linguaggio simbolico sono la chiave di lettura della Bibbia per saper distinguere il linguaggio dal messaggio.
3. Ha sviluppato sensibilità ai valori sia religiosi che etici, per una convivenza civile capace di relazioni basate sul dialogo, sul rispetto delle differenze, sulla reciproca comprensione, in un contesto di pluralismo culturale e religioso.

SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
Dio e l'uomo: 1. La Creazione 2. I racconti dell'Antico Testamento 3. Le figure principali della storia del popolo di Israele 4. La vita di Gesù 5. La Palestina ieri e oggi 6. Il cristianesimo: origine e storia 7. Le caratteristiche delle principali religioni	1. Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre. 2. Scoprire che fin dalle origini Dio ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. 3. Elaborare una personale risposta alle domande sul mondo. 4. Riconosce la situazione sociale, politica e religiosa della Palestina al tempo di Gesù e ai giorni nostri. 5. Collocare la diffusione del Cristianesimo nello spazio e nel tempo. 6. Saper confrontare esperienze religiose diverse.	- Conoscere gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e confrontarli con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne un'interpretazione consapevole. -Conoscere gli elementi fondamentali delle principali religioni e saper interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.	-Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa. -Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. -Saper confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo.
La Bibbia e le altre fonti:			

1. Gesù nei Vangeli: i racconti del natale e della Pasqua 2. Le parole e i gesti di Gesù: le parabole e i miracoli. 3. Il valore e la struttura della Bibbia. 4. Le fonti storiche (cristiane e non cristiane) che ci parlano di Gesù. 5. Le icone e i simboli paleocristiani	1. Saper raccontare la storia della nascita, della morte e della resurrezione di Gesù. 2. Individuare nelle pagine bibliche e nei segni culturali dell'ambiente le fonti del cristianesimo. 3. Individuare le caratteristiche principali della Bibbia e le motivazioni per cui è un Libro Sacro. 4. Riordinare in senso temporale le fasi di formazione della Bibbia. 5. Riconoscere i generi letterari della Bibbia e le tradizioni dell'ambiente. 6. Comprendere il simbolismo religioso dei segni cristiani e saper decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana.		
Il linguaggio religioso 1. La comunità dei cristiani: la chiesa/edificio e i riti. 2. Il linguaggio corporeo della preghiera. 3. Segni e simboli religiosi e non del Natale, della Pasqua, della domenica. 4. I racconti del Natale e della	1. Saper riconoscere la distinzione tra la chiesa edificio e la Chiesa comunità. 2. Riconoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.).		

Pasqua nei Vangeli canonici. 5. Il significato cristiano del Natale e della Resurrezione. 6. L'organizzazione della Chiesa.	3. Mettere a confronto aspetti della prima Pasqua con quelli della Pasqua di Gesù. 4. Cogliere il messaggio evangelico attraverso i significati dei generi letterari e il simbolismo cromatico nella iconografia delle opere d'arte. 5. Interpretare il simbolismo religioso di gesti, segni, colori presenti nella cultura ebraico-cristiana. 6. Decodificare i simboli del cristianesimo. 7. Riconosce il contributo culturale, sociale e religioso del Cristianesimo in Occidente. 8. Cogliere il messaggio religioso cristiano attraverso alcune opere artistiche.		
I valori etici e religiosi 1. L'inizio della missione di Gesù e i suoi insegnamenti. 2. Lo stile di incontro di Gesù con le persone, la regola dell'amore e lo stile di vita delle prime comunità cristiane.	1. Comprendere i tratti essenziali del linguaggio di Gesù. 2. Riconoscere che gli insegnamenti evangelici esprimono valori di fratellanza, accoglienza,		

	valorizzazione della diversità, rispetto per la natura. 3. Sperimentare, nel proprio vissuto, comportamenti coerenti con il messaggio d'amore cristiano insegnato da Gesù.		
--	--	--	--