Istituto Comprensivo "Villafranca Tirrena"
Via G. Calasanzio, 17 - 98049 - Villafranca Tirrena - tel./fax 090.334517
meic819005@istruzione.it - PEC meic819005@pec.istruzione.it - CF: 97105960831 - Codice univoco: UFH671

CURRICOLO VERTICALE

DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO VILLAFRANCA TIRRENA

A.S. 2023/2024

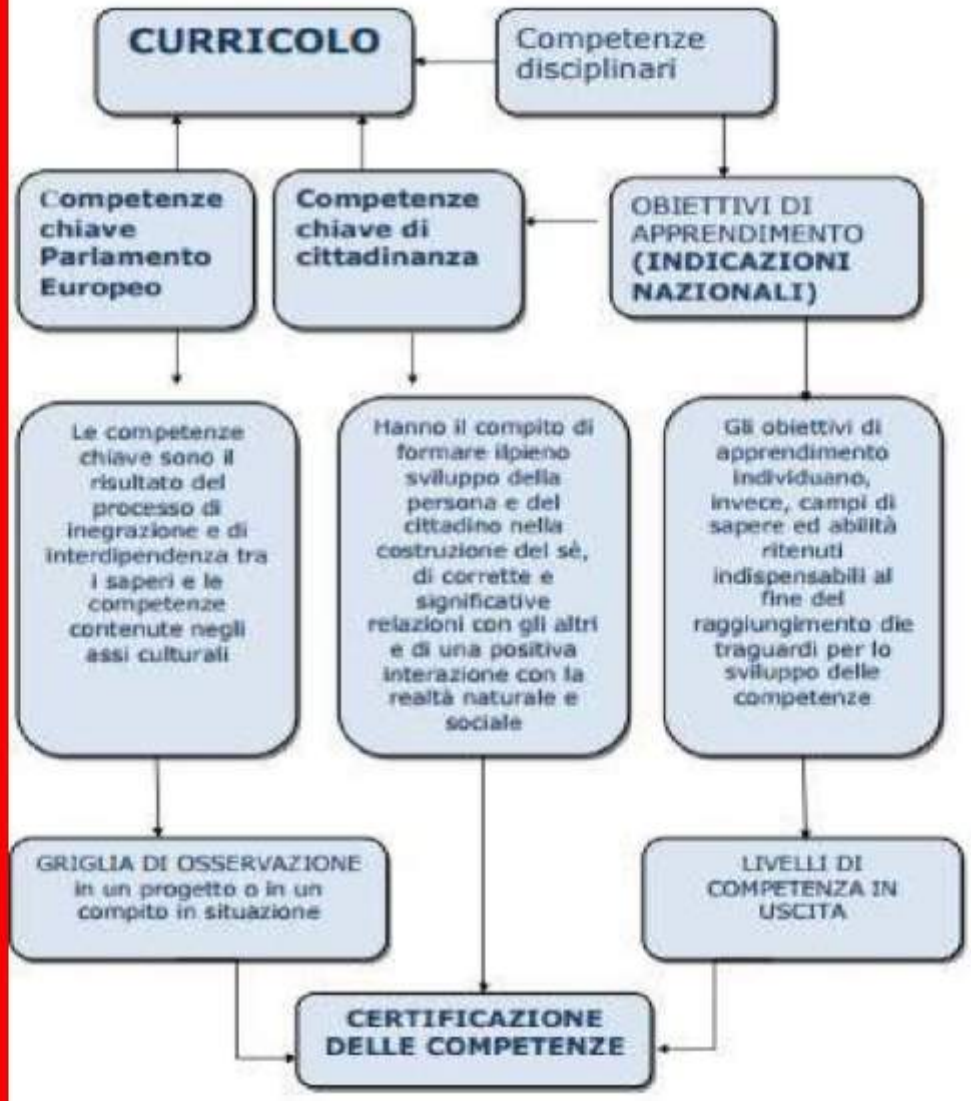
FONTI DI LEGITTIMAZIONE

Principali documenti di riferimento:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18/12/06
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 04/09/2012
Profilo educativo,culturale e professionale (D. Lgs. 592004)

Competenze chiave di cittadinanza (archivio normativa Pubb. Istr. 2007)
DM 139 del 2007
Nuovo Quadro di Riferimento INVALSI di italiano
Quadro di Riferimento INVALSI matematica I ciclo
D.P.R.122/2009 Valutazione
Circolare MIUR n.3 13 /02/2015 certificazione delle competenze modello sperimentale primo ciclo

IN SINTESI


CURRICOLO
Competenze disciplinari
Competenze chiave Parlamento Europeo
Competenze chiave di cittadinanza
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (INDICAZIONI NAZIONALI)
Le competenze chiave sono il risultato del processo di inegrazione e di interdipendenza tra i saperi e le competenze contenute negli assi culturali
Hanno il compito di formare ilpieno sviluppo della persona e del cittadino nella costruzione del sè, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale
Gli obiettivi di apprendimento individuano, invece, campi di sapere ed abilità ritenuti indispensabili al fine del raggiungimento die traguardi per lo sviluppo delle competenze
GRIGLIA DI OSSERVAZIONE in un progetto o in un compito in situazione
LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA
CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

COMPETENZE DI CITTADINANZA		
COMPETENZE EUROPEE	**COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA**	**MATERIE AFFERENTI NEL CURRICOLO**
1. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	**- Imparare ad imparare** **- Individuare collegamenti e relazioni.**	Tutte
2. Competenza imprenditoriale	**- Progettare**	Tutte, in particolare italiano, matematica e tecnologia.
3. Competenza alfabetica funzionale **4. Competenza multilinguistica** **5. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**	**- Comunicare e comprendere.** **- Individuare collegamenti e relazioni.**	Tutte, in particolare italiano, lingue straniere e religione.
6. Competenza digitale	**- Acquisire ed interpretare l'informazione.**	Tutte
7. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	**- Risolvere problemi**	In particolare matematica, scienze e tecnologia.
8. Competenza in materia di cittadinanza	**- Collaborare e partecipare.** **- Agire in modo autonomo e responsabile.**	Tutte,in particolare storia, geografia, italiano e scienze motorie.

PROFILO DELLE COMPETENZE

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DEL PRIMO CICLO
Ogni campo di esperienza offre specifiche opportunità di apprendimento, ma contribuisce allo stesso tempo a realizzare i **compiti di sviluppo** pensati unitariamente per i **bambini dai tre ai sei anni**, in termini di **identità** (costruzione del sé, autostima, fiducia nei propri mezzi), di **autonomia** (rapporto sempre più consapevole con gli altri), di **competenza** (come elaborazione di conoscenze, abilità, atteggiamenti), di **cittadinanza** (come attenzione alle dimensioni etiche e sociali). Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, ogni bambino dovrà essere in possesso di alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale: - riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui; - ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto; - manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti; - condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici; - ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali; - coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza; - sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana;	Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, **è in grado di**. - iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita **tipiche della propria età**, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni; - utilizzare gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco; - interpretare i sistemi simbolici e culturali della società, orientare le proprie scelte in modo consapevole, rispettare le regole condivise, collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità; - impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri; - dimostrare una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni; - esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea; - utilizzare la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione; - utilizzare la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione; - di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di

- dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie; - rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana; - è attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta; - si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche; - orientarsi nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche; - usare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo; - avere cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita; - assimilare il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile; - avere attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi formali e non formali (esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.); - dimostrare originalità e spirito di iniziativa.(In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali), misurandosi con le novità e gli imprevisti; - di avere consapevolezza e di assumersi le proprie responsabilità, chiedendo e fornendo aiuto in situazioni di criticità.

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole

---

	3 ANNI	**4 ANNI**	**5 ANNI**
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE Competenza prevalente (focus): Competenza in materia di cittadinanza Competenza concorrente: Competenza alfabetica funzionale; Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	**CAMPO DI ESPERIENZA** **Il sé e l'altro** OBIETTIVI: Superare le eventuali difficoltà legate al distacco dalla famiglia; Sviluppare il senso di identità personale; Essere capace di esprimere i propri bisogni; Stabilire relazioni positive con gli adulti e con i pari; Acquisire semplici norme di comportamento; Imparare a rispettare gli altri.	**CAMPO DI ESPERIENZA** **Il sé e l'altro** OBIETTIVI: Vivere serenamente il distacco dalla famiglia; Esprimere le proprie emozioni e i propri bisogni; Sviluppare il senso di identità personale; Stabilire relazioni positive con gli adulti e con i pari; Rispettare le regole condivise; Rispettare gli altri e sviluppare la disponibilità alla cooperazione.	**CAMPO DI ESPERIENZA** **Il sé e l'altro** OBIETTIVI: Consolidare il senso di identità personale per stare meglio in famiglia e in comunità; Accettare le diversità; Manifestare e controllare le proprie emozioni; Sviluppare la capacità di collaborare con gli altri per realizzare un progetto comune; Comprendere bisogni e sentimenti propri ed altrui; Comprendere l'importanza delle regole.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Semplici regole di convivenza nei gruppi di appartenenza	Regole fondamentali della convivenza, della vita e del lavoro in sezione	Significato della regola
Conoscenza dei propri bisogni	Ruoli delle figure di riferimento	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, comunità di appartenenza
	Conoscenza dei propri stati d'animo	Conoscenza dei propri ed altrui stati d'animo

ATTIVITÀ CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Canti, giochi e attività di esplorazione	Drammatizzazioni	Giochi di ruolo, giochi con regole
Conversazioni guidate	Attività di gruppo	Conversazioni libere e guidate; drammatizzazioni

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE Competenza prevalente (focus): Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza concorrente: Competenza alfabetica funzionale Competenza imprenditoriale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	CAMPO DI ESPERIENZA Il corpo e il movimento OBIETTIVI: Attivare schemi motori di base Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo Sviluppare il senso di orientamento nello spazio seguendo semplici punti di riferimento Riconoscere la propria identità personale	CAMPO DI ESPERIENZA Il corpo e il movimento OBIETTIVI: Acquisire sicurezza nei movimenti e fiducia nelle proprie capacità motorie Ricomporre lo schema corporeo e rappresentarlo graficamente Utilizzare piccoli attrezzi in autonomia Eseguire semplici percorsi motori Riconoscere la propria identità sessuale	CAMPO DI ESPERIENZA Il corpo e il movimento OBIETTIVI: Controllare schemi motori Padroneggiare e coordinare movimenti e gesti Muoversi con sicurezza nello spazio circostante Eseguire percorsi motori Disegnare la figura umana in modo completo, organizzato e differenziato Riconoscere la propria identità sessuale e rispettare la diversità

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Principali parti del corpo	Schema corporeo	Parti del corpo e loro funzioni
Semplici condotte e schemi motori	Regole dei giochi	I pericoli nello spazio circostante
	Lo spazio circostante	Comportamenti sicuri

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Semplici giochi motori	Giochi motori con regole	Giochi motori per stabilire la direzionalità
Giochi di esplorazione dello spazio	Percorsi motori	Percorsi motori
Libera rappresentazione grafica del corpo	Rappresentazione grafica dello schema corporeo	Rappresentazione grafica particolareggiata della figura umana

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. 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. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. .

	3 ANNI	**4 ANNI**	**5 ANNI**
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE Competenza prevalente (focus): Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza concorrente: Competenza alfabetica funzionale; Competenza imprenditoriale; Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	CAMPO DI ESPERIENZA Immagini, suoni e colori OBIETTIVI: Favorire la scoperta dei colori; Conoscere e denominare i colori primari; Tracciare segni (scarabocchi) e assegnarvi un significato; Utilizzare alcune tecniche grafico-pittoriche; Utilizzare il colore come linguaggio per comunicare i propri messaggi; Esprimere e comunicare attraverso suoni e gesti.	CAMPO DI ESPERIENZA Immagini, suoni e colori OBIETTIVI: Consolidare la conoscenza dei colori primari e scoprire i colori secondari; Utilizzare varie tecniche creative con i colori; Usare in modo creativo i materiali a disposizione; Colorare rispettando margini e contorni; Rappresentare graficamente le esperienze; Esprimere e comunicare attraverso suoni e gesti eseguendo semplici coreografie e drammatizzazioni.	CAMPO DI ESPERIENZA Immagini, suoni e colori OBIETTIVI: Consolidare la conoscenza dei colori secondari, caldi e freddi; Rappresentare con ricchezza di particolari situazioni vissute e inventate; Sapersi orientare nello spazio grafico e realizzare un disegno; Usare in maniera sempre più autonoma le tecniche e i materiali sperimentati; Utilizzare alcuni mezzi tecnologici; Esprimere e comunicare attraverso suoni e gesti eseguendo coreografie e drammatizzazioni.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Sommaria conoscenza dei colori	Colori primari	Colori derivati
Principali mezzi grafici	Semplici tecniche grafico-pittoriche	Tecniche di rappresentazione grafico-pittorico-plastica
Semplici materiali	Caratteristiche dei principali mezzi grafici	Semplici programmi di grafica (PAINT)

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Canti e filastrocche sui colori	Attività laboratoriali	Utilizzo di tecniche e materiali diversi per produzioni creative
Attività grafico-pittoriche	Utilizzo di tecniche e materiali diversi	Attività laboratoriali
Attività manipolative	Attività manipolative	Creazione di elaborati grafici attraverso strumenti multimediali

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

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

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE Competenza prevalente (focus): Competenza alfabetica funzionale Competenza concorrente: Competenza in materia di cittadinanza; Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	CAMPO DI ESPERIENZA I discorsi e le parole OBIETTIVI: Favorire l'arricchimento del lessico Verbalizzare semplici immagini; Memorizzare brevi poesie e filastrocche; Ascoltare brevi racconti e storie. Eseguire semplici pregrafismi; Sviluppare la capacità di leggere immagini	CAMPO DI ESPERIENZA I discorsi e le parole OBIETTIVI: Favorire l'arricchimento del lessico; Verbalizzare immagini; Ascoltare e memorizzare poesie e filastrocche; Comprendere storie e racconti ascoltati e provare a raccontarli; Descrivere esperienze vissute; Interpretare personaggi di storie ascoltate; Eseguire pregrafismi.	CAMPO DI ESPERIENZA I discorsi e le parole OBIETTIVI: Favorire l'acquisizione di un lessico sempre più ricco e preciso; Verbalizzare immagini complesse e in sequenza; Ascoltare, comprendere e rielaborare narrazioni; Formulare ipotesi e rispondere a domande sui temi affrontati; Essere in grado di inventare semplici storie anche con l'aiuto di carte tematiche; Ascoltare e memorizzare poesie e filastrocche; Memorizzare dialoghi in rima nell'ambito di una drammatizzazione; Associare il suono al corrispondente simbolo alfabetico; Favorire l'approccio alla lettura/scrittura di semplici parole anche con l'aiuto di riferimenti visivi; Passare dalla lettura di immagini alla lettura di simboli e scritte; Familiarizzare con il codice scritto; Essere capaci di scrivere il proprio nome; Sviluppare la capacità di raccontare e descrivere eventi personali e situazioni.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Vocabolario di base	Vocaboli relativi all'ambiente familiare e scolastico	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.
Semplici funzioni del linguaggio	Principali regole di conversazione	Regole di conversazione
	Principi essenziali di organizzazione della frase	Principali connettivi logici
		Principi essenziali di organizzazione del discorso
		Simboli alfabetici

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Verbalizzazione di immagini	Verbalizzazione di immagini	Lettura ed interpretazione di immagini
Ascolto e memorizzazione di semplici poesie e filastrocche	Ascolto e memorizzazione di poesie e filastrocche	Ricostruzione di immagini in sequenza
Ascolto di brevi racconti e fiabe	Semplici drammatizzazioni di situazioni reali o storie ascoltate	Drammatizzazioni con semplici dialoghi in rima Ascolto e memorizzazione di poesie e filastrocche
Conversazioni con domande stimolo	Ascolto e rielaborazione di fiabe e racconti	Ascolto e rielaborazione di fiabe e racconti
	Conversazioni libere e guidate	Conversazioni libere e guidate
		Giochi linguistici
		Giochi metafonologici
		Attività di lettura/scrittura di semplici parole con l'aiuto di immagini di riferimento.
		Attività ludico-didattiche per la scrittura del proprio nome per copiatura, con tratteggi, con letterine mobili, con materiale manipolativo ecc…

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

	3 ANNI	**4 ANNI**	**5 ANNI**
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE Competenza prevalente (focus): Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Competenza concorrente: Competenza alfabetica funzionale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	CAMPO DI ESPERIENZA La conoscenza del mondo OBIETTIVI: Esplorare l'ambiente utilizzando i diversi canali sensoriali; Riconoscere fenomeni atmosferici e associarli a simboli grafici; Percepire prima-dopo nelle azioni della giornata scolastica; Avviare alla conoscenza dei giorni della settimana; Distinguere il susseguirsi giorno-notte. Cogliere le principali trasformazioni stagionali; Riconoscere grande-piccolo; Riconoscere forme geometriche: cerchio-quadrato; Distinguere pochi-tanti.	CAMPO DI ESPERIENZA La conoscenza del mondo OBIETTIVI: Riconoscere le caratteristiche delle cose osservate ed eventuali trasformazioni Osservare e riconoscere i cambiamenti stagionali e i suoi fenomeni. Percepire la scansione della giornata scolastica e delle azioni quotidiane. Percepire la ciclicità del tempo: giorno-settimana. Raggruppare oggetti, persone e animali in base a criteri o caratteristiche. Costruire semplici insiemi per: grandezza, forma e colore. Riconoscere le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo. Classificare in base a uno, pochi, tanti. Conoscere ed usare semplici simboli per registrare dati. Contare in senso progressivo,	CAMPO DI ESPERIENZA La conoscenza del mondo OBIETTIVI: Utilizzare semplici tecniche di documentazione per rievocare le esperienze compiute; Riconoscere i cambiamenti nei cicli stagionali, nella crescita di persone, piante animali; Riconoscere e verbalizzare le scansioni temporali convenzionali: ieri, oggi, domani; Percepire la ciclicità del tempo: giorno- settimana-mesi-anni-stagioni; Raggruppare e ordinare elementi secondo più criteri: colore, dimensione, spessore, forma e quantità; Riconoscere e riprodurre le principali forme geometriche; Saper associare le quantità con simboli corrispondenti; Collegare la quantità alla sequenza numerica.

		collegando la sequenza numerica con oggetti; Compiere differenziazioni e confrontare quantità.	Conoscere i numeri e opera con essi; Eseguire operazioni quantitative sugli insiemi: di più/di meno, uguale/maggiore/minore.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Minima conoscenza dei concetti spazio-temporali	Concetti temporali prima-dopo, giorno-notte	Concetti temporali di successione, contemporaneità, durata
	Fasi della giornata scolastica	Periodizzazioni: giorno-notte, fasi della giornata; giorni, settimane, stagioni
	Principali cambiamenti stagionali	Forme geometriche
	Forme geometriche	Criteri per raggruppare, seriare, ordinare affrontata

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Osservazione guidata dei fenomeni atmosferici	Osservazione dell'ambiente e dei suoi cambiamenti	Osservazione e verbalizzazione delle caratteristiche dell'ambiente e dei suoi cambiamenti
Esplorazione di ambienti naturali	Ascolto e rielaborazione di storie e racconti	Attività di ricostruzione, sulla linea del tempo, delle routines di una giornata
Conversazioni guidate	Ascolto e memorizzazione di canti e filastrocche sui giorni della settimana	Costruzione di calendari settimanali e mensili per la registrazione di dati quali festività, compleanni, ricorrenze, rilevazioni meteorologiche ecc…
Manipolazione e osservazione sulla base di criteri stabiliti	Calendario	Racconti, canti, filastrocche, schede didattiche ed elaborati grafic-pittorici sui mesi dell'anno e sulle stagioni
Routines scolastiche	Attività di ricostruzione in sequenza con l'aiuto della linea del tempo	Attività ludiche, didattiche e manipolative finalizzate a raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc.

Ascolto e memorizzazione di canti e filastrocche sui giorni della settimana	Schede operative	Filastrocche , poesie e racconti sulle forme geometriche e successiva rielaborazione ludica, grafico-pittorico-manipolativa per la costruzione delle stesse.

Schede operative	Giochi finalizzati alla costruzione di insiemi sulla base di criteri stabiliti	A partire da una storia letta o raccontata, rielaborare graficamente le sequenze indicando anche la progressione numerica delle stesse.
	Filastrocche , poesie e racconti sulle forme geometriche e successiva rielaborazione ludica, grafico-pittorico-manipolativa per la costruzione delle stesse	Costruzione e confronto di insiemi secondo criteri dati anche con l'utilizzo di simboli numerici
	Canti e giochi per favorire un primo approccio alla quantità numerica	Attività di conta in giochi e altre attività concrete
		Schede didattiche sull'associazione della quantità al simbolo numerico

DISCIPLINA: ITALIANO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

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

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

Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.

Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale acquisendo un primo nucleo di terminologia specifica.

Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa, autonoma e formula su di essi giudizi personali.

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

Comprende e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e strutturati; comprende e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.

Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.

È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).

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

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

L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.

Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.

Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.

Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base.

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

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

Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe V primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III secondaria di I grado
Competenza prevalente (focus) Competenza alfabetica funzionale; Competenza concorrente Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza digitale.	***Ascolto e parlato*** -Mantenere l'attenzione sul messaggio orale. -Intervenire negli scambi comunicativi rispettando i turni. -Comprendere e ricordare i contenuti essenziali dei testi ascoltati. -Narrare brevi esperienze personali. -Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività. ***Leggere*** -Padroneggiare la lettura strumentale. -Leggere e comprendere brevi testi. -Leggere e memorizzare semplici poesie e filastrocche. -Leggere e ricavare informazioni da semplici testi letterari e di divulgazione. ***Scrivere*** -Produrre semplici testi descrittivi,	***Ascolto e parlato*** -Interagire in modo collaborativo in una conversazione, formulando domande, dando risposte e fornendo esempi. -Comprendere il tema, le informazioni essenziali e lo scopo di un discorso. -Formulare domande precise e pertinenti. -Comprendere consegne ed istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. ***Leggere*** -Utilizzare forme di letture diverse funzionali allo scopo. -Usare, nella lettura, opportune strategie per analizzarne il contenuto. -Leggere testi narrativi e semplici testi poetici cogliendone le caratteristiche	***Ascolto e parlato*** -Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. -Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. -Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto. -Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.).

	narrativi, pragmatici legati ad esperienze personali. -Raccogliere idee per la scrittura attraverso la descrizione di elementi reali e il racconto del proprio vissuto. -Riflettere collettivamente e individualmente sulla pianificazione di semplici testi. -Utilizzare semplici strategie di composizione	formali più evidenti, l'intenzione comunicativa ed esprimendo un parere personale. ***Scrivere*** -Rielaborare testi di diverso tipo in base a indicazioni date. -Produrre la sintesi di un – breve testo. – Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di	-Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. -Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato

	-Comprendere in brevi testi il significato di	un'esperienza. Rielaborare testi (ad esempio:	all'argomento e alla situazione.

	parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. -Ampliare il patrimonio lessicale attraverso varie esperienze scolastiche ed utilizzarlo in modo appropriato. ***Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua***. Rispettare le principali convenzioni ortografiche e sintattiche. -Utilizzare semplici strategie di autocorrezione. -Riconoscere ed utilizzare correttamente i principali segni di punteggiatura -Riconoscere gli elementi essenziali di una frase.	parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. Utilizzare varie tecniche di scrittura per produrre testi. Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. ***Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua***. -Rispettare le regole ortografiche. Riconoscere e denominare le parti variabili e invariabili del discorso. -Riconoscere modi finiti e indefiniti del verbo. -Riconoscere e denominare gli elementi basilari di una frase: soggetto, predicati, espansioni dirette e indirette.	-Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione. Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide. *Lettura* Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva,

		-Utilizzare consapevolmente strumenti di consultazione. -Comprendere ed utilizzare in modo	orientativa, analitica). Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per

		appropriato il lessico di base. -Arricchire il 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) -Individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. -Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.	documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro

			caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. Formulare in

			collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo. Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale,

			ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale. Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena. Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio

			patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. Comprendere e usare parole in senso figurato.

			Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo. Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua. Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi). ***Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua***. Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in

			campi semantici e famiglie lessicali. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione. Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
I vissuti e loro rielaborazione. Raccontare storie, memorizzare filastrocche in rima. Discriminare parole e frasi e viceversa. Riconoscere sillabe e i segmenti non	Esprimere situazioni, informazioni, consegne, sequenze, messaggi verbali di diverso tipo; elementi fondamentali della comunicazione orale.	Raccontare i vissuti: le vacanze, il ritorno a scuola, i racconti dei bambini. Memorizzare le poesie, esprimere le emozioni Riconoscere le stagioni, saper osservare la	Raccontare il contenuto di un testo e interpretazione dei vari protagonist i della situazione. Completare ed esporre un testo narrativo dopo averne ascoltato	Conversare su diversi argomenti, racconti di esperienze personali, conversazioni collettive, informazioni di vario tipo. Conversare su testi di vario tipo. Leggere in maniera espressiva e silenziosa e comprendere testi di vario genere: descrittivo, biografico,fantascientifico, fantasy, giallo,storico,	Nucleo 1: Ascolto e parlato. Riconoscere le strutture grammaticali della lingua italiana e il lessico fondamentale della comunicazione orale (formale ed informale) Ascoltare e decodificare i	Nucleo 1: Ascolto e parlato. Riconoscere le strutture grammaticali della lingua italiana e il lessico fondamentale della comunicazione orale	Nucleo 1: Ascolto e parlato. Riconoscere le strutture grammaticali della lingua italiana e il essico fondamentale della comunicazione orale (formale ed informale)

						(formale	

sillabici, le vocali e le consonanti, le lettere doppie. Riconoscere digrammi e trigrammi, l'apostrofo e l'accento. Distinguere i tre caratteri. Leggere e scrivere brevi didascalie. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua. Comprendere istruzioni e il lessico. Classificare famiglie di parole. Definire le	Leggere in modo scorrevole e corretto. Comprendere informazioni e messaggi. Memorizzare filastrocche e poesie. Scrivere correttamente sotto dettatura. Raccontare in modo autonomo, con frasi semplici, un vissuto o storie secondo criteri di logicità e di successione temporale. Riordinare e riprodurre sequenze grafico-pittoriche. Scrivere	natura. Raccontare storie di fantasia, la fiaba e la favola, miti e leggende, il mondo attraverso i testi. Conoscere le regole. Scrivere per comunicare a distanza con i diversi supporti cartacei e digitali. Distinguere le diverse tipologie di racconti: testo narrativo realistico e fantastico, testo poetico, testo descrittivo, testo regolativo,	l'inizio e la conclusione. Ascoltare e comprendere varie tipologie testuali. Ascoltare e comprendere un testo poetico. Discutere sulle diverse interpretazioni di un testo poetico. Conoscere le regole della conversazione. Distinguere gli elementi essenziali del testo narrativo come racconto realistico e fantastico: personaggi, luoghi, tempi e	poetico, cronaca, informativo, argomentativo, regolativo e teatrale. Scrivere testi di vario genere: descrittivo, biografico,fantascientifico, fantasy, giallo, storico, poetico, cronaca, informativo, argomentativo, regolativo e teatrale. Sintetizzare, rielaborare, parafrasare. Usare il dizionario in modo consapevole: significato delle parole, omonimi, sinonimi, contrari. Distinguere gli elementi della comunicazione, il linguaggio settoriale, l'etimologia, l'evoluzione della lingua, i dialetti. Morfologia Distinguere: nome, articolo, preposizione, avverbio, aggettivo, pronome, congiunzione, esclamazione, tutti i	messaggi; il parlato nelle situazioni programmate: il dibattito, le interrogazioni, la relazione Nucleo 2: Lettura. Riconoscere le caratteristiche, struttura e finalità delle seguenti tipologie testuali: la fiaba, la favola, il mito e il racconto fantastico Analizzare un testo poetico: struttura, elementi essenziali di metrica Distinguere le principali figure retoriche Epica classica Epica medievale. Nucleo 3: Scrittura. Riconoscere le strutture grammaticali	ed informale); Ascoltare e decodificare i messaggi; il parlato nelle situazioni programmate: il dibattito, le interrogazioni, la relazione. Nucleo 2: Lettura. Riconoscere le caratteristiche, struttura e finalità delle seguenti tipologie testuali: il racconto fantastico, fantasy, fantascientifico, giallo, umoristico, avventura Strutturare un racconto in prima persona (diario,	Ascoltare e decodificare dei messaggi. Il parlato nelle situazioni programmate: il dibattito, le interrogazioni, la relazione Conoscere le tecniche di scrittura relative all'ascolto: scalette e appunti. Analizzare un testo poetico: struttura, elementi essenziali di metrica (struttura delle rime, articolazione delle strofe, riflessione su significante e significato). Individuare le figure retoriche studiate. Conoscere la

parole. Utilizzare il disegno per rappresentare nomi e concetti per pervenire alla parola.	semplici descrizioni. Scrivere rispettando le principali convenzioni ortografiche. Conoscere	testo informativo, il diario. Ortografia - Morfologia- Sintassi- Arricchire il lessico- Usare consapevolmente il dizionario.	fatti. Riconoscere gli elementi caratterizzanti il testo regolativo, informativo poetico (rime, versi, strofe, similitudini e metafore) e	modi del verbo nella forma attiva, passiva e riflessiva. Sintassi Distinguere: soggetto, predicato, complementi. Utilizzare le convenzioni ortografiche. Riconoscere il discorso diretto e indiretto.	della lingua italiana (ortografia, punteggiatura, parti del discorso, lessico e sintassi). Usare i principali connettivi logici. Applicare tecniche per elaborare testi	autobiografia e lettera) . Analizzare un testo poetico: struttura, elementi essenziali di metrica	storia della letteratura italiana da fine Settecento al Novecento e brani di alcuni dei principali autori;

	genere e numero di nomi, articoli e aggettivi. Distinguere le azioni. Distinguere frasi minime.		autobiografico. Individuare le sequenze di un testo narrativo. Comprendere e completare un racconto. Produrre testi narrativi realistici e fantastici, regolativi, informativi, autobiografici e poetici. Descrivere ambienti. Rielaborare un testo in forma di riassunto. Morfologia Distinguere: nomi, articoli, aggettivi, preposizioni, verbi, pronomi congiunzioni.		chiari e coerenti (scaletta, controllo e rilettura). Produrre in maniera creativa le varie tipologie testuali (fiaba, favola, mito, racconto fantastico, poesia). Utilizzare tecniche di riassunto e parafrasi. Usare consapevolmente il dizionario Nucleo 4: Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua. Analizzare grammaticalmente.	(struttura delle rime, articolazione delle strofe) Riconoscere le principali figure retoriche. Conoscere la Storia della letteratura italiana dalle origini al Settecento e brani di alcuni dei principali autori. Utilizzare tecniche di lettura analitica, sintetica ed espressiva Nucleo 3. Scrittura. Riconoscere le strutture grammatical	il contesto storico di riferimento di autori ed opere studiate. Utilizzare tecniche di lettura analitica, sintetica ed espressiva Nucleo 3: Scrittura. Conoscere le strutture grammaticali della lingua italiana (ortografia, punteggiatura, parti del discorso, lessico e sintassi).Usare i principali connettivi logici Conoscere le tecniche per elaborare testi chiari e coerenti (scaletta, controllo e rilettura) Impiegare strategie e

			Sintassi Distinguere : frase minima, soggetto, predicato verbale e nominale, complementi, i segni di punteggiatura. Essere in grado			i della lingua italiana (ortografia, punteggiatura, parti del discorso, lessico e sintassi). Usare i principali connettivi logici Utilizzare	modalità per prendere appunti in modo efficace Produrre in modo creativo le varie

			di ricercare il lessico appropria t o in relazione a diversi tipi di testo e situazioni . Utilizzare in modo appropria t o il dizionario .			tecniche per elaborare testi chiari e coerenti (scaletta, controllo e rilettura) Produrre in modo creativo le varie tipologie testuali (diario, lettera, racconto fantastico o d'avventura , poesia). Usare il dizionario in modo appropriato. Usare le fasi fondamenta li di progettazio ne, schema guida per l'analisi di	tipologie testuali (racconto fantastico, fantascientifi co, horror, realistico, psicologico, poesia) Produrre articoli giornalistici di cronaca, di commento e recensioni Usare il dizionario in modo appropriato. Nucleo 4: Elementi di grammatic a esplicita e riflessione sugli usi della lingua. Eseguire l'analisi del periodo.

						testi narrativi e di prodotti audiovisivi Nucleo 4: Elementi di grammatica esplicita e riflettere sugli usi della lingua. Eseguire analisi grammaticale e logica.	

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
Ascolto di una narrazione. Ascolto di storie , comprensione e racconto delle stesse Individuazione dei personaggi e dei fatti principali di un testo ascoltato. Lettura e traduzione di parole in immagini. Lettura e comprensione di frasi e semplici testi. Associazione del fonema al grafema corrispondente . Produzione autonoma di parole associate ad immagini nei diversi	Ascolto, ed esecuzione di una o più consegne riferite alle attività e ai diversi momenti della giornata. Ascolto e comprensione di semplici testi narrativi. Racconto personale di testi ascoltati e/o di proprie esperienze Lettura e comprensione di testi di vario tipo. Produzione autonoma di semplici testi narrativi con l'aiuto di	Ascolto e rielaborazione orale di testi narrativi, realistici, fantastici, informativi e regolativi. Lettura e analisi di testi di vario tipo. Scrittura di testi di vario genere seguendo schemi liberi o stabiliti. Lavoro sul testo e sua rielaborazione personale. Adattamento , rielaborazione e produzione autonoma di fiabe, favole, leggende, miti Ascolto e memorizzazione di	Ascolto di brani narrati. Conversazioni libere e guidate su argomenti di vario genere. Lettura di un testo a voce alta e silenziosa, in modo scorrevole rispettando la punteggiatura . Il testo narrativo fantastico: fiaba, favola, leggenda, mito. Individuazione della struttura e degli elementi caratteristici del testo: luoghi, tempi, personaggi, sequenze	Lettura ed analisi di testi di vario genere. Lettura analitica di testi narrativi, descrittivi, poetici con diverso scopo comunicativo da cui ricavare modelli per la produzione personale. Lettura espressiva. Conversazioni libere e guidate. Lettura ed analisi di brani biografici ed autobiografici di personaggi noti e	Ascolto di brani scelti da libri di testo e non. Conversazioni Libere e guidate, confronto e riflessioni Lettura di brani scelti da libri di testo e non. Uso di strategie e diverse di lettura(lettura orientativa, selettiva, analitica). Analisi e rielaborazione di testi (smontaggio e	Ascolto attivo Utilizzo di tecniche di supporto alla comprensione durante l'ascolto (appunti, abbreviazioni, parole-chiave, ecc.) per cogliere informazioni principali e secondarie, implicite ed esplicite (fonte, argomento, attendibilità del messaggio, luogo, tempo, personaggi, ...). Rielaborazione di notizie ascoltate. Conversazioni produttive con	Ascolto e comprensione di un messaggio globale ascoltato. Esposizione dei contenuti di studio in modo chiaro e sufficientemente corretto. Comprensione del significato e dello scopo di una comunicazione Esposizione in modo chiaro del proprio pensiero e dei contenuti di studio. Lettura scorrevole e comprensione dello scopo

caratteri grafici. Drammatizzazione e rappresentazioni grafiche. Discriminazione di suoni affini. Discriminazione di suoni dolci e duri.	immagini, domande, schemi guida. Descrizione di illustrazioni attraverso frasi	filastrocche e poesie. Manipolazione e produzione di poesie e filastrocche. Riconoscimento delle	narrative, intreccio, fabula, stati d'animo . Comprensione, esposizione e rielaborazione del contenuto dei testi letti o	personaggi letterari. Lettura e produzione di pagine di diario. Produzione di lettere personali e formali. Riassunti. Manipolazione di testi. Struttura di un	rimontaggio, riordino logico dei contenuti) . Lavori di arricchimento lessicale con uso costante del dizionario Produzioni e	Formulazione di ipotesi per sostenere e confutare tesi e/o fare	e del significato globale del testo letto. Ascolto di testi con applicazione di tecniche di supporto alla

Completamento di parole con digrammi e trigrammi. Individuazione di una parola-chiave e del fonema-grafema nuovo. Giochi fonologici e senso-percettivi. Composizione di sillabe e parole. Lettura e scrittura di parole. Composizione, lettura e scrittura di parole con più sillabe e semplici frasi. Discriminazione di parole con le doppie. La divisione in sillabe. Scelta degli articoli appropriati al nome. Uso dei segni di	didascaliche. Brainstorming. Cooperative learning. Uso della Lim. Scrittura e completamento di parole con suoni affini. Discriminazione di suoni dolci e duri. Completamento di parole con gruppi consonantici particolari. La divisione in sillabe. Uso consapevole della punteggiatura. Classificazione di nomi. Individuazione di nomi comuni e propri. Riconoscimento del genere e del numero dei nomi	caratteristiche strutturali di un testo poetico (versi, strofe e rime); individuazione di alcune figure retoriche (similitudine, metafora, personificazione); visualizzazione e rappresentazione grafica di immagini poetiche (il calligramma). Brainstorming. Cooperative learning. Difficoltà ortografiche. Riconoscimento, analisi e utilizzo di: articoli determinativi, indeterminativi, partitivi, nomi, verbi, aggettivi, pronomi.	ascoltati: modifiche, ampliamenti, completamenti, sintesi, riflessioni personali Lettura ed analisi di testi di vario genere. Lettura analitica di testi informativi e regolativi. Individuazione delle parole chiave in un testo informativo. I principali termini specifici dei vari ambiti disciplinari. Rielaborazione e riscrittura di testi informativi e regolativi e produzione personale Produzione di testi personali seguendo schemi	articolo giornalistico Analisi del genere e del contenuto del testo poetico. Scritture creative di filastrocche, poesie, nonsense. Analisi di testi poetici in cui intrecciare vissuti personali. Semplici parafrasi di poesie. Brainstorming. Cooperative learning. Esercitazioni sui diversi gradi dell'aggettivo qualificativo. Individuazione di aggettivi e pronomi.	lettura di mappe, schemi, tabelle e grafici secondo scaletta e/o schemi guida Produzioni libere di testi di vario genere. Esposizione di vissuti scritti e orali Visione di Film e documentari sui generi. Brainstorming. Cooperative learning. Produzioni scritte in modo sintetico: riassunti, mappe. Manipolazione di testi. Parafrasi, commento e analisi di testi	proposte. Raccontare esperienze (orali o scritte) in modo logico e chiaro. Argomentazioni su varie tematiche. Lettura di testi di varia natura in modo corretto (rispettando pause, intonazioni) ed espressivo Lettura silenziosa applicando tecniche di supporto alla comprensione, quali sottolineature, note al margine, appunti. Uso di strategie diverse di lettura(lettura	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.). Individuazione,, all'ascolto, di alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. Narrazione di 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. Lettura di testi

punteggiatura. Composizione di messaggi augurali Memorizzazione di poesie e filastrocche. Uso della Lim. Cooperative learning.	Riconoscimento dei sinonimi e dei contrari . Uso corretto degli articoli determinativi e indeterminativi.	Il verbo: modo Indicativo. Individuazione dei principali elementi di una frase: soggetto, predicato,	predisposti. Produzione autonoma di testi di vario genere	Tecniche di revisione a livello ortografico e sintattico . Coniugazione dei	poetici. Scrittura di testi digitali.	orientativa, selettiva, analitica). Riconoscere	letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie)

	Giochi mimici per descrivere azioni. Individuazione del verbo all'interno della frase e classificazione in base a macro-categorie temporali. Individuazione di qualità- dati sensoriali, associazione nome-qualità. Riconoscimento dell' aggettivo qualificativo e concordanza con nome-articolo-verbo. Drammatizzazione di semplici dialoghi. Trascrizione di dialoghi in forma di discorso diretto ed	complemento oggetto, di termine e di specificazione. Uso del dizionario. Uso della Lim. Ricerche su Internet.	Seguendo uno schema libero o un modello guida. Brainstorming. Cooperative learning. Uso della Lim. Uso del dizionario, ordine alfabetico. Difficoltà ortografiche: suoni difficili, raddoppiamenti, divisioni in sillabe. Le parti del discorso: il nome, l'articolo Correttezza ortografica: accento, apostrofo, troncamento, e-è, uso dell'h. Le parti del	verbi regolari e irregolari. Coniugazione dei modi finiti e indefiniti del verbo. Esercizi di riconoscimento delle forme verbali. Analisi grammaticale. Analisi logica. I verbi transitivi ed intransitivi. Forma attiva e passiva dei verbi. I verbi impersonali. Completamento di frasi con l'inserimento dei termini più appropriati. Riscrittura di frasi in base al posizionamento dei sintagmi. Il complemento diretto. I principali	Ricerche Esercizi di fonologia e ortografia. Conoscenza e individuazione degli elementi morfologici della frase.	caratteristiche e strutture dei testi per riuscire a comprenderli. Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. Lettura di testi letterari di vario tipo e forma: racconti, novelle, romanzi, poesie, individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi,	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. Formulazione, in collaborazione con i compagni, di ipotesi interpretative. Applicazione di procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: uso di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); rispetto delle

	indiretto e viceversa. La frase minima. La concordanza tra soggetto e predicato. Ascolto e memorizzazione		discorso :, l'aggettivo qualificativo (comparativo, superlativo) Aggettivi e pronomi: possessivi,	complementi indiretti. Giochi didattici multimediali - Videoscrittura		loro caratteristiche, ruoli, relazione e motivazione e delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale, genere	convenzioni grafiche. Produzione di testi di tipo diverso

	di filastrocche e poesie.		dimostrativi, numerali, interrogativi e esclamativi, indefiniti. I pronomi personali Completamento di frasi con l'inserimento dei termini più appropriati. Riscrittura di frasi in base al posizionamento dei sintagmi. Predicato verbale e nominale. Coniugazione dei verbi regolari. . Complementi indiretti Analisi logica e grammaticale -Giochi didattici multimediali -Videoscrittura -Uso della Lim -Ricerche su	-Uso della lim -Ricerche su Internet -Scrittura creativa con Word		di appartenenza, formulazione di ipotesi interpretative. Produzioni testuali libere o con schema guida. Esercizi a scelta multipla, V/F, risposte a domande. Produzioni scritte in modo sintetico: riassunti, mappe. Parafrasi, commento e analisi di testi poetici. Realizzazione di scritture creative in prosa e in versi. Manipolazione di testi. Scrittura di	(narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. Produzione di testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più

			Internet -Scrittura creativa con Word. Brainstorming. Cooperative learning.			testi digitali come supporto all'esposizione orale. Brainstorming. Cooperative learning. Utilizzo costante di più tipi di	adeguato. Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi

						vocabolari, anche online. Riconoscimento degli elementi fondamentali della fonologia. Utilizzo delle strutture morfologiche della lingua italiana. Riconoscimento di connettivi sintattici e testuali, dei segni interpuntivi e la loro funzione e specifica. Riconoscimento della struttura logico-sintattica della frase semplice e complessa. Riconosciment	Argomentazioni su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide. Descrizione di oggetti, luoghi, persone e personaggi. Utilizzo della videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrittura di testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni, utilizzo di applicazioni presenti nei motori di ricerca), anche come supporto all'esposizione orale. Realizzazione di forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici,

						o dei propri errori allo scopo di imparare ad auto-correggersi nella produzione scritta.	riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrittura o invenzione di testi

							teatrali, per un’eventuale messa in scena. Brainstorming. Cooperative learning. Riconoscimento ed esemplificazione di casi di variabilità della lingua. Riconoscimento delle principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); Campi semantici e famiglie lessicali. Individuazione dei principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. Riconoscimento dell’organizzazione logico-sintattica della frase semplice e

							complessa. Riconoscimento, in un testo, delle parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali.

							Riconoscimento dei i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica

DISCIPLINA: LINGUE STRANIERE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria per la lingua inglese (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di
Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

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

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

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

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

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

(I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.

Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.

Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.

Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.

Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.

Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e

collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.
Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO PER LA SECONDA LINGUA COMUNITARIA

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

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali.
Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.
Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMETNO Fine classe III primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe V primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III secondaria di I grado (inglese)
Competenza multilinguistica	Comprendere vocaboli, istruzioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente , relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia e al proprio ambiente.	Comprendere brevi dialoghi, espressioni e frasi di uso quotidiano, se pronunciati chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.	Comprendere punti essenziali di un discorso, A a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parla di argomenti familiari inerenti alla scuola, al tempo libero ecc...
Competenza digitale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza	Produrre frasi ed interagire con un compagno in semplici scambi comunicativi.	Interagire in brevi dialoghi, monitorati dagli insegnanti e stimolati da supporti visivi, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.	Interagire con uno o più interlocutori e presentare persone, condizioni di vita o di studio; esprimere un'opinione e motivarla con espressione e frasi connesse in modo semplice.
	Leggere e comprendere semplici e brevi testi accompagnati da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisiti a livello orale.	Leggere e comprendere semplici testi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale ed identificando parole e frasi familiari. Scrivere in forma comprensibile	Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. Produrre risposte e formulare

Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.
Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio.

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

	Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano.	semplici messaggi, relativi ad ambiti familiari. Comprendere il senso globale di un breve	domande sui testi; scrivere brevi lettere personali. Comprendere un breve video descrittivo.

	Acquisire l'autonomia nel fare esperienza con la lingua straniera attraverso le potenzialità espressivo-comunicative.	video. Acquisire l'autonomia nel fare esperienza con la lingua straniera attraverso le potenzialità espressivo-comunicative.	Acquisire l'autonomia nel fare esperienza con la lingua straniera attraverso le potenzialità espressivo-comunicative.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr

Salutare in modo informale. Presentarsi e chiedere il nome. Comprendere ed eseguire semplici comandi che regolano la vita di classe e di facili istruzioni per colorare, disegnare, ritagliare…. Comprendere, memorizzare e utilizzare il lessico relativo all'ambiente scolastico e familiare	Utilizzare strutture lessicali per la presentazione e i saluti nei vari momenti della giornata. Comprendere brevi dialoghi in contesti noti: nome, cognome, età, numero di telefono, stato di salute. Conoscere i nomi di oggetti di uso comune e delle strutture linguistiche per definirli: oggetti e arredi	Riconoscere e memorizzare l'alfabeto inglese. Identificare e denominare i gradi di parentela dei membri della famiglia. I numeri fino a 50. Il cibo preferito e i pasti inglesi. Le strutture comunicative per chiedere ed esprimere preferenze alimentari. Sport e attività del tempo libero. Comprendere e esprimere le	Comprender e istruzioni e comandi funzionali alle attività didattiche e ludiche. Pronunciare correttamente parole, frasi e strutture comunicative di uso comune. Descrivere le caratteristiche fisiche di una persona. Riconoscere in semplici testi ascoltati e/o letti informazioni quali la provenienza	Comprendere istruzioni e comandi funzionali alle attività didattiche e ludiche. Conoscere i numeri fino a 100 e oltre. Comprendere e utilizzare il lessico di base e le strutture linguistiche per chiedere e riferire l'indirizzo e il numero di telefono. Identificare in semplici descrizioni di importanti città i negozi, gli edifici della città, i	Dare istruzioni. Chiedere il permesso. Chiedere e dire il nome. Fare lo spelling. Chiedere e dire l'età. Descrivere gli oggetti della classe. Parlare dei propri animali. Descrivere l'aspetto. Dire le proprie preferenze. Chiedere e dire l'ora. Dire la propria posizione.	Invitare e organizzare. Descrivere persone. Parlare delle vacanze. Ordinare cibo e bevande. Chiedere e dare informazioni per conoscere direzioni. Chiedere il permesso. Uso del "Present continous" per il futuro. Past simple (to be, to have). Verbi irregolari. Past simple	All'aeroporto. Alla stazione dei pullman. All'hotel. All'ufficio turistico. Alla stazione di polizia. Dal dottore. Going to. Will future. Will/may/might. Will/going to. Present perfect. Past participle. Present perfect/past simple. I pronomi possessive. Past continuous e

in semplici scambi dialogici. Conoscere i numeri fino a 10. Comprender e e denominare alcuni giocattoli.	scolastici, cibo e bevande. Descrivere la posizione di un oggetto o persona in relazione ad altri.	abilità e le capacità dei personaggi di semplici testi ascoltati e/o letti.	,la nazionalità, le capacità dei personaggi. Riconoscere e distinguere in	mezzi di trasporto e le direzioni per orientarsi nello	Dire la data. I pronomi personal soggetto . Il verbo essere. Present simple	regular and irregular verbs. Sostantivi numerabili e non. Must/mustn't . Have to.	Past simple (when/while). Should. If I where you… Il passive. Discorso diretto e

Identificare e denominare cibi e bevande; esprimere i propri gusti alimentari utilizzando linguaggi verbali e non verbali. Identificare gli animali della fattoria. Identificare i membri della famiglia e le stanze della casa. Riconoscere la posizione di un oggetto nello spazio. Riprodurre suoni della L2. Conoscere le principali festività :Halloween, Christmas, Easter.	Usare parole-chiave per mostrare educazione e cortesia. Esprimere sensazioni ed emozioni. Comprendere e esprimere le proprie abilità e quelle altrui. Riconoscere e memorizzare i numeri fino a 20. Riprodurre suoni della L2. Conoscere le festività del mondo anglosassone e le tradizioni ad esse correlate: Halloween, Christmas, St. Valentine's Day, Easter.	Identificare i mesi ei giorni della settimana. Comprendere e utilizzare vocaboli per descrivere alcuni capi di abbigliamento . Identificare una persona dalla descrizione di ciò che indossa. Conoscere i diversi tipi di abitazione in Gran Bretagna e operare confronti con la propria. Identificare una stanza a partire da ciò che contiene. Identificare gli animali della giungla attraverso le loro caratteristiche fisiche. Conoscere le tradizioni e le principali festività della	semplici testi ascoltati e/o letti le azioni abituali da quelle in corso di svolgimento. Conoscere il lessico e le strutture comunicative necessari ad esprimere correttamente l'ora. Leggere sull'orologio le ore e le frazioni di ora. Chiedere e dare informazioni sulle condizioni atmosferiche. Parlare della propria daily routine. Chiedere e dare informazioni sulle condizioni atmosferiche . Comprendere e utilizzare	spazio urbano. Conoscere i nomi dei negozi e le strutture linguistiche per chiedere e fornire il prezzo di un prodotto . Comprendere il sistema monetario inglese e quello americano. Comprendere e esprimere le abilità e le capacità dei personaggi di semplici testi ascoltati e/o letti. Conoscere il nome delle materie scolastiche. Uso del dizionario bilingue. CLIL: Utilizzare la lingua inglese per	(forma affermativa, negativa, interrogativa e le risposte brevi). Aggettivi possessivi. Le parole interrogative: Who, What, Where, When, How old. Aggettivi e pronomi dimostrativi. Le prep9osizioni di luogo. Il plurale dei nomi. There is/There are (forma affermativa, negativa e interrogativa). Some/any. Verbo avere. Present continous. CLIL: Utilizzare la lingua inglese per	Il comparativo e il superlativo degli aggettivi. CLIL: Utilizzare la lingua inglese per sviluppare argomenti appartenenti ad altre aree disciplinari. Conoscere ed analizzare feste, ricorrenze e tradizioni dei paesi di lingua inglese, cogliendone elementi storici e antropologici.	indiretto. I pronomi personali e i pronomi complemento. Gli aggettivi possessivi. Gli avverbi e le espressioni di tempo. Say e tell. CLIL: Utilizzare la lingua inglese per sviluppare argomenti appartenenti ad altre aree disciplinari. Conoscere ed analizzare feste, ricorrenze e tradizioni dei paesi di lingua inglese, cogliendone elementi storici e antropologici .

		Gran Bretagna: Halloween, Christmas, St. Valentine's Day	vocaboli per descrivere mestieri e professioni. Comprendere e utilizzare vocaboli per descrivere i	sviluppare argomenti appartenenti ad altre aree disciplinari. Regole grammaticali fondamentali. Conoscere ed	sviluppare argomenti appartenenti ad altre aree disciplinari. Conoscere ed analizzare feste, ricorrenze e		

			luoghi di vacanza e per indicare i mezzi di trasporto per raggiungerli. CLIL: Utilizzare la lingua inglese per sviluppare argomenti appartenenti ad altre aree disciplinari. Conoscere alcuni aspetti della civiltà e della cultura dei paesi anglofoni (usanze, feste, ricorrenze...).	analizzare feste, ricorrenze e tradizioni anglosassoni cogliendone elementi storici e antropologici: October Plenty Guy Fawkes Columbus Day Thanksgiving Day Christmas Saint George's Day May Day	tradizioni anglosassoni cogliendone elementi storici e antropologici: October Plenty Guy Fawkes Columbus Day Thanksgiving Day Christmas Saint George's Day May Day		

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
Ascolto di semplici dialoghi per salutare, presentarsi e chiedere il nome. Attività ludiche per discriminare i principali colori attraverso l'osservazione di flashcards. Giochi mirati al riconoscimento dei numeri fino a dieci;	Scambi comunicativi per salutare e presentarsi. Dialoghi per scambiare informazioni personali. Dialoghi e giochi mirati al riconoscimento di ambienti familiari e di oggetti di uso quotidiano	Lettura e identificazione delle lettere dell'alfabeto; raggruppamenti di lettere; attività di *spelling* di nomi e parole note. Scambi dialogici riguardo alla propria famiglia e quella altrui. Attività ludiche per la	Produzione di semplici descrizioni dei compagni esercitando lessico e strutture grammaticali pertinenti. Lettura e completamento di testi a partire da immagini. Identificazione di una persona	Riattivazione di lessico e di strutture comunicative apprese in semplici dialoghi e produzioni scritte. Giochi a catena per la memorizzazione dei numeri fino a 100 e oltre. Individuazione in brevi descrizioni	Comprensione orale: Ascoltare una storia, una descrizione, una conversazione (dalla voce dell'insegnante oppure da una registrazione) selezionando la figura principale. Produzione orale: individuare un oggetto descritto	Comprensione orale: ascoltare una canzone per completare una scheda. Produzione orale: ascoltare e rispondere oralmente alle domande curando la pronuncia e l'intonazione. Comprensione	Comprensione orale: ascoltare la registrazione e di un dialogo e selezionare la risposta esatta. Produzione orale: conversare con un compagno, con un parlante nativo su un argomento di ambito familiare. Comprensione

identificazione di colori e quantità numerica Identificazione di alcuni oggetti scolastici e giocattoli attraverso attività di T.P.R. Realizzazione di una semplice tabella in cui registrare le preferenze alimentari dei compagni. utilizzando linguaggi verbali e non verbali. Riconoscimento di alcuni animali domestici anche attraverso l'ascolto dei loro versi. Semplici scambi di informazioni sulla propria famiglia e sua	indicandone la posizione nello spazio. Giochi di mimo per esprimere il proprio stato d'animo. Giochi per la memorizzazione dei numeri e dell'espressione per indicare l'età. Ascolto e comprensione di storie ed esecuzioni di canzoni e filastrocche accompagnate da gesti. Drammatizzazione e di brevi dialoghi; attività manuali, grafiche e di TPR. Compilazione di schede operative. trascrizione di parole note	memorizzazione dei numeri fino a 50 ed esecuzione di semplici calcoli. Scambi di informazioni orali e scritte per esprimere gusti e preferenze alimentari e per chiedere e dare qualcosa utilizzando forme di cortesia. Riconoscimento dei personaggi di una storia ascoltata e/o letta a partire da ciò che indossano. Completamento di brevi testi con aggettivi opposti. Comprensione di semplici testi ascoltati e/o letti relativi alle	dalle caratteristiche fisiche :età, altezza, corporatura … Scambi dialogici per chiedere e riferire ciò che qualcuno sta facendo. Riconoscimento dei personaggi di una storia dalla descrizione delle relative azioni. Giochi di rinforzo per l'apprendimento di strutture e lessico relativi all'espressione e dell'ora. Dialoghi per informare sulle proprie e le altrui attività nelle diverse parti del giorno. Descrizione della propria routine	di città note edifici, negozi , mezzi di trasporto e di indicazioni stradali per orientarsi nello spazio urbano. Rappresentazione grafica e descrizione del percorso dalla propria casa a scuola. Descrizione e rappresentazione grafica di luoghi significativi e di noti negozi nella propria città. Giochi a catena e a coppie per memorizzare il lessico e le strutture comunicative per vendere e acquistare. Completamento del timetable	da un discente nel modo più completo possibile (lavoro a coppie). Comprensione scritta: leggere un testo di argomento generale rispondendo alle domande. Produzione scritta: scrivere una breve e semplice cartolina per inviare saluti e auguri.	scritta: leggere un messaggio di posta elettronica per comprendere l'argomento generale, individuare lo scrivente e completare una tabella relativa allo stesso. Produzione scritta: realizzazione di un cartellone seguendo un modello dato e le istruzioni dell'insegnante.	scritta: leggere un annuncio di lavoro per acquisire informazioni specifiche e rispondere alle domande. Produzione scritta: scrivere una lettera personale, molto semplice, su argomenti di ambito familiare.

rappresentazione grafica. Ascolto e comprensione di storie ed esecuzioni di canzoni e filastrocche accompagnate	oralmente.	attività del tempo libero e agli sport più praticati. Semplice descrizione e rappresentazione grafica degli sport preferiti.	quotidiana. Intervista ai compagni, realizzazione di una tabella e trasformazione dei dati in frasi scritte.	scolastico. Dialoghi per chiedere e riferire le materie preferite. Giochi di simulazione di compravendita.			

da gesti. Drammatizza zion e di brevi dialoghi; attività manuali e grafiche; dialoghi per scambiare auguri e ringraziare. Compilazione di schede operative. Abbinamento di parole a immagini corrispondenti .		Ascolto e riproduzione di dialoghi, strutture, canzoni, rime e brevi storie. Esercizi contenenti vari gradi di difficoltà per approfondire ed ampliare il lessico e le strutture apprese. Giochi di ruolo, mimo e con le flashcards. Letture con esercizi di comprension e. Completame nto di semplici testi sugli argomenti trattati. Scrittura di frasi note oralmente. Illustrazione della propria casa e scrittura di frasi per descriverla. Semplici	Realizzazione di una tabella settimanale per la rilevazione quotidiana del tempo atmosferico. Scambi di informazioni sul tempo nelle diverse stagioni e nei paesi anglofoni. Ascolto, lettura e memorizzazi one del lessico relativo ai mestieri e alle professioni più comuni. Riconoscimento del luogo e delle azioni relativi ad un determinato lavoro. Dialoghi per parlare del mestiere dei propri genitori e di ciò che si	Comprensione di semplici testi ascoltati e/o letti relativi alle attività del tempo libero. Lettura di semplici testi per conoscere gli sport più diffusi in U.K. e U.S.A . Ricerca in classe sulla storia delle Olimpiadi. Compilazione di tabelle operative. Esercizi contenenti vari gradi di difficoltà per approfondire ed ampliare la conoscenza del lessico e delle strutture grammaticali apprese.			

		descrizioni di animali sia orali che scritte . Attività su un testo letto con Vero/Falso . Ascolto e	vorrà fare da grandi. Comprensione di brevi testi strutturati in parole e immagini sui luoghi di vacanza.				

		riproduzione di semplici dialoghi, strutture, canzoni, rime e brevi storie. Giochi di ruolo e drammatizzazi o ni Esercitazioni dal libro di testo e crossword. Lettura e comprensione di testi relativi ad argomenti di studio.	Ricostruzione e produzione guidata di semplici dialoghi sulle attività del tempo libero, delle vacanze e dei mezzi di trasporto. comprensione di brevi narrazioni per identificare i personaggi e coglierne gli stati d'animo, le sensazioni, le emozioni. Semplici descrizioni del carattere dei compagni e dei personaggi di storie lette o ascoltate. produzione di brevi e semplici testi su				

			argomenti appartenenti ad altri ambiti disciplinari.				

DISCIPLINA: STORIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

Riconoscere elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
Riconoscere in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
Usare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
Organizzare le informazioni e le conoscenze.
Comprendere i testi storici proposti e sapere individuarne le caratteristiche.
Usare carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
Raccontare i fatti studiati e produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
Comprendere 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.
Comprendere 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 delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

Informarsi in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.
Produrre informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e saperle organizzare in testi.
Comprendere testi storici e rielaborarli mediante un personale metodo di studio.
Esporre oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
Usare le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capire i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.
Comprendere 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.
Conoscere aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
Conoscere aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.
Conoscere aspetti del patrimonio culturale locale, italiano e dell'umanità e metterli in relazione con i fenomeni storici studiati.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	**Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria**	**Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria**	**Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola secondaria di primo grado**
Competenza prevalente (focus) COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Competenze concorrenti Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza Competenza digitale	*Uso delle fonti* Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato. *Organizzazione delle informazioni* Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità nelle esperienze vissute e narrate. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale …). *Strumenti concettuali* Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità del passato. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici	*Uso delle fonti* Rappresentare le informazioni ricavate dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. *Organizzazione delle informazioni* 1. Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. 2. Usare cronologie e carte storico- geografiche per rappresentare le conoscenze. 3. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. *Strumenti concettuali* 1. Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo). 2. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. *Produzione scritta e orale* 1. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi cartacei e digitali. 2. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il	*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* 1. Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. 2. Costruire grafici e mappe spazio- temporali, per organizzare le conoscenze studiate. 3. Formulare ipotesi sulla base delle informazioni acquisite e delle conoscenze elaborate. *Strumenti concettuali* 1. Comprendere aspetti dei processi storici italiani, europei e mondiali.

			2. Conoscere il patrimonio

	schemi temporali. *Produzione scritta e orale* Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante disegni e semplici testi scritti. Riferire in modo semplice le	linguaggio specifico della disciplina. 3. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	culturale collegato con i temi affrontati. 3. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

	conoscenze acquisite.		*Produzione scritta e orale* 1. Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali 2. Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III Primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
Adesso/Dopo. Successione. Ordine temporale. Contemporaneità. Durata. Periodizzazione. La giornata.	La linea del tempo personale. I concetti spazio temporali. Ricerca storica e analisi delle fonti per la	Utilizzo di fonti per ricostruire la storia dell'uomo. Passaggio dall'uomo Preistorico all'uomo storico.	Ricostruzione di aspetti significativi di eventi passati. Tracce del passato. Organizzazione delle conoscenze sulla linea del	Elementi caratteristici delle più antiche civiltà. Analogie e differenze tra i quadri di civiltà. Conoscenza	L'Alto Medioevo	L'età moderna	Il nuovo secolo e la Prima Guerra Mondiale

Ieri, oggi, domani. Causa-effetto.	ricostruzione personale. Ordinamento temporale.	Le fonti documentarie. Generazioni a confronto.	tempo in base a date, periodi, durata delle civiltà Le civiltà dei fiumi.	degli strumenti di analisi: grafico, tabella, mappa concettuale, carta storica.			

Azioni quotidiane. Oggetti antichi e moderni. Resti del passato. Le relazioni. La storia delle persone. La linea del tempo personale.	Contemporaneità, la durata, la periodizzazione. La giornata scolastica. Ieri, oggi, domani. Rapporti di causa-effetto. Le azioni quotidiane. L'orologio.	L'origine dell'universo. L'origine della vita e le sue prime forme. Paleolitico. Mesolitico. Neolitico. Il passaggio dalla preistoria alla storia.	Lettura e interpretazione di carte geostoriche. Rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate. Utilizzo di linee del tempo, schemi, grafici, tabelle.	Utilizzo degli strumenti sopraindicati per organizzare e rielaborare le conoscenze.	Il Basso Medioevo	Il secolo delle Rivoluzioni	Il Totalitarismo e la Seconda Guerra Mondiale
					L'autunno del Medioevo	Il Risorgimento	Il mondo diviso in due Blocchi

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
Ordinare disegni utilizzando gli indicatori temporali PRIMA- DOPO e PRIMA-DOPO-INFINE. Individuazione e dei momenti di inizio e fine della giornata scolastica. Distinguere azioni di lunga e breve durata. Conoscere la successione delle parti di una giornata; conoscere la	Conoscenza della successione dei giorni della settimana e dei mesi in funzione della lettura del calendario. Lettura e scrittura della data sapendo indicare il giorno precedente e successivo. Uso degli indicatori temporali: oggi, ieri, l'altro ieri, domani, dopodomani. Organizzazione, in	Lettura della tipologia delle fonti. Presentazione del lavoro dell'archeologo. Osservazione delle tracce fossili. Presentazione della storia della Terra con l'ausilio di immagini e documenti. Osservazione dell'evoluzione, della diffusione degli ominidi. Studio della vita	Conversazioni. Collegamenti tra Preistoria e Storia. Uso di testi e di immagini per ricostruire i quadri di civiltà dei fiumi: Sumeri-Babilonesi-Assiri, Egizi. Raccolta di dati da testi, immagini, da cui ricavare informazioni.	Conversazioni. Uso di testi e di immagini per ricostruire i quadri di civiltà del Mediterraneo antiche ed odierne. Raccolte di dati da immagini da cui ricavare informazioni.	Lezioni frontali Dichiarare gli obiettivi e le finalità dell'attività proposta; Esplicitare con chiarezza le prestazioni richieste; Privilegiare l'operatività; Utilizzare la lezione frontale per presentare e riepilogare;	Lezioni frontali Dichiarare gli obiettivi e le finalità dell'attività proposta; Esplicitare con chiarezza le prestazioni richieste; Privilegiare l'operatività; Utilizzare la lezione frontale per presentare e riepilogare;	Peer education Lezioni frontali Dichiarare gli obiettivi e le finalità dell'attività proposta; Esplicitare con chiarezza le prestazioni richieste; Privilegiare l'operatività; Utilizzare la lezione frontale per

successione dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni.	successione logico-temporale , delle sequenze di semplici testi letti o ascoltati. Sperimentazione e confronto della durata di differenti azioni.	nel Paleolitico con disegni . Riflettere sull'importanza del fuoco, sullo sviluppo del linguaggio, sulla nascita del bisogno religioso e delle prime forme di arte.			Fare uso della discussione per coinvolgere e motivare; Utilizzare il metodo "problem solving" (basato sulla ricerca e scoperta dell'alunno); Compiti di realtà; Didattica capovolta Attività laboratoriali con organizzazione e gestione di gruppi di lavoro Cooperative learning Tutoring:	Fare uso della discussione per coinvolgere e motivare; Utilizzare il metodo "problem solving" (basato sulla ricerca e scoperta dell'alunno); Compiti di realtà; Didattica capovolta Attività laboratoriali con organizzazione e gestione di gruppi di lavoro Cooperative learning Tutoring:	presentare e riepilogare; Fare uso della discussione per coinvolgere e motivare; Utilizzare il metodo "problem solving" (basato sulla ricerca e scoperta dell'alunno); Compiti di realtà; Didattica capovolta Attività laboratoriali con organizzazione e gestione di gruppi di lavoro Cooperative learning Tutoring:
Saper abbinare eventi dati ai giorni, ai mesi e alle	Discussione guidata sui vari modi per misurare il tempo.	Conoscenza dei diversi aspetti della vita quotidiana nel Neolitico: la	Localizzazione nel tempo e nello spazio del periodo considerato.	Le origini storiche di Roma. Ricerca,			

stagioni opportune. Effettuare confronti tra il presente e il passato. Cercare informazioni per ricostruire tracce del proprio passato. Acquisire	Costruzione di un semplice orologio con materiale comune. Comprender e il funzioname nto dell'orologio . Uso di schede strutturate. Individuazione e raccolta di "tracce"	scoperta dell'agricoltura, dell'allevamen to e del commercio; la lavorazione dell'argilla, dei tessuti e dei metalli.	Uso di testi e di immagini per ricostruire i quadri di civiltà del mare: I Fenici- Gli Ebrei- Civiltà Cretese-Micenei.	lettura ed analisi delle fonti per delineare il quadro della civiltà romana.			

il concetto di fonte.	per documentare uno o più avvenimenti vissuti dalla classe. Individuazione delle cause e conseguenze di un fatto. Conoscenza del concetto di fonte, in quanto testimonianza di un evento; individuazione e classificazione dei diversi tipi di fonte. Conversazioni guidate. Raccolta di tracce relative al proprio passato: foto,						

	oggetti, vestiti, giochi..						

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno sa:

orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali;
utilizzare 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;
ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie);
riconoscere e denominare i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.);
individuare i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individuare analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti;
cogliere nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale;
rendersi 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 delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

Lo studente sa:

orientarsi nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche;
orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi;
utilizzare opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento,elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali;
riconoscere nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare;
osservare, leggere e analizzare sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valutare gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse
scale geografiche.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Fine classe III primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe V primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III della scuola secondaria di primo grado
Competenza prevalente (focus) Competenza in materia di cittadinanza	*Orientamento* – Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso	*Orientamento* – Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.	*Orientamento* – Orientarsi *sulle* carte e orientare *le* carte a grande scala in base ai punti

Competenza concorrente	punti di riferimento, utilizzando gli indicatori	– Estendere le proprie carte	cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza digitale	topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). *Linguaggio della geo-graficità* – Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. – Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. *Paesaggio* – Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. – Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.	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, ecc.). *Linguaggio della geo-graficità* – Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. – Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. – Localizza le regioni fisiche principali e i grandi	di riferimento fissi. – Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. *Linguaggio della geo-graficità* – Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. – Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. *Paesaggio* - Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro

	Regione e sistema territoriale - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.	caratteri dei diversi continenti e degli oceani.	evoluzione nel tempo. - Conoscere temi e problemi

	- Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	*Paesaggio* – Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e	di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. *Regione e sistema territoriale* - Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica)

		culturale da tutelare e valorizzare. *Regione e sistema territoriale* – Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. – Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. - Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. - Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
Indicatori spaziali: sopra, sotto, davanti, dietro, dentro, fuori, vicino, lontano, destra, sinistra, in alto, in basso, di fronte, tra…	Orientamento nello spazio. Reticoli e percorsi. L'oggetto osservato e disegnato da diversi punti	Punti di riferimento e punti cardinali. Mappe di spazi noti Simboli convenzionali Carte geografiche:	I diversi tipi di rappresentazione cartografica: pianta, mappa, carta tematica, fisica, politica. sistemi di simbolizzazione (uso del colore,	I sistemi di simbolizzazione (uso del colore, tratteggio, scala grafica e numerica). L'orientamento di una carta e i simboli	I principali strumenti per orientarsi nello spazio I principali elementi fisici del territorio dell'Europa e dell'Italia e	I fondamenti dell'Unione Europea: L'Unione Europea Forme di governo dei Paesi Europei L'organizzazione dello Stato Italiano	Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e

	di vista. Mappe e							

Gli elementi mobili e fissi dell'aula. Gli spazi della scuola e le loro funzioni. Punti di riferimento e percorsi. Le regole di rispetto dell'ambiente e	piante con simboli e legende. spazi chiusi e aperti, spazi pubblici e privati. Elementi naturali e antropici. Elementi fissi e mobili.	fisica – politica - tematica. Elementi fisici e antropici. Rapporto ambiente – flora – fauna. Interazion e ambienti e attività umane.	tratteggio, scala grafica e numerica). Le rappresentazioni grafiche e in tabella relative a dati geografici. Simbologia degli elementi fisici ed antropici dei	convenzionali. Le carte fisiche, politiche, tematiche … I grafici e i cartogrammi per l'elaborazione di dati statistici. La superficie terrestre: oceani e	l'evoluzione antropica del territorio italiano e europeo. L' aspetto morfologico, fisico, antropico, culturale e economico delle Regioni d'Italia	I principali strumenti per orientarsi nello spazio. I principali elementi fisici del territorio del Continente Europa. Gli aspetti	ingrandimento; piante, mappe, carte. Elementi di orientamento Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio) Elementi

loro applicazione.	Elementi caratteristici di un paesaggio not cambiamenti del territorio conseguenti ad azioni dell'uomo e a fenomeni naturali. Cambiamenti del territorio causati dal mancato rispetto dell'ambiente..	Gli elementi di uno spazio fisico (morfologia, orografia, idrografia, clima). L'origine di: montagne, colline, pianure, laghi, fiumi. Le caratteristiche antropiche: - insediamenti umani; - vie di comunicazione; - attività economiche. Conseguenze negative dell'intervento dell'uomo nell'ambiente. Regole comportamenta li per il rispetto dell'ambiente	diversi paesaggi. I confini dell'Italia. Le risorse che hanno favorito l'insediamento umano sul territorio nazionale. Le risorse di un territorio. L'economia italiana : agricoltura, allevamento, industria, artigianato, commercio, servizi. Le vie di comunicazione. Gli elementi del territorio fisico italiano (morfologia,	continenti. Alcuni stati del continente europeo: loro collocazione. I confini politici dell'Italia Gli elementi fisici e antropici di un territorio. Le risorse che hanno favorito l'insediamento umano nel territorio nazionale. I settori economici : primario, secondario, terziario. L'economia italiana: agricoltura,	I termini di base del lessico specifico della disciplina anche nella sua forma simbolica Le differenze basilari tra diverse culture europee. Le relazioni basilari tra situazioni ambientali, culturali, socio politiche e economiche del territorio europeo	principali dell'evoluzion e antropica del territorio del Continente europeo I principali termini del lessico specifico della disciplina anche nella sua forma simbolica Le diverse culture del Continente Europa. Le principali relazioni tra situazioni ambientali, culturali, socio politiche e economiche del Continente	essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio e influssi umani …

			orografia,	allevamento,		Europeo	

			idrografia, clima). La popolazione italiana: distribuzione, densità, emigrazione, immigrazione, insediamento ed attività economiche nei vari ambienti. Le regioni climatiche e loro	pesca, industria, artigianato, commercio, servizi. Le reti dei trasporti e delle comunicazioni. Interventi dell'uomo sul territorio: bonifiche, agricoltura intensiva,			

			caratteristiche. I problemi ecologici del territorio italiano. Le regole comportamenta li relative al risparmio energetico. Le regole comportamenta li relative al rispetto dell'ambiente.	urbanizzazione, industrializzazio, inquinamento. Gli elementi dello spazio fisico italiano (morfologia, orografia, idrografia, clima). Concetto di “regione” nei diversi settori (regioni fisiche, climatiche, amministrative …). Per ciascuna regione dell’Italia: - colloca zione - aspetti fisici - clima - insediam enti urbani - sviluppo economico - trasporti e comunicazioni - tradizioni - patrimonio artistico e culturale - problematiche ambientali. I principali problemi ecologici			

				del territorio			

				italiano. L’utilizzo delle fonti rinnovabili. Regole comportamentali			

				per il rispetto dell'ambiente. Regole comportamentali relative al risparmio energetico.			

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr

Ascolto di storie e individuazion e degli indicatori topologici. Rappresentaz ione iconografica degli spazi conosciuti utilizzando gli indicatori topologici Osservazione e descrizione dello	Classificazione degli arredi e delle strutture e individuazione delle funzioni d'uso. Osservazione e descrizione di oggetti da più punti di vista. Rappresentazione grafica dello spazio e simbologia.	Brainstorming su parole chiave della geografia. Analisi di testi e immagini per conoscere il lavoro e gli strumenti del geografo. Produzio	Analisi di carte geografiche e grafici riferiti allo stesso territorio. Esercitazione per la riduzione in scala. Osservazione di immagini fotografiche di ambienti del nostro pianeta	Individuazione della posizione dell'Italia nell'Unione Europea e nel mondo. Percorsi guidati per comprender e elementi costitutivi dello Stato Italiano e il funziona	Uso di carte geografiche individuazione e Localizzazione della posizione di un luogo utilizzando il reticolo geografico e la bussola. Lezioni interattive avvalendosi della LIM per la scoperta dei paesaggi regionali, nazionali ed europei.	Lezioni interattive avvalendosi della LIM per la scoperta dei paesaggi europei. Conoscenza degli elementi fisici e significativi come patrimonio naturale e culturale	Lezioni interattive avvalendosi della LIM per la scoperta dei Stati exstra europei. Conoscenza degli elementi fisici e significativi come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare EXTRAeuropei Lettura di diversi tipi di carte geografiche, di grafici e tabelle. Individuazione, comprensione e utilizzo del

spazio aula e dei suoi elementi. Esplorazione guidata dell'edificio scolastico per scoprire ambienti e	Rappresentazione di uno spazio e localizzazione degli arredi. Rappresentazione iconografiche non convenzionali di percorsi.	ne di una mappa del quartiere, con punti di riferimento. Completamento di rappresentazioni cartografiche e con simboli	per l'individuazione di fasce climatiche. Analisi di una carta meteo dell'Italia per individuare le regioni climatiche.	mento di Regione, Provincia e Comune. Conoscenza dei simboli geografici.	Letture di testi. Conoscenza degli elementi fisici e significativi come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.	da tutelare e valorizzare Europei Lettura di diversi tipi di carte geografiche, di grafici e tabelle. Individuazio	linguaggio specifico della disciplina. Misurazione di fenomeni e tabelle attraverso grafici e tabelle. Visione di

funzioni. Lettura, interpretazione e realizzazione convenziona Lett ura dell a legenda. Lettura di diversi tipi di carte geografiche, di ne, comprensione e utilizzo documentari e video. Esercizi e verifiche

Realizzazione di una mappa Localizzazione li. sulla carta Osservazione fisica della

della scuola di percorsi suddivisione diretta o Lettura di grafici e del interattive.

attraverso guidati indiretta di un convenzional diversi Individuazione, linguaggio Questionari e test

simboli non attraverso paesaggio. e delle Alpi tipi di carte comprensione specifico a Risposta e

convenzionali rappresentazio degli (tematiche, utilizzo della multipla , giochi e Rilevazione

di del

. ni dell'elementi Appennini. stradali, linguaggio disciplina. quiz.

Ricerca e convenzionali . Confronti tra le ecc.) e di specifico Rielaborazione di

fisici della Misurazione e

classificazion Osservazione antropici due catene. immagini. disciplina. di fenomeni differenze e

e della tipol ogie abitative. Riconoscime guidata di ambienti mobili delle abitazioni. e ipotesi sulle Individuazione possibili dell'interdipen rappresent

a zi one
degli

C
o
n
o
s
c
e
n
z
a
d
e
i
t
r
e

e tabelle
attravers o
osservato.
Formulazione

analogie tra
ambienti diversi

rappresentazi o
ne grafica

Analisi dei
settori

nto e

denominaz

i o ne dei

locali e

degli

elementi

fissi e

Percorsi

guidati. Verbalizzazi o ne e	spostamenti . Giochi per la costruzione di reticoli.	Localizzazione e descrizione della posizione di oggetti nei reticoli.	Rappresentazio ne di una	elementi naturali e antropici. Rappresentazio ne grafica dello spazio	di ipotesi di intervento e trasformazione . Confronto di una	personale con una rappresentazi o ne cartografica. convenzionale .

Identificazione degli edifici.

trasformazioni dell'ambiente naturale. Rilevazione delle caratteristiche che differenziano l'ambiente e.

denza fra risorse naturali e attività economiche.. Localizzazione sulla carta fisica e avvenire

principali aspetti morfologici ed idrografici e le caratteristiche climatiche. Localizzazione

dell'economia attuando relazioni tra le situazioni ambientali e la vita dell'uomo. Misurazione di fenomeni e

grafici e tabelle. Visione di documentari e video. Esercizi e letrasformazioni

attraverso l'uso di grafici e tabelle.

Questionari e

dimmagini e testi per rilevare elementi e caratteristiche

denominazio ne di pianure e colline. Conoscenza del settore primario, secondario, terziario dell'econo mia. Conoscenza del ruolo svolto dalle città, le loro trasformazioni ,le caratteristiche geografiche che ne determinano la costituzione.	ne delle principali città. Ricerca approfondita sulla nostra Regione. Osservazion i sulle caratteristiche fisico-antropiche di alcune regioni per farne analisi comparate. Osservazioni sulle conseguenze dell'	tabelle attraverso grafici e tabelle. Visione di documentari e video. Esercizi e verifiche interattive. Questionari e test a Risposta multipla , giochi e quiz.	verifiche interattive. Questionari e test a Risposta multipla , giochi e quiz.	t e s t a R i s p o s t a m u l t i p l a , g i o c h i e q u i z .

mappa dell'aula. Confronto tra simboli ed elementi corrispondenti Percorsi per individuare caratteristiche, elementi e punti di riferimento.	Analisi di immagini e di brani per individuare gli elementi caratterizzanti i diversi ambienti geografici. Descrizione dei principali ambienti geografici.	dei diversi ambienti. Osservazione di immagini antropizzati di pianura ed analisi delle trasformazioni dovute all'antropizzazione. Ricerca e sintesi degli aspetti positivi e negativi della vita in città.	Riflessione sull'importanza di stabilire un equilibrio fra bisogni dell'uomo e salvaguardia dell'ambiente.	intervento dell' uomo: inquinamento, alterazioni dell' equilibrio naturale (frane, alluvioni, ecc) Monografie Relazioni orali e scritte			

DISCIPLINA: MATEMATICA

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA
PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

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

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMETNO Fine classe III primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe V primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III secondaria di I grado - -
	Utilizzare con sicurezza le tecniche e	Utilizzare con sicurezza le tecniche e	Utilizzare con sicurezza le tecniche e

Competenza prevalente (focus)	le	le	le

Competenza prevalente Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza concorrente Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza digitale Competenza imprenditoriale Competenza in materia di cittadinanza Competenza multilinguistica	procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie Appropriate ,giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	procedure del calcolo aritmetico e algebrico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
- Simbologia - Numeri interi entro il 20 - Sistema di numerazione decimale e posizionale. - Relazioni di uguaglianza,	- Simbologia - Numeri interi entro il 100 - Sistema di numerazione decimale e posizionale - Relazioni	- Simbologia - Numeri interi entro il 9999. - Sistema di numerazione decimale e posizionale. -	- Simbologia. - Il valore posizionale delle cifre e gli algoritmi di calcolo relativi alle quattro operazioni - Le relazioni fra i numeri naturali.. - Ordine di grandezza e	- Simbologia - Sistemi numerici - Numeri interi - Numeri decimali - Frazioni - Percentuali - Relazioni di eguaglianza e disuguaglianza - Le quattro operazioni e le relative proprietà - Conven	NUMERI -Conoscere il sistema di numerazione decimale e l'insieme N. - Conoscere le 4 operazioni fondamentali, le operazioni	-Conoscere i diversi numeri decimali: finito, illimitato, illimitato periodico ed il concetto di frazione generatrice. - Conoscere il concetto	- Conoscere il concetto Di numero relativo e i procedimenti di calcolo fra numeri relativi. -Conoscere

	di	Relazioni di	di approssimazione.	zioni di calcolo (regole)			il significato di

maggiora nza e minoranz a. .- Addizione e sottrazione. . Convenzioni di calcolo. . Terminologia specifica.	uguaglia nza, maggiora nza e minoranz a. - Add izione, sottrazione e moltiplicazi one. - Convenzion i di calcolo. - Tabelline - Terminolo gia specifica.	uguaglian za, maggiora nza, minoranz a. - Add izione, sottrazione , moltiplicazi one e divisione. - Pr oprietà delle operazion i - Terminolo gia specifica.	- I numeri interi relativi. - La frazione e la sua rappresentaz ione simbolica. - I numeri decimali. - D iversi tipi di scrittura dello	- Potenze - Terminolo gia specifica.	di elevamento a potenza e le loro proprietà. - Conoscere il concetto di divisibilità, di multiplo, sottomultiplo e divisore di un numero. - Conoscer e la	di estrazione di radice quadrata, l'algoritmo per calcolarlo e le proprietà di questa operazione. - Conoscere l'insieme dei numeri irrazionali, il concetto di rapporto numerico	espressione letterale e le principali nozioni sul calcolo letterale. -Conoscere il concetto di identità e di equazione, di equazioni

			stesso numero: frazione, frazione decimale, numero decimale. - Terminologia specifica.		tecnica di scomposizione in fattori primi e le regole per calcolare m.c.m.. e M.C.D. - Conoscere il significato di numero razionale, la classificazione delle frazioni e le tecniche di calcolo in Q. .	fra grandezze, il concetto di scala di riduzione e di ingrandimento. -Conoscere il concetto di proporzione, la terminologia e le proprietà delle proporzioni. - Conoscere il concetto di percentuale, tasso , interesse e sconto e le relative regole di calcolo.	equivalenti, di principi di equivalenza. -Conoscere i metodi di risoluzione e la discussione di una equazione di primo grado ad una incognita e di semplici equazioni di secondo grado

- Concetti topologici Percorsi Caratteristiche di alcune figure geometriche (blocchi logici) Terminologia specifica.	- Concetti topologici - Percorsi - Piano Cartesiano - Linee aperte, chiuse, rette, curve, spezzate, miste. - Confine,	- Figure solide. - Figure piane. - Punto,retta, semiretta, segmento. - Rette incidenti, perpendicolari, parallele. - Angoli.	- Elementi che caratterizzano le principali figure geometriche. - Triangoli. - Quadrilateri. - Sistema metrico decimale. -Simmetria, rotazione, traslazione. -	- Enti geometrici fondamentali (punto, retta, piano) - Rette incidenti, parallele e perpendicolari - Caratteristiche delle figure piane - Simmetrie, rotazioni, traslazioni	SPAZIO E FIGURE -Conoscere gli enti geometrici fondamentali. -Conoscere il concetto di parallelismo e di perpendicolarità. -Conoscere il	Conoscere i concetti di equiscomponilibilità ed equivalenza di figure piane. - Conoscere il calcolo delle aree di figure piane e le proprietà dei poligoni isoperimetrici ed equiestesi. .Conoscere	Conoscere il concetto di circonferenza e cerchio; la posizione di un punto e di una retta rispetto ad una circonferenza ; le posizioni

	regione interna, esterna. - Quadrato, triangolo, rettangolo e cerchio - Simmetria interna ed esterna. - Unità di misura non convenzionali - Terminologia specifica.	Perimetro e area. - Sistema Metrico Decimale. - Terminologia specifica.	Terminologia specifica.	Scomposizione e ricomposizione di poligoni - Congruenza ed equivalenza di figure geometriche - Unità di misura di lunghezze, aree e angoli - Equivalenze tra le diverse unità di misura lunghezza, capacità,peso/massa, area, tempo e sistema monetario) - Perimetri e aree delle figure geometriche	concetto di angolo e la classificazione degli angoli. -Conoscere il concetto di poligono e le relative proprietà; le proprietà dei triangoli; -Conoscere i concetti di altezza, mediana, bisettrice, asse e i punti notevoli di un triangolo; -Conoscere le	il Teorema di Pitagora, il significato di terna pitagorica e le formule applicative del Teorema di Pitagora. - Conoscere la rappresentazione cartesiana di punti e figure piane.	reciproche di due circonferenze; il concetto di angolo al centro e angolo alla circonferenza; i concetti di poligono inscritto e circoscritto e le loro proprietà; le caratteristiche e le proprietà di un poligono regolare; le formule per calcolare l'area di

-

				piane (triangoli, quadrato, rettangolo, rombo, romboide, trapezi, poligoni regolari e cerchio) - Piano cartesiano - Terminologia specifica	proprietà dei quadrilateri.	- Conoscere i concetti di trasformazione geometrica, di varianti e invarianti di una trasformazione, di congruenza, isometria e movimenti rigidi. - Conoscere il concetto di traslazione, di rotazione, di simmetria e la loro rappresentazione grafica. - Conoscere il concetto di trasformazione non isometrica: similitudine e omotetia ;	un poligono circoscritto, della lunghezza di una circonferenza e di un suo arco;formule e metodi di calcolo per l'area del cerchio, della corona circolare, del settore circolare e del segmento circolare. -Conoscere i concetti fondamentali della geometria solida; le caratteristiche generali dei solidi; i concetti di poliedro e solido di

						i criteri	rotazione;

						di similitudine dei triangoli, i Teoremi di Euclide.	i concetti di equivalenza, di aree di volume. -Conoscere le caratteristiche, le proprietà e le formule per il calcolo delle superfici e del volume dei poliedri e dei di rotazione. -Conoscere i procedimenti per calcolare le coordinate del punto medio di

							un segmento e la distanza fra punti nel piano cartesiano.
- Connettivi logici: e, o, non - Tabelle e grafici. - Terminologia specifica.	- Tabelle e grafici. - Connettivi logici: e, o, non - Quantificatori: pochi, tanti, alcuni - Eventi certi, impossibili, probabili. - Terminologia specifica.	- Tabelle e grafici. - Connettivi logici: e, o, non. - Eventi certi, impossibili, probabili. - Terminologia specifica	- Dati qualitativi e quantitativi riferibili a situazioni di vario genere. - Tabelle e grafici. - Eventi certi, impossibili. probabili. - Connettivi logici: non, e, o. - Terminologia specifica.	- Dati qualitativi e quantitativi riferibili a situazioni di vario genere - Tabelle e grafici Media aritmetica, moda, mediana - Eventi certi, impossibili, probabili - Connettivi logici: non, e, o - Terminologia specifica	- Conoscere il concetto di insieme e la relativa simbologia; le modalità di rappresentazione di un insieme, il significato delle operazioni di unione, intersezione, differenza e partizione di un insieme	Conoscere il concetto di funzione: funzione empirica e matematica. -Conoscere il concetto di grandezze direttamente ed inversamente proporzionali; le funzione di proporzionalità. -Conoscere l'applicazione dei concetti di rapporto e proporzione nelle risoluzione di problemi.	-Conoscere gli insiemi numerici e le loro rappresentazioni. -Conoscere le funzioni matematiche y=ax, y=a/x e relativi diagrammi cartesiani.
- Elementi di un problema	- Elementi di un problema -	- Elementi di un problema. .	- Elementi di un problema.	- Elementi di un problema - Diag	-Conoscere le varie fasi di una statistica. -Conoscere	.- Conoscere il concetto di frequenza	Utilizzo degli insiemi per

	Rappresentazion	- Num eri fino alle migliaia.		rammi, grafici,		percentuale.	

Rappresentazione grafica dei dati raccolti. - Numeri fino a 20. Addizioni e sottrazioni. - Terminologia specifica	e grafica dei dati raccolti. - Numeri fino a 100. - Addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni. - Terminologia specifica.	- Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni. - Terminologia specifica, linguaggio logico.	Diagrammi, grafici. - Numeri interi e decimali. - Frazioni. -Operazioni. - Formule geometriche. - Sistema metrico decimale. - Terminologia specifica.	espressioni aritmetiche - Numeri interi e decimali - Frazioni, percentuali - Operazioni (addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione) - Formule geometriche - Sistema metrico decimale -Terminologia specifica	il concetto di fenomeno, popolazione, dati statistici e frequenza. -Conoscere vari tipi di rappresentazione grafica di dati. -Conoscere il concetto di grandezza e di misura. - Conoscere il sistema di	- Conoscere i concetti di moda, media e mediana di una indagine statistica	introdurre l'insieme R e le operazioni con i relativi numeri relativi. -Uso di strumenti da disegno e software per riconoscere e rappresentare funzioni. - Esercitazione guidata e non per individuare e rappresentare funzioni in ambiti diversi.

					misurazione decimale e i sistemi di misura degli angoli e del tempo		

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
- Conosce i numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali (entro il 20). - Conta in senso progressivo e regressivo. Conosce ed opera con il sistema di numerazione decimale e posizionale. Conosce il concetto di maggiore, minore e uguale. Esegue addizioni e sottrazioni fra numeri naturali.	Conosce i numeri naturale nei loro aspetti ordinali e cardinali (entro il 100). Conta in senso progressivo e regressivo. Conosce ed operare con il sistema di numerazione decimale e posizionale. Conosce il concetto di maggiore, minore e uguale. Esegue addizioni e sottrazioni in riga e in colonna con e senza cambio. Esegue moltiplicazioni in riga e in colonna con e senza cambio. Conosce le tabelline.	Conosce i numeri naturali (entro il 9999) Conta in senso progressivo e regressivo. Indicare i precedenti e i successivi di un dato numero. Stabilire le relazioni > < =. Conoscere il valore posizionale delle cifre. Scomporre e ricomporre i numeri secondo il sistema decimale. Individuare e definire i numeri pari e dispari. Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni in riga e in colonna con e senza cambio. Eseguire divisioni con una cifra al divisore con e senza resto. Eseguire prove come operazioni inverse. Moltiplicare e dividere numeri interi per 10,	Legge e scrivere sia in cifre che in lettere i numeri naturali e decimali, comprendendo il valore posizionale delle cifre e l'uso dello zero e della virgola. Confronta e ordinare numeri naturali, decimali e operare con essi. Rappresenta i numeri interi e decimali sulla retta numerica. Riconosce e costruire relazioni fra numeri naturali (multipli e divisori). Scopre l'unità frazionaria. Confronta frazioni equivalenti, proprie, improprie, apparenti. Trasforma la frazione decimale in	Riconosce le differenze tra diversi sistemi di numerazione Opera c on i numeri interi e decimali oltre il milione Esegue addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni con i numeri interi e decimali con le relative proprietà Utilizza strategie per il calcolo mentale Costruisce e rappresenta sequenze di operazioni tra numeri naturali a partire da semplici problemi.	Esercitazione guidata e non sul sistema di numerazione decimale e confronto con altri sistemi di numerazione. -Esercitazione a crescente livello di difficoltà sulle quattro operazioni fondamentali, sull'elevamento a potenza, sulle espressioni aritmetiche e applicazione delle proprietà delle operazioni. -Elaborati discorsivi e con simboli per descrivere procedure logiche nella risoluzione di un problema. -Ricerca e utilizzo delle potenze in contesti reali(albero genealogico, la crescita esponenziale dei batteri..). -Esercitazione guidata e non sull'individuazione dei numeri primi: crivello di Eratostene, uso delle tavole e della calcolatrice. - Esercitazione	Esercitazione guidata e non sui numeri razionali, loro confronto e rappresentazione sulla retta numerica.. - Esercitazione a crescita di livello di difficoltà sulle 4 operazioni e sulle espressioni aritmetiche contenenti numeri razionali. - Risoluzione di problemi con l'uso delle frazioni. - Ricerca e utilizzo di numeri irrazionali. -Esercizi di osservazione e analisi di grandezze omogenee ed eterogenee. -Esercitazione guidata e non sulle proporzioni e le loro proprietà. -Esercizi di confronto e calcolo di	Esercitazione guidata e non sui numeri relativi, loro confronto e rappresentazione sulla retta numerica. - Esercitazione a crescente livello di difficoltà con le 4 operazioni fondamentali, l'elevamento a potenza e l'estrazione di radice di numeri relativi. -Esercitazione con le espressioni algebriche. -Risoluzione di problemi con l'uso dei numeri relativi. -Discussioni guidate

			numeri decimali. Confronta e ordinare le frazioni più semplici utilizzando opportunamente la linea dei numeri. Esegue addizioni, sottrazioni,		guidata e non su multipli e divisori di un numero, risoluzione di problemi che comportano l'utilizzo di M.C.D. e m.c.m. anche in situazioni reali.	rappresentazione in scala e misure reali (carte geografiche, poligoni). - Esercizi guida per il calcolo veloce delle percentuali e applicazioni in situazioni reali.	sull'uso di lettere nella generalizzazione di una situazione particolare. - Esercitazione a crescente livello di difficoltà con le espressioni letterali. -Esercitazione a

			moltiplicazioni con i numeri naturali e usare le relative proprietà. Esegue divisioni con due cifre al divisore. Usa procedure e strategie del calcolo mentale. Effettua consapevolmente calcoli approssimati, anche prevedendo i risultati.				crescente livello di difficoltà per la classificazione e risoluzione di equazioni di 1 grado. - Individuazione di strategie opportune per la risoluzione di problemi, anche in contesti reali, utilizzando le equazioni.
Esplora , rappresenta e colloca in uno spazio fisico oggetti, avendo come riferimento se stessi,	Localizza , colloca e rappresenta in uno spazio fisico oggetti, avendo come riferimento se stessi, persone e oggetti. Localizza oggetti su un piano cartesiano. Effettua e	Riconoscere, rappresentare, denominare e oggetti tridimensionali. are, denominare figure piane. rappresentare le linee, gli angoli.	Disegnare, analizzare e classificare le principali figure geometriche. Calcolare perimetri delle principali figure geometriche piane. trasformazioni	Disegnare, analizzare e classificare le Principali figure geometriche. Calcolare perimetri delle principali figure geometriche piane. trasformazioni geometric	Ricerca e utilizzo degli insiemi in contesti reali.	- Costruzione di poligoni con cartoncino per riconoscere e confrontare le diverse figure piane. - Costruzione di figure che si corrispondono in una isometria. - Uso di foglio di carta trasparente per effettuare traslazioni,	-Attività di misurazione di circonferenza per deteminare e comprendere il significato di pigreco. -Uso di strumenti da disegno e di software per riconoscere e misurare archi e settori.

	descrivere					rotazioni. - Attività di	

Riconoscere,rappresent

Riconoscere e

Operare semplici

Operare semplici

persone e oggetti. o Osserva e analizza le caratteristiche di un oggetto. Riconosce attributi di oggetti e compiere confronti. Riconosce e denomina figure geometriche	spostamenti. Riconosce e rappresentare le linee e regioni. Riconosce e denomina figure geometriche. Distingue e completare figure	incidenti, perpendicolari e parallele. Distinguere il perimetro e l'area. Riconoscere unità di misura non convenzionali. Comprendere il Sistema metrico decimale in relazione a pesi, lunghezze e capacità.	geometriche.	he.		misurazione delle superfici piane(pavimento, banco); calcolo della superficie di poligoni mediante la scomposizione in triangoli. - Risoluzione di problemi servendosi di diverse strategie.	- Esercizi guidati e non per la risoluzione di problemi in contesti reali. -Costruzione di solidi con cartoncino per riconoscere i diversi tipi di

	simmetriche. Compiere confronti fra grandezze. Discriminare grandezze di vario tipo.	misura.				- Costruzione con cartoncino di quadrati e triangoli rettangoli per la dimostrazione del Teorema di Pitagora. - Esercitazione guidata e non sulla costruzione di terne pitagoriche. - Esercitazione su risoluzione di problemi in situazioni reali con l'applicazione del Teorema di Pitagora. - Uso di strumenti da disegno e di software per riconoscere e disegnare figure simili. Esercizi guidati e non per utilizzare le proprietà delle figure simili e i criteri di similitudine.	figure ed effettuare confronti. -Discussione guidata su riconoscimento , rappresentazioni e relazioni tra gli elementi di un solido. -Attività di misurazione di superfici solide e loro sviluppo. - Esercitazione guidata e non per risoluzioni di problemi in contesti diversi. Conoscenze 4 -Conoscere il significato di dati discreti e continui e la loro elaborazione

Utilizzare strumenti di

							. -Conoscere il concetto di evento casuale e di probabilità matematica, eventi compatibili e complementari, eventi indipendenti e dipendente. -Conoscere la rappresentazione grafica della probabilità. -Conoscere le diverse

							definizioni di probabilità.
Classificare e confrontare oggetti diversi tra loro. o Ricavare informazioni dalla lettura di semplici grafici. o Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli. o Comprendere e utilizzare i connettivi logici.	Classificare oggetti in base a uno o più attributi . o Ricavare informazioni dalla lettura di semplici grafici. o Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli . o Comprendere e utilizzare i connettivi logici. o Comprendere e utilizzare i quantificatori. o Riconoscere situazioni di certezza, incertezza e	Classificare oggetti in base a una o più caratteristiche. Rappresentare le classificazioni con diagrammi incerti ed impossibili. statistiche. Rappresentare i dati attraverso grafici e	Raccogliere, sistemare, confrontare e interpretare dati. Distinguere il carattere qualitativo dei dati da quello quantitativo. Ricercare e “leggere” informazioni desunte da statistiche ufficiali. Rappresentare dati attraverso grafici e tabelle. Riconoscere situazioni di incertezza..	Raccogliere, sistemare, confrontare e interpretare dati. Distinguere il carattere qualitativo dei dati da quello quantitativo. Ricercare e “leggere” informazioni desunte da statistiche ufficiali. Rappresentare dati attraverso grafici e tabelle. Riconoscere situazioni di incertezza..	-Ricerca e utilizzo degli insiemi in contesti reali.	- Scoperta guidata in contesti reali di esempi di grandezze direttamente ed inversamente proporzionali. - Rappresentazione sul piano cartesiano con l'uso delle carta millimetrata. - Esercitazione guidata e non sulla risoluzione di problemi con l'uso delle proporzioni.	-Utilizzo degli insiemi per introdurre l'insieme R e le operazioni con i relativi numeri relativi. -Uso di strumenti da disegno e software per riconoscere e rappresentare funzioni. - Esercitazione guidata e non per individuare e rappresentare funzioni in ambiti diversi.

Identificare eventi certi,

	probabilità.						

					Riconoscere la situazione problematica o Rappresentare situazioni problematiche con disegni, parole e simboli. o Selezionare dati, informazioni e strumenti o Risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni	Riconoscere la situazione problematica. o Analizzare il testo di un problema. o Rappresentare situazioni problematiche con disegni, parole e simboli. o Scegliere le strategie risolutive.	Analizzare il testo di un problema e individuare dati e domande. Risolvere problemi con le quattro operazioni, con una o due domande.

DISCIPLINA: SCIENZE

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA
PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

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

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.
Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.
Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.
Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.
È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita
ecologicamente responsabili.
Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III secondaria di I grado
Competenza prevalente (focus) Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	*Osservare e sperimentare sul campo* - Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo	*L'uomo i viventi e l'ambiente* - Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato inun ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di	1a. Osservare i fatti e i fenomeni, raccogliere dati in modo ordinato e prendere misure utilizzando strumenti con la guida dell'insegnante. 1b. Osservare i corpi e le loro trasformazioni distinguendo un fenomeno fisico da uno chimico; eseguire semplici

Competenza concorrente Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza digitale Competenza imprenditoriale Competenza in materia di cittadinanza Competenza multilinguistica	caratterizzano e i loro cambiamenti	struttura	esperimenti su

	nel tempo. - Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. - Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.	cellulare. - Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. - Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. - Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. - Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.	miscugli e soluzioni. 2a. Conoscere le strutture fondamentali del proprio corpo, apprendere le norme sanitarie e di igiene personale, avviare il concetto di prevenzione. 2b. Osservare un organismo vivente e le sue strutture in laboratorio, nell'ambiente e in museo. Rilevare che gli organismi sono accomunati da una unitarietà strutturale e che la cellula contiene tutto ciò che serve per vivere. 2c. Conoscere e descrivere l'organizzazione strutturale di animali e piante; osservarli nell'ambiente considerando i rapporti tra viventi e tra i viventi e l'ambiente. 2d. Riconoscere i componenti del suolo, comprendere la sua formazione e dedurre che l'uomo, con le sue attività, può danneggiarlo. 3a. Cogliere situazioni problematiche, formulare ipotesi di interpretazione su fatti e fenomeni osservati, sulle caratteristiche degli esseri viventi esaminati e dell'ambiente. 3b. Organizzare semplici esperienze per la verifica delle ipotesi formulate; consultare testi e materiali diversi. 3c. Controllare le ipotesi con i dati ricavati in via sperimentale confrontandole con quelle dei compagni, quelle proposte dall'insegnante o trovate nel materiale consultato. 4a. Avviarsi alla comprensione e all'uso corretto dei linguaggi specifici nella lettura del testo, nella consultazione delle fonti e nelle relazioni orali e scritte. 4b. Raccogliere in modo corretto i

			dati relativi a un fenomeno o a un fatto osservato; leggere una tabella, un diagramma, un grafico e interpretare con la guida dell'insegnante. Sceglie il tipo di rappresentazione grafica adeguato nelle

			diverse situazioni. 4c. Integrare le conoscenze con ricerche guidate dall'insegnante anche con l'uso di strumenti multimediali.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
.Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà. - I cinque sensi. - materiali: leggerezza, durezza, fragilità… - Identificazione di alcuni materiali. Il corpo umano : organi di senso. Fattori, comportamenti utili o dannosi per la salute	Gli oggetti e i materiali: materiali che compongono un oggetto, caratteristiche dei materiali e loro funzionalità. Le piante: il ciclo di crescita, le parti e le loro funzioni. Gli animali: caratteristiche, comportamenti di difesa. L'adattamento di animali e vegetali all'ambiente e al clima. Le fasi del	Il ciclo dell'acqua Sorgenti, risorgive, falda acquifera Acquedotto e fognatura Composizione dell'aria Gli strati del terreno Inquinamento Caratteristiche dell'aria: peso, pressione, dilatazione, combustione… Gli stati	Gli stati della materia Atmosfera e problemi ambientali. Planetario, eclissi, movimenti della Terra. Struttura della Terra. Vulcani, terremoti, maremoti e frane. Fasi del metodo scientifico. Struttura del suolo, sperimentando con sassi e terricci.	I fenomeni fisici (forze, energia…) e le loro caratteristiche. Seriazione e classificazione degli oggetti in base alle loro proprietà. Le diverse fonti di energia. I problemi ambientali. Fasi del metodo scientifico. Organizzatori concettuali: causa/effetto, sistema, stato/trasformazione, equilibrio ed energia. Procedure e	Il metodo sperimentale e lo studio dei fenomeni naturali. La misura delle grandezze: massa, peso, volume, densità, peso specifico. La misura del tempo La struttura della materia. Sostanze pure e miscugli. Proprietà dei solidi dei liquidi e degli aeriformi. I	Miscugli" e "soluzioni" Fenomeni fisici e fenomeni chimici La struttura dell'atomo Il sistema periodico degli elementi. I legami chimici. Le reazioni chimiche. Sostanze acide e sostanze basiche	Il lavoro e la sua unità di misura. L'energia meccanica La potenza e la sua unità di misura. L'elettricità: cariche elettriche ed elettrizzazione; forze elettriche ed energia elettrica. I circuiti elettrici e la corrente elettrica. Il magnetismo: materiali ferromagnetici; magnetizzazione dei corpi; campo magnetico terrestre.

	metodo sperimentale. Le condizioni fondamentali per la vita della pianta: terreno, acqua, luce aria. Oggetti, materiali e	dell'acqua Caratteristiche degli animali e dei vegetali Classificazioni di Animali	Il linguaggio specifico delle scienze sperimentali: fisica e chimica. Procedure e tecniche di	tecniche di schematizzazione: grafici, mappe concettuali. Il linguaggio specifico	cambiamenti di stato. La temperatura. La dilatazione termica.	Il moto e la quiete. Il moto: la traiettoria e la velocità. Il moto vario e l'accelerazione.	L'elettromagnetismo. L'anatomia e la fisiologia del sistema nervoso.

	trasformazioni. Esseri viventi e ambiente. Rappresentazioni grafiche.	Catena alimentare Acqua Aria Suolo Temperatura Fenomeni atmosferici Schemi e mappe	schematizzazione: schemi e mappe concettuali.	delle scienze sperimentali: fisica, chimica e biologia. Il corpo umano: cellule, tessuti, organi e apparati. Funzionamento delle diverse parti del corpo umano. Relazioni tra le varie parti del corpo umano. Fattori, comportamenti utili o dannosi per la salute.	Il calore e la trasmissione del calore. Il calore e i passaggi di stato. . Le caratteristiche fondamentali dei viventi. La cellula: struttura di una cellula; cellula procariote e eucariote, cellula animale e vegetale; la divisione cellulare La necessità di classificare: dalla specie al regno La	Le forze e le loro proprietà. la pressione. La forza peso e la gravità. Il Baricentro e l'equilibrio dei corpi. Le macchine semplici. La pressione e idrostatica e il principio di Archimede. Anatomia e fisiologia del corpo umano. Il sistema scheletrico. Il sistema muscolare.	La struttura e le funzioni delle ghiandole endocrine. La riproduzione nell'uomo: apparato riproduttore maschile e femminile; la fecondazione, la gravidanza ed il parto; le varie fasi della vita di un essere umano. Le principali malattie a trasmissione sessuale. L'ereditarietà dei caratteri e le leggi di Mendel. La struttura del DNA e RNA e Il codice genetico. I fossili e la storia della vita. Le teorie pre evoluzionistiche. La teoria

					classificazione e di Linneo e quella attuale I primi tre regni: monere, protisti e funghi I virus Il regno delle piante: radici, fusto e foglie;	Gli alimenti e la loro classificazione. L'apparato digerente. L'apparato respiratorio. L'apparato circolatorio:	evoluzionista di Darwin. Le varie tappe dell'evoluzione

					la riproduzione nelle piante; La classificazione degli animali: gli animali invertebrati e vertebrati; la riproduzione degli animali “Sistema Terra”. L’idrosfera: il ciclo dell’acqua, acque continentali; le acque dei mari e degli oceani Educazione ambientale: come risparmiare acqua. L’atmosfera: la composizione dell’aria; Educazione	piccola e grande circolazione; il cuore; i vasi sanguigni. Apparato escretore. Educazione alla salute: le principali malattie dei sistemi ed apparati studiati; malattie infettive e sistema immunitario Differenza tra fenomeni fisici e fenomeni chimici. I corpi in movimento: la velocità, la traiettoria e l’accelerazione. Le forze e le loro proprietà	dell’uomo La forma della terra e le sue dimensioni. Il reticolato geografico e Le coordinate geografiche. I moti di rotazione e di rivoluzione della terra e loro conseguenze. La luna e i suoi movimenti; le eclissi e le maree. La terra nel sistema solare: origine del sistema solare; aspetti principali dei pianeti e leggi che ne regolano il movimento. L’Universo: origine ed

					ambientale:		

					la qualità dell'aria. Il suolo: come si forma il suolo; i componenti del suolo e i vari strati. Educazione	Il baricentro e l'equilibrio dei corpi. Le macchine semplici.	evoluzione dell'Universo; le galassie e le stelle. . La geologia e I fenomeni endogeni. Principali caratteristiche dei minerali e delle rocce;

					ambientale: come l'uomo interviene sul suolo.	La pressione Idrostatica e il Principio di Archimede Educazione alla salute: le principali malattie dei sistemi e ed apparati studiati; malattie infettive sistema immunitario	il ciclo delle rocce I terremoti: origine di maremoti e terremoti; l'intensità e la magnitudo di un terremoto. La struttura interna della terra: caratteristiche della crosta terrestre, del mantello e del nucleo del nostro pianeta. I vulcani: struttura e forma dei vulcani; principali tipi di eruzioni vulcaniche. La distribuzione dei fenomeni vulcanici e sismici in Italia e nel mondo: la tettonica a placche. La storia della terra attraverso le differenti ere geologiche.

							Educazione ambientale e sviluppo sostenibile.

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
. Osserva fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità. Riconosce le caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. Identifica alcuni materiali. Effettua semplici confronti. Realizza semplici esperimenti Distingue le parti principali del corpo umano. Individua	. Individua la struttura di oggetti semplici, analizza qualità e proprietà, riconosce funzioni e modo d' uso. Osserva piante ed animali, individua le caratteristiche e l' adattamento all'ambiente e alle condizioni atmosferiche . Osserva ed interpreta le trasformazioni ambientali e naturali. Realizza semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico. Individua le	Osserva fenomeni atmosferici. Riconosce l'importanza dell'acqua, dell' aria e del suolo per i viventi e i pericoli che le minacciano. Realizza semplici esperimenti . seguendo le fasi del metodo scientifico: - porsi domande - formulare ipotesi - verificarle - trovare conclusioni Osservare	Riconosce i vari stati della materia facendo riferimento alla struttura esterna dei vari corpi Conosce l'atmosfera ed alcune problematiche ambientali ad essa relativi. Osservare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo. Conosce la struttura della Terra e i suoi movimenti interni .	Osserva fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità. Coglie relazioni tra proprietà e grandezze, in particolare identificando rapporti di causa ed effetto. Comprende le possibilità di sfruttamento delle diverse forme di energia, anche in relazione ai problemi ambientali. Progetta semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico: o porsi domande o formulare	Presentazione dei contenuti culturali. Raccolta dati sui fenomeni della vita reale Costruzione di tabelle e rappresentazioni grafiche appropriate Utilizzo dei diversi strumenti per misurare grandezze . Esercitazione guidata e non sul S.I. Realizzazione di semplici esperimenti per comprendere: le proprietà della materia, i passaggi di stato, la capillarità e il principio dei vasi comunicanti Realizzazione di semplici esperimenti per comprendere: le differenze fra calore e temperatura e le principali	Realizzazione di semplici esperimenti per comprendere: le differenze tra miscugli eterogenei ed omogenei; Costruzione di molecole con l'utilizzo di modelli. Realizzazioni di mappe concettuali schemi, cartelloni, modelli e relazioni scritte sulle conoscenze studiate Esplicazione dei contenuti attraverso filmati, immagini, presentazioni digitali Indagini sulle abitudini alimentari Costruzione di una dieta su misura. Lettura e comprensione delle etichette di alimenti confezionati.	Esplicazione dei contenuti attraverso filmati, immagini, presentazioni in power point Approfondimento interdisciplinare sulle problematiche e i cambiamenti adolescenziali . . Costruzione di un modello di DNA, . Interpretazione dei fenomeni celesti, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Uso di google per visualizzare la distribuzione di terremoti e vulcani nel

		la realtà					

nella vita quotidiana fattori utili o dannosi per la salute.	caratteristiche di semplici fenomeni.	del mondo animale e vegetale. Classificare animali e piante in base Ad	Comprende i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici.	ipotesi o verificarle o trarre conclusioni Relaziona le esperienze effettuate	caratteristiche dell'acqua, dell'aria e del suolo. Modellizzazione di una cellula,	Attività di ricerca, anche attraverso internet, sulla struttura degli apparati respiratorio e circolatorio e sulle principali malattie ad essi associate.	mondo e l'ubicazione delle dorsali oceaniche e delle fosse. Attività pratiche sul

	Registra dati significativi. Produce semplici rappresentazioni grafiche.	alcune caratteristiche comuni. Saper costruire ed usare schemi diversi per relazionare le conoscenze apprese	Gli stati della materia Atmosfera e problemi ambientali. Planetario, eclissi, movimenti della Terra. Struttura della Terra. Progettare semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico: o porsi domande o formulare ipotesi o verificarle o trarre conclusioni. Relaziona le esperienze effettuate sugli argomenti trattati, utilizzando il linguaggio	utilizzando il linguaggio specifico. Schematizza i risultati degli esperimenti. Fasi del metodo scientifico. Organizzatori concettuali: causa/effetto, sistema, stato/trasformazione, equilibrio ed energia. Procedure e tecniche di schematizzazione: grafici, mappe concettuali. Il linguaggio specifico delle scienze sperimentali: fisica, chimica e biologia Distinguere e descrivere le parti del corpo umano Spiegare il funzionamento	Attività di ricerca, anche attraverso internet, sulla struttura e i componenti di una cellula per individuarne le funzioni. Confronto tra le diverse classificazioni degli esseri viventi. Elaborazione di schemi sulle parti essenziali di una pianta per individuare le strutture, le caratteristiche e le funzioni di radici, fusto e foglia. Realizzazione i semplici esperimenti sulla germinazione dei semi, la fotosintesi clorofilliana.	Realizzazione di semplici esperimenti sul moto. Risoluzione di semplici problemi sulla legge oraria. Costruzione di grafici spazio - tempo e tabelle. Realizzazione di semplici esperimenti sulle forze, l'equilibrio dei corpi e le leve; Tabulazione dei dati ottenuti e loro rappresentazione grafica Esplicazione dei contenuti attraverso immagini e presentazioni digitali	comportamento da assumere in caso di terremoto. Risoluzione di semplici problemi sul lavoro e l'elettricità. Realizzazione di semplici esperimenti sull'elettrizzazione e la magnetizzazione dei corpi, sugli effetti della corrente elettrica.

				di organi ,			

			specifico. Schematizzai	apparati e le relazioni esistenti fra loro. Individuare nella vita quotidiana fattori utili o dannosi per la			

			risultati degli esperimenti.	salute e saperli classificare.			

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA
PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

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

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMETNO Fine classe III primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III secondaria di I grado - -
Competenza prevalente (focus) Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Vedere e osservare - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni	• L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • E' a conoscenza di alcuni	• L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi

Competenza concorrente Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza digitale Competenza imprenditoriale Competenza in materia di cittadinanza Competenza multilinguistica	utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conosce i principali processi di

	- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari). - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere e immaginare - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive. - Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Costruire un possibile programma di una gita o una visita didattica a partire da dati forniti	• Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. • È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. • Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. • Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. • Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. • Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. • Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. • Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi

	dall'insegnante; utilizzare piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi. Intervenire e trasformare - Smontare semplici oggetti e		multimediali e di programmazione.

	meccanismi, o altri dispositivi comuni. - Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate. - Utilizzare il PC per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; utilizzare la posta elettronica ed effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante.		

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
LIVELLO 1 Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni. Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.	LIVELLO 2 Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni. Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.	LIVELLO 1 Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo. Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.	LIVELLO 2 Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo. Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.	LIVELLO 3 Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo. Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.	Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (Legno, Carta; Ceramica; Vetro; Metalli; Materie Plastiche; Fibre Tessili) Modalità di manipolazione dei diversi materiali Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo	Tecniche agricole e agronomiche; Produzione degli alimenti; Alimentazione;	Forme e Fonti di Energia; Centrali idroelettriche, termoelettriche, eoliche e solari. Fonti di energia rinnovabili e loro sfruttamento.
Principi di funzionamento di macchine	Principi di funzionamento di macchine	Principi di funzionamento di macchine	Principi di funzionamento di macchine	Principi di funzionamento di macchine	Strumenti e tecniche di rappresentazione grafica finalizzate alla	Tecnologia delle Costruzioni; Abitazione;	L'elettricità circuiti e macchine elettriche;

semplici e apparecchi di uso comune. Segnali di sicurezza e simboli di rischio. Terminologia specifica	semplici e apparecchi di uso comune. Segnali di sicurezza e simboli di rischio. Terminologia specifica	semplici e apparecchi di uso comune. Segnali di sicurezza e simboli di rischio. Terminologia specifica	semplici e apparecchi di uso comune. Segnali di sicurezza e simboli di rischio. Terminologia specifica	semplici e apparecchi di uso comune. Segnali di sicurezza e simboli di rischio. Terminologia specifica	costruzione di figure geometriche piane (anche informatici) Terminologia specifica	Strutture edilizie; Impianti; Città e territorio.	
Conoscere il computer nelle sue parti e le relative funzioni. Accendere e spegnere correttamente il pc. Utilizzare il pc per eseguire semplici giochi didattici. Utilizzare le principali periferiche (mouse,tastiera).	Conoscere il computer nelle sue parti e le relative funzioni. Accendere e spegnere correttamente il pc. Utilizzare il pc per eseguire semplici giochi didattici. Utilizzare le principali periferiche (mouse,tastiera e stampante).	Dispositivi automatici di input e output. Sistema operativo e i più comuni software applicativi. Procedure per la produzione di testi e disegni. Procedure di utilizzo di reti informatiche Per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. Terminologia specifica: nuovi media, strumenti di comunicazione.	Dispositivi automatici di input e output. Sistema operativo e i più comuni software applicativi. Procedure per la produzione di testi e disegni. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. Terminologia specifica: nuovi media, strumenti di comunicazione.	Dispositivi automatic i di input e output. Sistem a operativo e i più comuni software applicativi. Procedure per la produzione di testi e disegni. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. Terminologia specifica:		Ecotecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione , smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio…)	Meccanica e macchine semplici;

				nuovi media, strumenti di comunicazione.			
Laboratorio creativo-manipolativo	Laboratorio creativo-manipolativo	Utilizzare strumenti e tecniche per misurare e rappresentare.	Utilizzare strumenti e tecniche per misurare, e rappresentare.	Utilizzare strumenti e tecniche per misurare e rappresentare.		Strumenti e tecniche di rappresentazione grafica finalizzate alla rappresentazione	Strumenti e tecniche di rappresentazione grafica finalizzate alla costruzione di figure

						di figure geometriche solide con il metodo delle proiezioni ortogonali. Terminologia specifica	geometriche solide con il metodo delle proiezioni assonometriche, alla rappresentazione dei dati statistici e allo sviluppo dei solidi. Terminologia specifica

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
LIVELLO 1 Conoscere i bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le tecnologie che li soddisfano.	LIVELLO 2 Conoscere i bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le tecnologie che li soddisfano.	LIVELLO 1 Individuare le funzioni di un artefatto o di una semplice macchina e distinguere la funzione dal funzionamento. Osservare oggetti del passato, rilevare le	LIVELLO 2 Individuare le funzioni di un artefatto o di una semplice macchina e distinguere la funzione dal funzionamento. Osservare oggetti del passato, rilevare le trasformazioni	LIVELLO 3 Individuare le funzioni di un artefatto o di una semplice macchina e distinguere la funzione dal funzionamento. Osservare oggetti del passato, rilevare le trasformazioni	Attività di studio con il supporto del libro di testo e con il materiale didattico fornito dal docente nell'aula virtuale su Edmodo.	Attività di studio con il supporto del libro di testo e con il materiale didattico fornito dal docente nell'aula virtuale su Edmodo.	Attività di studio con il supporto del libro di testo e con il materiale didattico fornito dal docente nell'aula virtuale su Edmodo.

		trasformazioni di	di utensili e	di utensili e processi				

		utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia.	processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia.	produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia.			
Esamina oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso	Esamina oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso	Esamina oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso incondizionato delle tecnologie.	Esamina oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso incondizionato delle tecnologie.	Esamina oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso incondizionato delle tecnologie.	Attività di approfondimento con produzione di ricerche in forma scritta o in formato digitale.	Attività di approfondimento con produzione di ricerche in forma scritta o in formato digitale.	Attività di approfondimento con produzione di ricerche in forma scritta o in formato digitale.

incondizionato delle tecnologie. Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi	incondizionato delle tecnologie. Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.	Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.	Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.	Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.			
Conosce i principali termini italiani e inglesi inerenti la tecnologia informatica. Conoscere le parti costitutive del computer. Conoscere le principali procedure	Conosce i principali termini italiani e inglesi inerenti la tecnologia informatica. Conoscere le parti costitutive del computer. Conoscere le principali procedure	Utilizza Materiali informatici per l'apprendimento Disegnare utilizzando programmi di grafica. Scrivere brani utilizzando la videoscrittura Utilizzare la rete per scopi di informazione,	Utilizza materiali informatici per l'apprendimento Disegnare utilizzando programmi di grafica. Scrivere brani utilizzando la videoscrittura Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca.	Utilizzare materiali informatici per l'apprendimento Disegnare utilizzando programmi di grafica. Scrivere brani utilizzando la videoscrittura Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca.	Progettazione e produzione di elaborati grafici.	Progettazione e produzione di elaborati grafici.	Progettazione produzione di elaborati grafici. Rappresentazione dei dati statistici e sviluppo dei solidi geometrici.

di utilizzo del	di utilizzo del	comunicazione						

computer. Saper utilizzare alcuni software didattici.	computer. Saper utilizzare alcuni software didattici.	e ricerca.					
Realizzazione di manufatti creativo-manipolativi	Realizzazione di manufatti creativo-manipolativi	Realizzazione di cartelloni e oggetti .	Produzioni digitali. Realizzazione di cartelloni e oggetti.	Presentazioni in Power Point. Realizzazione di cartelloni e oggetti.	Progettazione e produzione di oggetti e cartelloni.	Progettazione e produzione di modelli strutturali e impianti (Costruisci una serra; Costruisci una casa in miniatura). Trasformazione e manipolazione di prodotti agoalimentari (Laboaratorio di Cucina e conservazione degli alimenti).	Progettazione produzione di semplici macchine e meccanismi. Progettazione i modelli di centrali per la produzione o trasformazione di energia.

DISCIPLINA: MUSICA

CAMPI DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'Infanzia

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione.
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo; sviluppa interesse per l'ascolto della musica.
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e i riferimento alla loro fonte.
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.
Esplora possibilità varie espressive della voce, gli oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.
Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
Esegue, da solo o in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti.
Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.
Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

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 diverse.
Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.
Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico- culturali.
Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Fine classe III primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe V primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III secondaria di I grado
Competenza prevalente (focus) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza concorrente Competenza alfabetica funzionale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza.	Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri. Cogliere durante l'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.	Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri. Usare forme di notazione analogiche o codificate. Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.	Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
Repertorio di semplici brani.	Repertorio di semplici brani.	Approccio alle caratteristiche del suono: ritmo, intensità, durata, altezza.	Canto intonato.	Repertorio di semplici brani musicali e strumentali a più voci.	Sviluppo della capacità di comprensione della corrispondenza suono- segno (scrittura musicale).	Sviluppo della capacità espressivo / vocale.	Sviluppo della capacità di ascolto per confrontare eventi sonori ampliando le conoscenze relative alle loro caratteristiche sonoro/organizzative ed espressive.
Repertorio musicale:	Utilizzo di materiali sonori	Uso di sistemi di scrittura non	Uso di sistemi di scrittura	Sistemi di scrittura	Sviluppo del senso ritmico e	Sviluppo della conoscenza	Sviluppo della capacità

filastrocche e canti.	per attività espressive.	convenzionali.	convenzionali.	musicale.	melodico.	tecnica di uno strumento e del suo uso.	espressivo/vocale sia in esecuzioni individuali sia in coro.

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr

Usare le risorse espressive della vocalità intonando semplici brani.	Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.	Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità.	Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità.	Usare le risorse espressive della vocalità nella lettura, recitazione e canto intonando semplici brani.	Comprendere il significato segno-suono. Usare i primi segni grammatical i del linguaggio musicale (fino alla croma). Riconoscere l'organizzazio n e ritmica dei suoni e di semplici frasi ritmo/melodich e.	Eseguire facili brani melodici tramite lettura intonata delle note. Riprodurre con la voce, per imitazione e/o per lettura, brani corali ad una o più voci anche con appropriati arrangiamenti strumentali (basii strumentali), desunti da repertori	Confrontare e comprendere prodotti musicali di diverse culture (popolare, jazz, leggero…) con atteggiamento analitico e attivo.

						diversi.	
Scoprire che musiche differenti producono in noi emozioni differenti.	Sperimentare modalità di produzione sonora.	Inventare rappresentazioni grafiche del suono.	Avviare alla conoscenza delle rappresentazioni grafiche dei suoni della scala musicale.	Rappresentare graficamente i suoni della scala musicale con sistemi di notazione intuitiva o convenzionale.	Usare correttamente la voce. Cantare, per imitazione, semplici brani vocali, anche con appropriati arrangiamenti strumentali, desunti da repertori vari,	Migliorare la tecnica esecutiva degli strumenti melodici ed aumentare l'estensione dei suoni nell'ambito di un'ottava o più. Leggere ed eseguire brani strumentali, da	Organizzare cori a una o più voci controllando l'espressione e curando il sincronismo e la fusione delle voci.

					senza preclusione di generi, epoche e stili.	soli o in gruppo, mantenendo il tempo.	

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

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

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria I grado

L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti.
Utilizza le attività motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione
Utilizza gli aspetti comunicativo – relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (Fair Play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
Riconosce, ricerca, e applica a se stesso comportamenti di promozione dello star bene in ordine ad un sano stile di vita e alla prevenzione.
Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.
E' capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Fine classe III primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe V primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III secondaria di I grado
Competenza prevalente (focus): Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	- Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali. - Partecipare in modo corretto	- Consolidare gli schemi motori di base - Utilizzare efficacemente la gestualità fino- motoria con piccoli attrezzi e non.	- Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. - Saper utilizzare

Competenza concorrente: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza imprenditoriale Competenza in materia di cittadinanza.	alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le	- Perfezionare gli schemi motori di base in funzione dei parametri di spazio tempo ed equilibrio - Utilizzare in modo consapevole le proprie capacità motorie	l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. - Utilizzare e correlare le variabili spazio – temporali funzionali alla

	decisioni arbitrali e la sconfitta. - Consolidare la percezione, la conoscenza e la coscienza del proprio corpo. • Consolidare e affinare gli schemi posturali (flettere, inclinare, circondurre, piegare, elevare, estendere, addurre, ruotare, oscillare). • Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici (camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, strisciare, rotolare, arrampicarsi.). • Conoscere ed organizzare il sè in rapporto allo spazio e al tempo: sapersi spostare nello spazio secondo le consegne. • Sapersi muovere nello spazio in relazione ai compagni. • Sapersi organizzare nello spazio in relazione agli oggetti. • Sapersi muovere secondo ritmi diversi. • Saper rispettare le sequenze temporali previste nei giochi di gruppo. • Possedere una buona coordinazione oculo-manuale. • Porsi in relazione con gli altri e collaborare attivamente nel gruppo. • Comprendere la consegna data. • Dimostrare creatività nel gioco. • Concentrarsi e prestare attenzione. • Accettare e rispettare le regole	- Rispettare le regole - Interagire positivamente con gli altri -Partecipare a proposte motorie cercando di superare le proprie difficoltà - Rafforzare la percezione del proprio corpo - Potenziare la coordinazione generale e segmentaria . - Eseguire e costruire percorsi - Utilizzare posture ed equilibrio in modo coordinato in esecuzioni motorie via via più complesse A.3.2 Sapersi muovere su ritmi A.4.1 Sviluppare le capacità di controllo A.4.2 Apprendere i gesti motori elementar i di alcune discipline pre -sportive. B.1.1 Rispettare le regole del gioco, sia quelle codificate che quelle occasionali B.1.2 Partecipare alle attività di gioco -sport nel rispetto delle principali regole del mini -basket e del mini-volley B.3.1 Accettare la sconfitta	realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. - Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale. - Conoscer e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale , a coppie, in gruppo. - Saper decodificar ei gesti di compagni e avversari e arbitri in situazioni di gioco e sport. - Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creative, proponendo delle varianti. - Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in formo propositiva alle scelte della squadra. - Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giuria. - Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non,

	di un gioco. - Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri. - Adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere		con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria, sia in caso di sconfitta. - Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta.

			- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e altrui sicurezza. - Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Obiettivi d'Apprendimento:	Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
Il corpo e la sua relazione spazio-tempo	Riconoscimento e denominazione delle varie parti del corpo: schema corporeo	Schemi motori di base,schemi posturali. Coordinate spaziali.	Schemi motori di base(corsa,salto, palleggi,lanci...)	Schemi motori e posturali funzionali all'esecuzione di prassie motorie semplici e complesse.	Schemi motori di base	Conoscere i principali Schemi motori E abilità di base. co	Conoscere le principali capacità motorie ordinative.	Conoscere le principali capacità motorie coordinative e condizionali.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo -	Il linguaggio del corpo come modalità espressiva	Sequenze ritmiche. Lateralità. Modalità	Coordinazione dei vari segmenti: occhio-mano, occhio-piede...	Il linguaggio del corpo come modalità espressivo-	Linguaggio del corpo come espressione di contenuti	Conoscere i principali mezzi di comunicazione	Conoscere le principali dinamiche di gruppo e	Conoscere i gesti arbitrali e interpretale attività dei

espressiva		Espressivo- corporee.	Esercizi di equilibrio - percorsi Contemporaneit à-successione Ritmo	creativo.	emozionali	corporea.	ricava concetti e regole dalle attività svolte	compagni, degli avversari e della giuria.
Il gioco, lo sport le regole e il fair play	Regole dei giochi praticati e conseguenti comportamenti corretti.	Regole dei giochi praticati e conseguenti Comportamenti Corretti	Conoscenza e rispetto delle regole dei giochi praticati.	Conoscenze e rispetto delle regole dei giochi praticati. Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione,	Regole dei giochi praticati e conseguenti comportamenti corretti. Relazioni: da	Conoscere le principali regole dei giochi pre- sportivi.	Conoscere le principali regole dei giochi di squadra . Partecipa alle attività	Conoscere la tecnica e la tattica degli sport ricercando e accettando la collaborazione

				cooperazione e limite.	solo, coppia, gruppo, squadra. Pluralità di esperienze, di gioco e di sport. Concetti di lealtà, rispetto partecipazione, cooperazione, limite		rispettando i compagni, gli avversari e le regole.	dei compagni.
Salute Benessere, Prevenzione e Sicurezza	Informazioni riguardo le norme igienico - sanitarie per la salute e il benessere.	Informazioni Igienico-Sanitarie per la salute e il benessere.	Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico.	Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico. Norme igienico - sanitarie per la salute e il benessere.	Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico. Informazioni riguardo le norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere.	Conoscere il concetto di Salute e le principali norme di igiene e sicurezza. Conosce i principali elementi dell'App. Locomotore.	Conoscere i principali elementi anatomo – funzionali. Conoscere ed è consapevole dei principali benefici dell'attività motoria.	Conoscere il corretto rapporto tra esercizio fisico alimentazione e benessere.

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria	Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
-Identifica le varie parti del corpo. Esercizi e giochi per denominare le parti del corpo su sé e sugli altri. - Rappresentazione della figura umana. -Attività ludiche per	Si muove in modo coordinato e con agilità. Adegua il movimento al tempo, allo spazio e al ritmo.	Riconosce e denomina le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e sa rappresentarle graficamente; Riconosce, classifica, memorizza e rielabora le	Utilizza correttamente gli schemi motori di base in successione e in interazione tra loro. Esperienze motorie proprie della corsa (a ginocchia alte, calciata, lenta e veloce)	Utilizza consapevolmente la propria capacità motoria. Esercizi e giochi per il condizionamento di alcune capacità	Usare gli Schemi motori di base, introdurre le capacità coordinative .	Sviluppare le Capacità motorie Coordinative . Introdurre le capacità condizionali.	Consolidare Le capacità coordinative e sviluppare le capacità condizionali .

sperimentare i concetti topologici di base(davanti, dietro, sopra, sotto, dietro, sopra, sotto, dentro, fuori). -Esecuzione di giochi organizzati a squadre con uso di materiale strutturato e non. -Sperimentazione delle forme di schieramenti(righe, file, circolo).		informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive,tattili, cinestetiche). Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). Controlla e gestisce le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.	- Riproduzione di ritmi secondo schemi dati con le mani, i piedi e con l'utilizzo di piccoli attrezzi (clavette e palle) - Giochi con vari tipi di attrezzi strutturati e non Ricerche,riflessioni e simulazione di percorsi - Manipolazione del pallone e tecniche propedeutiche. Esercizi individuali e a coppie di fletto-estensione,piegamenti, torsioni,slanci. Circuiti, giochi a staffetta, percorsi motori. Esegue compiti motori con basi di appoggio precarie, superfici ridotte, elementi disturbanti	motorie. "Io resisto": gioco individuale di resistenza. Esercitazioni sulla resistenza muscolare. "L'unione fa la forza": gioco collettivo sulla forza muscolare: Giochi e percorsi individuali e di squadra con attrezzi e non. * Staffette e giochi di gruppo. Circuiti, gare e percorsi. * Esercizi e giochi per prendere consapevolez			

			l’orientamento - Giochi di				

			velocità e direzione del tiro Giochi di coordinazione generale e organizzazione spazio-temporale.	za del piegamento, della flessione, dell'estensione, della torsione. Giochi a squadre ein coppia. Eseguire compiti			

				motori con basi di appoggio precarie, superfici ridotte, elementi disturbanti l'orientamento. Giochi di velocità e direzione del tiro. Esercizi tipici di diversi giochi sportivi: calcio, pallavolo, ecc.			

Esprime con il movimento la propria creatività nelle varie forme di gioco. -Giochi sulla scoperta dei sensi(la percezione uditiva, oculare, tattile, sonora, prendere coscienza della propria dinamica laterale. . -Esercizi guidati per	Adegua Il movimento al tempo, allo spazio, al ritmo. Si muove controllando la lateralità ; Utilizza Il linguaggio gestuale e motorio per esprimere	Elabora semplici coreografie individuali e collettive. Organizza e gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. Riconoscere e	Esegue semplici progressioni motorie, utilizzando codici espressivi diversi. - Attività mirate alla capacità di uniformarsi al ritmo degli altri (spostamenti con cambi di direzione; giochi accompagnati da saltelli con la recitazione di filastrocche e conte). Giochi con vari tipi di attrezzi strutturati e non. . Eseguire	Esprime con il linguaggio del corpo modalità comunicativo - espressive. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	Rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture, individualmente, a coppie e in gruppo. Esercizi che mirino a Sviluppare la capacità comunicativo espressiva	Eseguire Giochi che sviluppino la capacità d' Utilizzare consapevolmente il corpo per esprimere idee e stati d'animo. Sperimentare Situazioni di drammatizzazione.	Ideare e realizzare semplici sequenze di movimento, situazioni mimiche, danzate, di espressione corporea. Ricostruire situazioni e

distinguere su di sé e sugli altri la destra e la sinistra. -Giochi individuali e a coppia sulle percezioni sensoriali e sulla discriminazione laterale.	emozioni e situazioni .	riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per	semplici coreografie di gruppo con azioni motorie note con e senza l'utilizzo	Manipolazione con la palla. Controllo e intercettazione della palla. Eseguire semplici coreografie di gruppo	attraverso giochi popolar tradizionali		controllare lo stato di tensione e rilassamento .

Utilizzazione del linguaggio corporeo per eseguire giochi mimici(mimare le andature degli animali). - Drammatizzazione di piccole storie; giochi di interpretazione dei ruoli; - situazioni affettivo - emotive, ambientali, anche con l'ausilio della musica. - Conoscenza e gestione corretta dello spazio utilizzato, uso corretto e funzionale degli attrezzi . - Conversazioni e riflessioni sull'utilità dell'attività ludico motoria.		esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.	della musica.	con azioni motori e note con e senza l'utilizzo della musica. Esercizi per migliorare la percezione ritmica. Giochi di mimica e di movimento accompagnati dalla musica.			

Comprende e	Comprende	Rispetta le	Rispetta le	Comprende e	Giochi	Giochi	Sport

rispetta le indicazioni e le regole delle attività motorie e sportive.	e rispetta le indicazioni e le regole delle attività motorie e sportive.	regole dei giochi organizzati. Coopera all'interno di un grup po	regole nell'attività ludico-sportive organizzate anche in forma di gara. Accetta la diversità	rispetta le indicazioni e le regole delle attività motorie e	tradizion ali e staffette . Giochi pre sportivi.	propedeutic i ai principali sport di squadra.	individuali e di squadra. Role Playng.

Esecuzione di diversi schemi motori: camminare, saltare , correre, rotolare. -Percorsi guidati con attrezzi. -Esecuzione di giochi collettivi tradizionali: campana, palla a mano, corda. -Individuazione di regole e rispetto delle regole nel gioco. Formazione di squadre, uso corretto degli spazi.		Conosce e applica correttamente e modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del “valore” delle regole e dell’importanza di rispettarle.	delle prestazioni motorie, rispettando gli altri e confrontandosi in modo leale. Coopera nel gruppo e interagisce positivamente con gli altri. Conosce e rispetta le principali regole del gioco: mosca cieca, il cane e il gatto,lancia e afferra,il gioco dei birilli Giochi con la palla; lanci di precisioni da fermi, in movimento, in situazioni di difficoltà. Giochi a squadre, circuiti misti a staffetta, gare di velocità	sportive. Interagisce e coopera nel gruppo e si confronta lealmente con gli altri accettando i propri e gli altrui limiti. Accoglie le diversità manifestando senso di Responsabilità. Giochi a staffetta e squadre sulla coordinazione dinamica generale. Rotolamenti sul piano sagittale e trasversale Giochi di drammatizzazione ed interpretazione di ruoli e emozioni. Esercitazioni su sequenze motorie inerenti alcune tecniche			

				sportive specifiche. Giochi con vari tipi di attrezzi			

				strutturati e non Giochi : minivolley, palla prigioniera, palla rilanciata. Giochi di gruppo, gare e staffette . Giochi con vari tipi di attrezzi strutturati e non.			

Assume adeguati comportamenti e stili di vita igienici e salutistici.	Assume adeguati comportamenti alimentari e salutistici. Applica le elementari norme igieniche legate alle attività ludico-motorie.	Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute. Conosce e utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. Percepisce e riconosce“sensazioni di benessere” legate all’attività ludico- motoria.	Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Rispetto di regole esecutive funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita. Ricerche,riflessioni e simulazione di percorsi. Conosce i principali elementi nutritivi e il	Assume adeguati comportamenti e stili di vita igienici e salutistici. Analizza, comprende e interpreta la realtà socio-ambientale con spirito critico e capacità di giudizio. Osserva e conversa sulle regole da	Eseguire Attività teorico-pratiche che mirino all’ acquisizione di una corretta igiene personale, e al rispetto dell’altro, delle attrezzature e degli spazi.	Prendere coscienza e riconoscere che l’attività realizzata e le procedure utilizzate migliorano le qualità coordinative e condizionali facendo acquisire uno stato di benessere.	Mettere in atto in modo autonomo comportamenti funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita. Attività che mirino a sviluppare il codice deontologico dello sportivo.

			significato del valore energetico del cibo - Giochi sul riconoscimento dei principi nutritivi.	rispettare . Esecuzione di attività proposte per sperimentare e migliorare le proprie capacità. Rispetto di regole esecutive			

				funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita. Ricerche e discussioni volte a rilevare gli aspetti positivi e negativi della pratica sportiva con particolare attenzione ai problemi legati all'alimentazione, alla salute, all'igiene, alla sicurezza.			

STRUMENTO MUSICALE E TEORIA E LETTURA DELLA MUSICA

CLASSE PRIMA

NUCLEI	COMPETENZE	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI

TEMATICI	DI RIFERIMENTO	DI APPRENDIMENTO	
Uso e controllo dello strumento nella pratica strumentale	Imparare ad eseguire semplici brani con il proprio strumento utilizzando linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali.	Capacità d'esecuzione e ascolto nella pratica individuale e collettiva intesa come sviluppo di una personale consapevolezza organizzativa dei materiali sonori. Esecuzione, interpretazione ed eventuale elaborazione autonoma allo strumento del materiale sonoro, nel caso in cui anche la maturazione espressiva si ponga come sviluppo delle capacità creative	Eseguire brani strumentali da solista o in duo..
Uso e controllo dello strumento nella pratica collettiva	Conoscere e rispettare alcuni semplici regole della pratica della musica d'insieme durante l'ascolto che durante la produzione	Uso e controllo dello strumento nella pratica collettiva, con particolare riferimento all'acquisizione delle competenze tecniche specifiche.	Eseguire brani strumentali in piccoli gruppi strumentali.
Uso e controllo della teoria e lettura della musica	Imparare ad utilizzare in modo semplice una corretta terminologia e sviluppo della capacità di lettura della musica, intesa come capacità di correlazione gesto-suono.	Capacità di riprodurre e di proporre brevi e semplici sequenze ritmiche. Conoscenza e capacità di applicazione dei principali simboli grafici della notazione musicale.	Conoscere la notazione musicale all'interno del pentagramma. Prestare attenzione durante le lezioni.

STRUMENTO MUSICALE E TEORIA E LETTURA DELLA MUSICA

CLASSE SECONDA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI MINIMI
Uso e controllo dello strumento nella pratica strumentale	Imparare ad eseguire semplici brani con il proprio strumento utilizzando linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali.	Capacità d'esecuzione e ascolto nella pratica individuale e collettiva intesa come sviluppo di una personale consapevolezza organizzativa dei materiali sonori. Esecuzione, interpretazione ed eventuale elaborazione autonoma allo strumento del materiale sonoro, nel caso in cui anche la maturazione espressiva si ponga come sviluppo delle capacità creative	Eseguire brani strumentali di media difficoltà da solista o in duo..
Uso e controllo dello strumento nella pratica collettiva	Conoscere e rispettare regole della pratica della musica d'insieme durante l'ascolto che durante la produzione	Uso e controllo dello strumento nella pratica collettiva, con particolare riferimento all'acquisizione delle competenze tecniche specifiche.	Eseguire brani strumentali in gruppi strumentali.
Uso e controllo della teoria e lettura della musica	Imparare ad utilizzare in modo semplice una corretta terminologia e sviluppo della capacità di lettura della musica, intesa come capacità di correlazione gesto-suono.	Capacità di riprodurre e di proporre sequenze ritmiche di media difficoltà. Conoscenza e capacità di applicazione dei principali simboli grafici della notazione musicale e della teoria della musica..	Capacità di lettura e scrittura dei simboli musicali. Prestare attenzione durante le lezioni.

STRUMENTO MUSICALE E TEORIA E LETTURA DELLA MUSICA

CLASSE TERZA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI MINIMI
Uso e controllo dello strumento nella pratica strumentale	Imparare ad eseguire semplici brani con il proprio strumento utilizzando linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali.	Capacità d'esecuzione e ascolto nella pratica individuale e collettiva intesa come sviluppo di una personale consapevolezza organizzativa dei materiali sonori. Esecuzione, interpretazione ed eventuale elaborazione autonoma allo strumento del materiale sonoro, nel caso in cui anche la maturazione espressiva si ponga come sviluppo delle capacità creative	Eseguire brani strumentali da solista o in duo..
Uso e controllo dello strumento nella pratica collettiva	Conoscere e rispettare alcuni semplici regole della pratica della musica d'insieme durante l'ascolto che durante la produzione	Uso e controllo dello strumento nella pratica collettiva, con particolare riferimento all'acquisizione delle competenze tecniche specifiche.	Eseguire brani strumentali nell'orchestra del corso.
Uso e controllo della teoria e lettura della musica	Imparare ad utilizzare in modo semplice una corretta terminologia e sviluppo della capacità di lettura della musica, intesa come capacità di correlazione gesto-suono.	Capacità di riprodurre e di proporre brevi e semplici sequenze ritmiche. Conoscenza e capacità di applicazione dei principali simboli grafici della notazione musicale.	Capacità di lettura e scrittura dei simboli musicali. Prestare attenzione durante le lezioni.

SCUOLA DELL'INFANZIA

RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Al termine dei tre anni della Scuola dell'Infanzia
Dio e l'uomo -Scoprire Dio come Padre amorevole. -Scoprire con gioia e stupore le meraviglie della natura. -Scoprire che il mondo è dono dell'amore di Dio. -Apprezzare, rispettare e custodire i doni della natura.
La Bibbia e le altre fonti -Imparare a conoscere della vita di Gesù i momenti della nascita ela chiamata degli amici. -Scoprire il Vangelo attraverso brevi racconti e parabole. -Ascoltare alcuni momenti della vita di Gesù.
Il linguaggio religioso -Scoprire che a Natale si fa festa perché nasce Gesù. -Scoprire che la Pasqua è festa di vita e di pace. -Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua,della Chiesa anche nell'arte sacra. -Memorizzare semplici poesie religiose.
Valori etici e religiosi -Scoprire che Gesù parla di amicizia e di pace. -Riconoscere gesti di pace e di aiuto. -Compiere gesti di attenzione, rispetto e pace verso il mondo everso gli altri.
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Competenza prevalente (focus):
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Competenza concorrente:
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di cittadinanza
Competenza alfabetica funzionale
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
Competenza digitale

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Dio e l'uomo
-La creazione come dono di Dio Padre
- I segni religiosi nell'ambiente che ci circonda.
-Il mondo: realtà meravigliosa.
-Dio Creatore.
-Il rispetto della natura.
-Tutti siamo fratelli, perché figli dello stesso Padre.

- **La Bibbia e le altre fonti**

Narrazioni bibliche con particolare attenzione ai brani riguardanti la vita di Gesù
-Momenti religiosi significativi della comunità di appartenenza

Il linguaggio religioso
-I principali simboli che caratterizzano la festa del Natale e della Pasqua.
-Le figure del Papa, di alcuni Santi e missionari

- **Valori etici e religiosi**

Mosè e I Dieci comandamenti
La Chiesa, edificio e comunità di credenti in Cristo Gesù
-Intercultura e religioni

-La legge dell'amore. -Amicizia e solidarietà alla base della convivenza e l'impegno della comunità
ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE
-Accoglienza -Giochi guidati finalizzati alla socializzazione ed alla condivisione – Giochi sensoriali, drammatizzazioni. -Gioco delle andature degli animali. -Gioco di indovinelli -Giochi di inclusione -Realizzazione di cartelloni e biglietti d'auguri -Attività mimico-gestuale e grafico-pittorico -Ascolto diretto di alcuni suoni della natura -Narrazioni e racconti biblici. -Visione di brevi video -Lettura e osservazione di un'opera d'arte. -Interviste -Osservazione -Partecipazione attiva -Memorizzazione di filastrocche -Conversazione guidata

SCUOLA PRIMARIA

RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Fine classe III primaria	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** Fine classe V primaria			

Dio e l'uomo. -Comprendere attraverso i racconti biblici e altri testi, che il mondoper l'uomo religioso è opera di Dio ed affidato alla responsabilità dell'uomo e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. -Cogliere attraverso alcune pagine evangeliche, Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto, testimoniato dai cristiani. -Identificare tra le espressioni delle religioni la preghiera, dialogo tra l'uomo e Dio e, nel Padre Nostro, la specificità della preghiera Cristiana.	**Dio e l'uomo** -Sapere che per la religione cristiana, Gesù è il Signore che rivela all'uomo il Regno di Dio in parole e azioni -Conoscere la vita di persone significative che hanno saputo accogliere e vivere il messaggio tradotto dai Vangeli -Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentaldi ella Chiesa Cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando il cammino ecumenico. -Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo religioso e azione dello Spirito			

	Santo -Individuare nei sacramenti e nelle celebrazioni liturgiche isegni della salvezza di Gesù			
La Bibbia e le altre fonti -Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. -Ascoltare, leggere e confrontare semplice brani di testi sacri. -Saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali	**La Bibbia e le altre fonti** -Saper leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. -Saper leggere i principali codici dell'iconografia cristiana -Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di Santi. -Riconoscere in alcuni testi biblici la figura di Maria, presente nella vita del Figlio Gesù e in quella della Chiesa -Saper ricostruire le			

	tappe fondamentali della vita di Gesù, a partire dai Vangeli.			
Il linguaggio religioso -Riconoscere i segni cristiani ed in particolare del Natale nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare -Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione Cattolica (modi di pregare,…)	**Il linguaggio religioso** -Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalla narrazione evangeliche e dalla vita della Chiesa -Individuare significative espressioni d'arte cristiana,a partire da quelle presenti nel territorio, per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli e nel presente. -Rendersi conto che la comunità ecclesiale			

	esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo.			
I valori etici e religiosi -Riconoscere che la morale Cristiana si fonda sul comandamento dell'amore . -Riconoscere l'impegno della comunità Cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia, la carità, l'amicizia e la solidarietà.	**Valori etici e religiosi** -Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarl a con quella delle altre Religioni. -Sviluppare atteggiamenti di curiosità e di ricerca. -Essere capace di gesti di benevolenza, accoglienza, gentilezza. -Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di			

	scelte responsabili, anche per un personale progetto di vita. -Maturare sentimenti di solidarietà e concretizzarli in azioni diaiuto, comprensione, di tolleranza…			

Cl. I primaria	Cl. II primaria	Cl. III primaria	Cl. IV primaria	Cl. V primaria
Dio e l'uomo -I segni religiosi nell'ambiente che ci circonda. -Il mondo: realtà meravigliosa. -Dio Creatore. -Il rispetto della natura. -Tutti siamo fratelli, perché figli dello stesso Padre. **La Bibbia**	**Dio e l'uomo** I segni religiosi nell'ambiente che ci circonda. -Il mondo: realtà meravigliosa. -Dio Creatore. -Il rispetto della natura. -Tutti siamo fratelli, perché figli dello stesso Padre.	**Dio e l'uomo** -La Chiesa comunità dei cristiani aperta a tutti -Testimoni cristiani nella storia -L'origine del mondo e dell'uomo nel cristianesimoe nelle altre religioni. -Dio Creatore nella Bibbia e in altri testi	**Dio e l'uomo** -Le origini del Cristianesimo e la religion ebraica -La storia della salvezza Fino alla nascita di Gesù -Il Natale e la Pasqua nei Vangeli e nella tradizione. -L'incontro con Gesù cambia la	**Dio e l'uomo** -Le parabole ed i miracoli nei Vangeli. -La nascita della Chiesa. -Le prime comunità cristiane -Figure significative per la nascita della Chiesa: San Pietro e San Paolo -Origine e sviluppo delle Grandi Religioni.

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

-
-

e le altre fonti -L'ambiente in cui è vissuto Gesù: la Palestina. -I primi amici di Gesù. Gesù si rivolge ai deboli eai sofferenti. -Le Parabole cuore del messaggio cristiano. **Il linguaggio religioso** Chiesa: famiglia di Cristiani. -Natale: festa della nascita di Gesù, dono di Dioagli uomini. -I simboli pasquali. -La settimana Santa. **Valori etici e religiosi** Mosè e I Dieci	**La Bibbia e le altre fonti** -Lo Spirito Santo: inizio della vita cristina. -Chiesa: comunità che accoglie il messaggio di Gesù -Battesimo: nuova vita in Cristo -Preghiera: l'uomo comunica con Dio. -Padre Nostro: così l'uomo si rivolge a Dio. -Guardo il mondo con gli occhi del cuore. -Il comportamento degli uomini ha portato alla "rottura" dell'amicizia con Dio. -Dio perdona e promette un	sacri. -Le vicende che danno origine al popolo ebraico. -I patriarchi -Gesù, il Messia compimento delle promesse di Dio -La preghiera espressione di religiosità **La Bibbia e le altre fonti** -Struttura del libro della Bibbia: libri, generi letterari… -I racconti della creazione nel libro della GENESI. -Personaggi biblici: i	vita: Zaccheo. -Il silenzio di Maria. Guardo dentro di me, mi conosco e accolgo l'altro. **La Bibbia e le altre fonti** -Principali tappe della formazione della Bibbia. -Struttura e origine della Bibbia. -Il linguaggio biblico. -I generi letterari della Bibbia. -Aspetti politici e religiosi della Palestinaal tempo di Gesù. -Come Maria accoglie Gesù nei Vangeli. -Le classi sociali al tempo di Gesù. -I gruppi	-Il cammino ecumenico **La Bibbia e le altre fonti** -La Bibbia, il libro sacro dei cristiani -Il libro Sacro letto dai cristiani per conoscere Gesù: il Vangelo -I Vangeli di San Matteo, San Marco, SanLuca e San Giovanni -Fonti non cristiane -Dio incontra l'uomo. Il Natale: l'Emanuele, il Dio con noi -Il viaggio di Gesù verso la croce -Una donna di nome Maria: modello di fede e di Speranza.

comandamenti La Chiesa, edificio e comunità di credenti in Cristo Gesù -Intercultura e religioni -La legge dell'amore. -Amicizia e solidarietà alla base della convivenza e l'impegno della comunità	salvatore. -L'amicizia: sentimento fondamentale per unrapporto con Dio e fra gli uomini. **Il linguaggio religioso** -Natale: festa d'amore e solidarietà. -Gesù ha tanti amici. -Pasqua: culmine dell'amore di Dio per gli uomini. **Valori etici e religiosi** Mosè e I Dieci comandamenti La Chiesa, edificio e comunità di credenti in Cristo Gesù -La preghiera nelle religioni -Intercultura e religioni	Patriarchi -Pagine del Vangelo e i valori che esprimono. -Aspetti geografici e sociali in Palestina al tempo diGesù. -I miti **Il linguaggio religioso** -Gesti e segni nella liturgia cristiano-cattolica -Brani evangelici del Natale e della Pasqua. -Riti, gesti, simboli del Natale e della Pasqua. -Segni religiosi presenti nell'ambiente **Valori etici e religiosi**	religiosi al tempo di Gesù. -La terra di Gesù: la Palestina. -Il messaggio di Gesù attraverso parole eazioni. I miracoli: segni d'amore. -Gli apostoli prima e dopo la resurrezione di Gesù. -Gli ultimi giorni della vita di Gesù. -Le apparizioni di Gesù. -La diffusione del messaggio di Gesù. -Paolo apostolo delle genti. -I missionari accolgono il messaggio di Gesù e lo diffondono.	**Il linguaggio religioso** -L'arte: mezzo e strumento di comunicazione del messaggio cristiano -Le opere d'arte sulla Natività e sulla Passione, Morte e Resurrezione di Gesù -Segni e simboli del Natale, della Pasquanell'arte, nelle tradizioni… I valori etici e religiosi -Le domande di senso e le risposte delle religioni -Gesti di attenzione e di carità -Sentimenti di solidarietà e

	-La legge dell'amore. -Amicizia e solidarietà alla base della convivenza e l'impegno della comunità	-La necessità e l'importanza delle regole per vivere insieme. -I 10 comandamenti nella relazione tra Dio e gliuomini e fra gli uomini. -La chiesa - edificio e i suoi oggetti come segni religiosi presenti nell'ambi e nte.		concretizzati in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza… -Testimoni d'amore di ieri e di oggi.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO

GRADO RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Fine classe III secondaria di I grado

Dio e l'uomo
-Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa.
-Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni.
-Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarle alla fede cristiana.
-Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa cattolica che riconosce in essa l'azione dello Spirito Santo. -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
-Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio.
-Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici.
-Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche …) italiane ed europee.

Il linguaggio religioso

-Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa.

-Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa...

-Individuare gli elementi specifici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni.

-Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni.

Valori etici e religiosi

-Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa.

-Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana .

-Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici in un contesto di pluralismo culturale e religioso.

-Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile.

Cl. I sec. di Igr.	Cl. II sec. di Igr.	Cl. III sec. dil gr
Dio e l'uomo Statuto epistemologico dell'IRC • La religione e religiosità nascono con l'uomo • Il tempo delle origini: i miti • Le religioni sistemi di credenze che riconoscono il divino nella natura o oltre natura • Politeismo, religioni naturali/Monoteismo religioni rivelate **La Bibbia e le alter fonti** La Bibbia: tradizione orale e scritta. Testo • sacro per ebrei (TaNaK) e cristiani. Citazioni ● La suddivisione in VT e NT. Lettura e interpretazione. • i generi letterari. Autori e fasi della stesura. Le lingue. I manoscritti di Qumran. • L'ebraismo: dai molti dei al Dio che si rivela, sceglie un popolo e con lui crea un'alleanza di salvezza. • I vangeli sinottici. Gesù, la sua vita, la sua predicazione. Gli eventi della sua morte e resurrezione. **Il linguaggio religioso** Il sacro. Divinità, credenze, Tempi, spazi, simboli, culto riti. Persona sacra e testo sacro. Salvezza, alleanza, aldilà, profezia... ● Il simbolismo: centro di ogni religione. **Valori etici e religiosi** -L'arte espressione del simbolismo. • La vita pubblica di Gesù nella prospettiva pasquale.	**Dio e l'uomo** La nascita della Chiesa. Caratteristiche, organizzazione, diffusione, missionarietà. ● Il concilio di Gerusalemme. I viaggi apostolici e l'incontro scontro con la cultura ellenica e l'impero romano • La persecuzione. I martiri. i simboli cristiani. ● Costantino ed il concilio di Nicea. Teodosio. **La Bibbia e le altre fonti** Le basiliche cristiane. • Il monachesimo. i pellegrinaggi. Le cattedrali. • L'unità infranta gli scismi d'oriente e d'occidente. ● Le eresie una chiesa persecutrice. • Gli ordini monastici nel medioevo. Francesco e la rivoluzione pauperistica. • La riforma luterana. L'origine delle chiese riformate. ● La riforma cattolica. • L'ecumenismo: la via della rinnovata unità nelle diversità **Il linguaggio religioso** Lettura guidata degli atti degli apostoli. Contesto storico culturale e sociale. • Il racconto della Pentecoste. • I viaggi e l'epistolario paolino. L'ellenismo e l'Impero romano **Valori etici e religiosi**	**Dio e l'uomo** -Ricerca umana e rivelazione di Dio nella storia: rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio,salvezza… -Le altre religioni -La persona, la vita di Gesù nell'arte, nella cultura... -L'opera di Gesù, la sua morte e resurrezionee la missione della Chiesa -La Chiesa universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri , generata dallo Spirito Santo -Il cristianesimo e il pluralismo religioso -Fede e scienza: letture distinte, ma non conflittuali dell'uomo e del mondo **La Bibbia e le altre fonti** -Il libro della Bibbia, documento storico-culturale e Parola di Dio: i libri dell'Antico e del Nuovo Testamento -Il Tetragramma sacro -I Vangeli -Gli Atti degli Apostoli -Il messaggio centrale di alcuni testi biblici e di documenti letterari ed artistici che attengono alla dimensione religiose **Il linguaggio religioso** -Le prime comunità cristiane -Segni e simboli del cristianesimo -I Sacramenti -Le chiese cristiane nel mondo -Le persecuzioni -L'arte paleocristiana, romanica, gotica...

Il sacro. Divinità, credenze, Tempi, spazi, simboli, culto riti. Persona sacra e testo sacro. Salvezza, alleanza, aldilà, profezia...	I sacramenti segni e simboli di salvezza. • Il Vangelo secondo i grandi autori da Giotto a Michelangelo. • Decreto conciliare sull'ecumenismo. • La giornata dell'unità dei cristiani. Le comunità	

CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

● Il simbolismo: centro di ogni religione. L'arte espressione del simbolismo. • La vita pubblica di Gesù nella prospettiva pasquale.	ecumeniche. Il dialogo teologico. Le Chiese riformate	L'evangelizzazione dell'Europa -Il monachesimo orientale ed occidentale -Francescani e Domenicani -Chiese , cattedrali, battisteri, catacombe... **I valori etici e religiosi** -Diritti fondamentali dell'uomo, la libertà, l'etica -La libertà di, da, per -la libertà per l'amore .Ilcomandamento dell'amore per costruireun personale progetto di vita. L'originalità della Speranza Cristiana rispetto alla proposta di alter visioni. -Ricerca umana e rivelazione di Dio nella storia del cristianesimo a confront con l'ebraismo e le alter religioni -Le tematiche etiche: il razzismo, l'antisemitismo. -I profeti (Santi) oggi:Giovanni XXIII,Oscar Romero, Madre Teresa di Calcutta,…

ATTIVITA' CORRELATE ALLE CONOSCENZE PER LA DEFINIZIONE DEL CURRICOLO PER COMPETENZE

Cl. I sec. di I gr.	Cl. II sec. di I gr.	Cl. III sec. di I gr
-Letture dei testi -Letture Bibliche -Conversazioni -Attività di ricerca individuale e di grupp -Produzioni scritte ed orali -Visione di filmati -Schemi riassuntive -Decodificazioni immagini e opere d'arte -Lettura e realizzazione cartine geografiche - Visione di video	Letture dei testi -Letture Bibliche -Conversazioni -Attività di ricerca individuale e di grupp -Produzioni scritte ed orali -Visione di filmati -Schemi riassuntive -Decodificazioni immagini e opere d'arte -Lettura e realizzazione cartine geografiche - Visione di video	Letture dei testi -Letture Bibliche -Conversazioni -Attività di ricerca individuale e di grupp -Produzioni scritte ed orali -Visione di filmati -Schemi riassuntive -Decodificazioni immagini e opere d'arte -Lettura e realizzazione cartine geografiche - Visione di video

ISTITUTO COMPRENSIVO VILLAFRANCA TIRRENA

CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA

A. S. 2022/2023

La nostra **mission** è formare persone in grado di pensare ed agire autonomamente e responsabilmente all'interno della società, strutturando un progetto globale (PTOF) che, attraverso lo strumento giuridico dell'autonomia, coinvolga tutti i soggetti protagonisti del processo di crescita: lo studente, la famiglia, i docenti e il territorio.

PREMESSA

In ottemperanza alla legge 20 Agosto 2019, n. 92 le Istituzioni Scolastiche rimodulano il curricolo d'Istituto prevedendo " l'insegnamento trasversale dell'Ed. Civica"nel primo e secondo ciclo d'istruzione, e iniziative di sensibilizzazione nella scuola dell'Infanzia.

Alla luce degli art. 2 e 3, rielaborano, altresì, i traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento relativi alle seguenti tematiche promosse dalla Legge:

- Costituzione, istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali; storia della bandiera e dell'Inno nazionale;
- Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile...;
- educazione alla cittadinanza digitale…;
- elementi fondamentali di diritto, con particolare riguardo al diritto al lavoro;
- educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari;
- educazione alla legalità e al contrasto delle mafie;
- educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni;
- formazione di base in materia di protezione civile;

Nell'ambito della trasversalità della disciplina:

- educazione stradale
- educazione al volontariato
- educazione alla cittadinanza attiva

finalizzate a rafforzare "il rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura".

La normativa si focalizza in particolare su:

● Conoscenza della **Costituzione Italiana** come fondamento dell'insegnamento dell'Educazione Civica (L. 92/19, art. 4, comma 1).

● Acquisizione di conoscenze e abilità digitali essenziali, nell'ottica di un'**Educazione alla Cittadinanza digitale**, considerata competenza fondamentale (L. 92/19, art. 5, comma 2).

Le Linee guida individuano, inoltre, quale terzo nucleo concettuale a fondamento della Legge:

- **Sviluppo sostenibile**

Il concetto chiave che collega tutte le tematiche sopra elencate è quello di **responsabilità**, declinato in tutti gli ambiti della realtà, dal digitale al sociale, passando per la salvaguardia del patrimonio naturale locale e globale.
Una responsabilità che prende forma con l'acquisizione di conoscenze, la messa in pratica di atteggiamenti rivolti a sé, agli altri ed al contesto, nonché il concretizzarsi di azioni volte alla cooperazione e alla solidarietà.
L'insegnamento dell'Educazione Civica non potrà essere inferiore a 33 ore annue, uno o più docenti ne cureranno l'attuazione nel corso dell'anno scolastico, tuttavia, nel rispetto delle linee guida " ciò non dovrà comunque pregiudicare la trasversalità e la corresponsabilità collegiale dell'insegnamento all'interno del team docente e del Consiglio di Classe".
In ogni classe il docente coordinatore avrà il compito di acquisire gli elementi conoscitivi dai docenti a cui sarà affidato l'insegnamento dell'educazione civica e di formulare la proposta di voto espresso in decimi, nel primo e nel secondo quadrimestre.

PROFILO DELLE COMPETENZE DI EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZE EUROPEE	COMPETENZE DI EDUCAZIONE CIVICA	CAMPI D'ESPERIENZA	DISCIPLINE AFFERENTI NEL CURRICOLO
Competenza imparare a imparare	• IMPARARE AD IMPARARE • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Tutti	Tutte
Competenza imprenditoriale	• PROGETTARE	Tutti	Tutte, in particolare italiano,matematica e tecnologia
Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	• COMUNICARE E COMPRENDERE • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Tutti e, in particolare, I discorsi e le parole e Immagini, suoni e parole.	Tutte, in particolare italiano, lingua straniera, religione cattolica e attività alternativa.
Competenza digitale	• ACQUISIRE ED INTERPRETARE L 'INFORMAZIONE	Tutti e, in particolare, Immagini, suoni e parole.	Tutte

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	• RISOLVERE PROBLEMI	Tutti e, in particolare, La conoscenza del mondo.	In particolare matematica, scienze e tecnologia
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	• COLLABORARE E PARTECIPARE • AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	Tutti e, in particolare, Il sé e l'altro	Tutte, in particolare storia, geografia, italiano e scienze motorie

PROFILO DELLE COMPETENZE IN USCITA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	**AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE**
Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, è **ragionevole attendersi** che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale: • Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. • Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. • Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. • Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.	Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di: • **Inizia** ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. • **Ha consapevolezza** delle proprie potenzialità e dei propri limiti. • **Utilizza** gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri. • **Sa riconoscere** ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. • **Interpreta** i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune, esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.

• Inizia ad orientarsi nel mondo dei media delle tecnologie.	• **Si impegna** per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO
• Sviluppa il senso dell'identità personale. • Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. • 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. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. • Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. • Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	• Lo studente è in grado di affrontare in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età. • Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere e apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Si impegna a portare a compimento il lavoro avviato da solo o insieme ad altri.

	• Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita. • Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornirlo a chi lo chiede. • Ha attenzione per il bene comune e per le funzioni pubbliche alle quali partecipa. • Analizza fatti e fenomeni sociali. • È consapevole della propria condotta, delle proprie potenzialità e dei propri limiti. • È consapevole dei propri diritti e doveri legati ai ruoli ricoperti .

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Fine Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe IIi primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe V primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III secondaria di I grado
Competenza imprenditoriale Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza digitale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Sviluppare la capacità di collaborare con gli altri per realizzare un progetto comune. Confrontare idee e opinioni con i compagni e con gli adulti in modo costruttivo. Sperimentare l'utilizzo delle tecnologie digitali. Conoscere semplici regole di comportamento per la salvaguardia e la tutela dell'ambiente. Conoscere la propria realtà familiare, territoriale ed ambientale. Consolidare la propria identità personale e costruire l'identità sociale. Conoscere e rispettare alcune regole di comportamento e di convivenza. Conoscere alcune fondamentali regole per l'igiene personale e per una sana alimentazione. Conoscere e rispettare semplici regole di educazione stradale. Interiorizzare comportamenti adeguati alla situazioni di emergenza.	Sviluppare la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé" favorendo la maturazione dell'identità e dell'autonomia personali. Prendere coscienza e confidenza dei propri stati d'animo. Elaborare regole di comportamento corretto per il rispetto e la tutela dell'ambiente naturale. Comprendere le principali regole del codice della strada, luogo di incontro e comunicazione. Comprendere e riconoscere i ruoli e le funzioni diverse nella vita familiare, scolastica. Le prime «formazioni sociali», i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi: la famiglia, la scuola, il quartiere e il vicinato, le chiese, i gruppi cooperativi e di solidarietà e di volontariato,	Sviluppare la propria identità e il senso di appartenenza a un gruppo. Relazionarsi correttamente con gli altri Educare alla convivenza civile e democratica. Riconoscere le organizzazioni nazionali ed internazionali che regolano la vita della società. Educare ai valori della Costituzione: Concetto di pieno sviluppo della persona umana e compiti della Repubblica a tale riguardo. Significati e azioni della pari dignità sociale, della libertà, dell'uguaglianza di tutti i cittadini.	Organizzare il proprio modo di apprendere sia individualmente che in gruppo, a seconda del compito e delle richieste usando metodi, procedure e strumenti adeguati. Orientare le proprie scelte evidenziando una capacità progettuale volta ad uno sviluppo integrale e armonico della propria persona. Acquisire consapevolezza di sé, dell'importanza del proprio benessere psico-fisico e individuare i propri punti di forza e di debolezza Saper utilizzare gli strumenti comunicativi per entrare in relazione con gli altri. Conoscere ed applicare le basilari regole democratiche per una corretta convivenza civile nel rispetto delle specificità di ognuno e della legalità. Assumere dei comportamenti adeguati, corretti e responsabili durante le attività progettuali proposte dalla Scuola. Acquisire comportamenti responsabili nei confronti dell'ambiente circostante che siano ispirati al rispetto della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali.

CURRICOLO ORIZZONTALE e VERTICALE di EDUCAZIONE CIVICA

SCUOLA DELL'INFANZIA / SCUOLA PRIMARIA				
	3-4 ANNI		5 ANNI - CL. 1° SCUOLA PRIMARIA	
NUCLEI TEMATICI	**ABILITA'/CONOSCENZE**	**CONTENUTI/ATTIVITA'**	**ABILITA'/CONOSCENZE**	**CONTENUTI/ATTIVITA'**
Costituzione italiana, Istituzioni nazionali, dell'Unione europea e degli organismi internazionali;storia della bandiera e dell'inno nazionale	1. Saper riconoscere l'adulto come punto di riferimento 2. Rispettare le regole nell'interazione con gli adulti 3. Saper colorare la bandiera italiana	• Giochi con regole • Le regole di convivenza civile • La bandiera italiana	1. Sentirsi appartenente, oltre alla famiglia di origine, anche al gruppo classe 2. Conoscere le regole da e per migliorare la convivenza scolastica 3. Colorare la bandiera e conoscere l'ordine 4. Memorizzare l'inno nazionale	• Gesti e parole di cortesia nel relazionarsi con gli altri • La bandiera e l'ordine dei colori • L' Inno nazionale

Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile	1. Conoscere la funzione del cibo e l'importanza di un utilizzo appropriato 2. Riconoscere i cibi attraverso la percezione olfattiva – gustativa. 3. Conoscere e mettere in atto semplici comportamenti corretti relativi al risparmio energetico e al rispetto dell'ambiente 4.Conoscere gli elementi naturali, fonti di energia: sole, vento ed acqua.	• La percezione olfattiva e gustativa dei cibi. • Il rispetto dell'ambiente • Gli elementi naturali, fonti di energia: sole, vento ed acqua.	1. Essere capaci di scelte ragionevoli in relazione alla propria alimentazione. 2. Conoscere l'importanza delle risorse naturali. 3. Conoscere la tipologia degli alimenti: il valore nutrizionale e la funzione del cibo.	• Il valore nutrizionale e la funzione del cibo
Educazione alla cittadinanza digitale	1. Conoscere i primi strumenti tecnologici. 2. Giocare nel rispetto delle regole in modo costruttivo e creativo utilizzando mezzi tecnologici	• Utilizzo dei mezzi tecnologici. • Giochi multimediali individuali e di gruppo.	1. Riconoscere la tecnologia nei prodotti della nostra quotidianità e negli artefatti che ci circondano (tablet, smartphone…).	• Utilizzo dei mezzi tecnologici • Giochi multimediali individuali e di gruppo • I rischi della rete • Salute e benessere digitali
Elementi fondamentali di diritto, con particolare riferimento al diritto del lavoro	1. Conoscere se stessi. 2. Saper interagire in modo costruttivo e creativo con gli altri nelle attività ludiche e didattiche. 3. Conoscere e rispettare le regole dell'ambiente scolastico con particolare riferimento al lavoro in sezione.	• Presentazione di sé e della propria storia personale e familiare. • Le regole sociali e i modelli di comportamento presenti all'interno della	1. Vivere la propria identità personale con atteggiamenti cooperativi e collaborativi	• Presentazione di sé e della propria storia personale e familiare • Le regole di convivenza

	4. Riconoscere e rispettare i ruoli.	comunità scolastica. ● Il lavoro di gruppo e le sue regole. ● Il rispetto dei ruoli.	0. Percepire le regole come necessità ineludibile della vita comunitaria 0. Riconoscere e apprezzare i comportamenti corretti 0. Sviluppare atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia delle proprie capacità.	● Le regole sociali e i modelli di comportamento presenti all'interno della comunità scolastica ● L'accettazione delle varie diversità (altre etnie e/o bambini diversamente abili) ● Sviluppo dell'autonomia personale, della stima di sé e della fiducia nelle proprie capacità.
Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari	1. Conoscere e rispettare le basilari norme in ambito ambientale. 2. Conoscere le caratteristiche e la tipologia dei diversi materiali. 3. Conoscere alcune risorse agroalimentari che offre il proprio territorio.	● Comportamenti corretti e rispettosi dell'ambiente. ● Differenziazione di diversi materiali per un possibile riutilizzo. ● I processi di lavorazione di	1. Osservare con attenzione l'ambiente circostante e riflettere sulle conseguenze delle proprie e altrui azioni per la sua salvaguardia. 2. Scoprire la raccolta differenziata e il	● Comportamenti corretti nei confronti degli ambienti di appartenenza. ● La raccolta differenziata in ambito familiare e scolastico.

		alcuni prodotti tipici del territorio.	riciclaggio dei materiali.	
Educazione alla legalità	1. Stabilire semplici relazioni nelle prime formazioni sociali (famiglia, scuola, compagni). 0. Stabilire semplici relazioni nelle prime formazioni sociali (famiglia, scuola, compagni).	• Giochi per la scoperta dell' altro attraverso la valorizzazione e di somiglianze e differenze • Il rispetto di sé, degli altri e delle regole	1. Conoscere e imparare a valorizzare le diversità 2. Sviluppare il senso di responsabilità, dell'accoglienza e dell'appartenenza 3. Sviluppare la propria identità personale con atteggiamenti cooperativi e collaborativi 4. Curare se stesso e le proprie cose	• Utilizzo di parole gentili verso gli altri • Collaborazione ad un progetto di lavoro condiviso • Partecipazione ad attività laboratoriali di gruppo • Cura di se stesso e delle proprie cose
Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni	1. Conoscere aspetti del patrimonio culturale del proprio territorio, dei beni pubblici che offre (Biblioteca, parchi)	• Proposte ludiche e didattiche per la conoscenza del proprio territorio e dei beni/servizi che offre.	1. Sviluppare atteggiamenti corretti e rispettosi dell'ambiente circostante	• Cura e salvaguardia degli ambienti della vita quotidiana

Formazione di base in materia di protezione civile	1. Conoscere ed attuare semplici procedure relative a situazioni di emergenza o pericolo. 2. Conoscere l'ambiente scolastico per muoversi in sicurezza al suo interno.	• Giochi di simulazione per il riconoscimento delle diverse situazioni di emergenza e pericolo. • L'ambiente scolastico. • Prove di evacuazione.	1. Conoscere la Protezione Civile: definizione, attività, ruoli e compiti. 2. Assumere un atteggiamento tranquillo e consapevole di fronte all'emergenza che nasce in caso di pericolo. 3. Acquisire comportamenti corretti da tenere in caso di emergenza. 4. Conoscere le principali calamità naturali che possono interessare il proprio territorio.	• Le azioni della Protezione Civile. • Riconoscimento delle situazioni di emergenza. • Comportamenti adeguati in caso di pericolo. • I più frequenti fenomeni calamitosi

SCUOLA PRIMARIA / SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
	CLASSI 2° - 3° - 4° SCUOLA PRIMARIA	**CLASSE 5° / CL. 1° SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO**

NUCLEI TEMATICI	ABILITA'/CONOSCENZE	CONTENUTI/ATTIVITA'	ABILITA'/CONOSCENZE	CONTENUTI/ATTIVITA'
Costituzione italiana, Istituzioni nazionali, dell'Unione europea e degli organismi internazionali;storia della bandiera e dell'inno nazionale	1. Sapere di essere titolari, come persone, di diritti e doveri, avendo la consapevolezza del fatto che il diritto non può esistere senza dovere.	• Definizione delle regole di comportamento • Partecipazione alle attività della scuola rispettandone le regole	1. Saper distinguere i diritti fondamentali che garantiscono al ragazzo la libertà di scelta e la tutela	• La storia dei colori della bandiera e della nascita dell'Inno nazionale
Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile	1. Intuire la responsabilità individuale per la salvaguardia dell'ambiente e discriminare i vari materiali. 2. Conoscere il concetto di energia, i diversi tipi di energia e le fonti rinnovabili 3. Rendersi conto dei cambiamenti dei fenomeni atmosferici	• I diversi tipi di materiali. • Il concetto di energia, i diversi tipi di energia e le fonti rinnovabili • I fenomeni atmosferici.	1. Acquisire atteggiamenti attenti all'ambiente. 0. Prendere coscienza dei cambiamenti climatici come conseguenza dell'intervento dell'uomo sulla natura.	• Il rapporto uomo-natura-ambiente nell'ottica di una corretta educazione ambientale • Le cause e le conseguenze principali dei cambiamenti climatici
Educazione alla cittadinanza digitale	1. Conoscere i mezzi e le forme di comunicazione digitali 2. Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali, 3. Sensibilizzare sulle caratteristiche del fenomeno del cyberbullismo	• I rischi della rete • Il fenomeno del cyberbullismo • Comunicazione non ostile	1. Confrontare e valutare l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti	• Le fonti delle informazioni • Fake news • I rischi della rete • Salute e benessere digitali

	4. Comprendere che la propria identità digitale dipende da ciò che uno dice e fa su internet.	• Salute e benessere digitali • Avvio al concetto di privacy e della protezione dell'identità digitale	digitali proposti dall'insegnante 2. Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi per contrastare il cyberbullismo. 3. Interagire attraverso varie tecnologie digitali individuando forme di comunicazione digitali appropriati 4. Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali 5. Essere consapevoli della diversità culturale e	• Il fenomeno del cyberbullismo • Regole della netiquette della navigazione on line • Hatespeech e comunicazione non ostile • Social network e privacy

			generazionale negli ambienti digitali. 6. Rispettare il diritto di privacy personale e non.	
Elementi fondamentali di diritto, con particolare riferimento al diritto del lavoro	1. Interiorizzare le regole dello star bene insieme riflettendo sul valore delle proprie azioni 2. Riconoscere la funzione essenziale delle regole. 3. Valorizzare le diversità e sviluppare il senso di responsabilità 4. Riconoscere e rispettare i ruoli sociali 5. Portare a termine i compiti assegnati e dimostrare impegno nelle attività 6. Dimostrare attenzione nell'ascolto 7. Manifestare il proprio pensiero con creatività 8. Prendere iniziative	• Le regole e le conseguenze della loro inosservanza • Acquisizione di atteggiamenti collaborativi e senso di responsabilità • Il rispetto dei ruoli sociali	1. Comprendere i bisogni e le intenzioni degli altri accettando il punto di vista altrui. 2. Riconoscere la funzione essenziale della sanzione. 3. Assumere ruoli, compiti e responsabilità. 4. Lavorare in modo costruttivo e creativo cooperando nella realizzazione di un progetto comune. 5. Nei lavori di gruppo	• I concetti di diritto e dovere nei vari ambiti sociali • La funzione di regole e divieti nei vari ambiti sociali

			chiedere e fornire aiuto. 6. Conoscere i concetti di diritto e dovere nei vari ambiti sociali. 7. Conoscere la funzione di regole e divieti nei vari ambiti sociali	
Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari	1. Acquisire consapevolezza ecologica e attuare comportamenti eco- sostenibili 2. Comprendere e rispettare regole quotidiane di educazione ambientale. 3. Riconoscere i più importanti segni della propria cultura e del proprio territorio. 4. Conoscere le modalità per la riduzione, il riuso, il riciclo e il recupero dei rifiuti.	● Le modalità per la riduzione, il riuso, il riciclo e il recupero dei rifiuti ● Le problematiche legate all'ambiente ● Le tradizioni del proprio territorio.	1. Prendersi cura del territorio naturalistico di appartenenza. 0. Conoscere le tradizioni agroalimentari legati al territorio 0. Impegnarsi attivamente per la tutela e la salvaguardia dell'ambiente in cui si vive. 0. Riconoscere l'importanza delle fonti energetiche rinnovabili.	● Le peculiarità naturalistiche del territorio di appartenenza ● Le produzioni agroalimentari del territorio; ● Il concetto di sviluppo sostenibile; ● Le fonti di energia rinnovabili. ● Classificazione delle fonti di energia in base all'origine e agli effetti sul territorio.

Educazione alla legalità e al contrasto delle mafie	1. Partecipare alle attività in modo propositivo accettando il confronto e rispettando le opinioni altrui. 2. Riconoscere il valore e la dignità di ogni soggetto. 3. Maturare gradualmente il senso di responsabilità. 4. Accettare il ruolo che gli viene assegnato. 0. Comprendere e rispettare le diversità ed imparare ad accettare le regole dei diversi ambienti.	• Consapevolezza che ogni comportamento ha conseguenze su di sé e sugli altri. • Il rispetto delle Norme. • Utilizzo di parole gentili verso gli altri. • Collaborazione ad un progetto di lavoro condiviso. • I principi fondamentali della costituzione italiana.	1. Riconoscere e rispettare le regole della convivenza civile. 0. Imparare a prevenire e a regolare i conflitti attraverso il dialogo. 0. Assumere atteggiamenti positivi per contrastare forme di illegalità.	• L'importanza delle regole. • Regolamento della scuola. • Partecipazione alle giornate a tema in ricordo delle vittime della mafia.
Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni	1. Costruire le condizioni per una convivenza armoniosa tra cittadini di diversi Paesi, Religioni, culture attraverso l'utilizzo dei beni culturali e ambientali come elemento comune di dialogo. 2. Sviluppare un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune per favorire una cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità. 3. Saper rispettare i beni culturali in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura. 4. Conoscere, in quanto giovani generazioni, il territorio in cui si vive, così che ci si senta motivati a preservarne la bellezza dei luoghi. 5. Partecipare alle iniziative promosse dalle agenzie del territorio e dalle associazioni culturali.	• Gli elementi del patrimonio culturale e artistico presenti nel proprio territorio e confrontarli con quelli della stessa natura presenti in altre culture. • I linguaggi artistici universali che sviluppano relazioni interculturali basate sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto interpersonale. • Osservazione e	1. Costruire le condizioni per una convivenza armoniosa tra cittadini di diversi Paesi, Religioni, culture attraverso l'utilizzo dei beni culturali e ambientali come elemento comune di dialogo. 2. Sviluppare un insieme di convinzioni e valori, volti ai	• Gli elementi del patrimonio culturale e artistico presenti nel proprio territorio e confrontarli con quelli della stessa natura presenti in altre culture. • I linguaggi artistici universali che sviluppano relazioni interculturali basate sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto interpersonale.

		descrizione di opere d'arte attraverso un approccio laboratoriale al fine di creare un'interazione positiva con il mondo artistico. ● Le tipologie del patrimonio storico- artistico e museale del territorio ed i loro significati e valori estetici, storici e sociali. ● Strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali presenti nel territorio in rapporto con altre agenzie educative.	principi del bene comune per favorire una cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità. 3. Rispettare i beni culturali e apprezzarne la bellezza in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura. 4. Conoscere, in quanto giovani generazioni, il territorio in cui si vive, così che ci si senta motivati a preservarne la bellezza dei luoghi. 5. Partecipare in modo propositivo alle iniziative promosse dalle agenzie del territorio e dalle associazioni culturali.	● Osservazione e descrizione di opere d'arte attraverso un approccio laboratoriale al fine di creare un'interazione positiva con il mondo artistico. ● Le tipologie del patrimonio storico-artistico e museale del territorio ed i loro significati e valori estetici, storici e sociali. ● Strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali presenti nel territorio in rapporto con altre agenzie educative.

Formazione di base in materia di protezione civile	1. Prendere coscienza dei pericoli presenti nell'ambiente scolastico. 2. Conoscere le diverse calamità naturali. 3. Ricercare strategie adeguate per far fronte ad eventi calamitosi. 4. Conoscere l'ambiente scolastico e la sua rappresentazione per muoversi in sicurezza al suo interno	• I pericoli nella scuola. • I fenomeni naturali di pericolo. • I comportamenti da adottare in caso di emergenza. • Movimenti in sicurezza sia all'interno che all'esterno della scuola.	1. Riconoscere i rischi presenti nel proprio territorio. 0. Accrescere negli alunni la cultura della Protezione Civile. 0. Acquisire la consapevolezza di far parte di una comunità e del ruolo che ognuno può svolgere ogni giorno per la tutela dell'ambiente, del territorio e della collettività. 0. Contribuire alla tutela del patrimonio naturalistico, alla riduzione dei danni e alla prevenzione dei rischi.	• Rilevazione dei pericoli di diversa entità. • L'importanza dell'Ente Protezione Civile. • Assunzione di compiti di realtà che si possono svolgere all'interno della comunità di appartenenza. • Individuazione di contributi personali a favore della comunità.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO				
	CLASSE 2° SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO		**CL. 3° SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO**	
NUCLEI TEMATICI	**ABILITA'/CONOSCENZE**	**CONTENUTI/ATTIVITA'**	**ABILITA'/CONOSCENZE**	**CONTENUTI/ATTIVITA'**
Costituzione italiana,	1. Diventare consapevoli del fatto che la Costituzione sia la	• L'ordinamento della Repubblica italiana • L'evoluzione dell'Unione Europea dal 1958 ad oggi	1. Saper cogliere nella prospettiva storica le ragioni che hanno portato alla nascita della	• L'ordinamento della Repubblica italiana • L'evoluzione dell'Unione Europea dal 1958 ad oggi

Istituzioni nazionali, dell'Unione europea e degli organismi internazionali;storia della bandiera e dell'innonazionale	prima fonte legislativa		Costituzione italiana e dell'Unione Europea.	
Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile	1. Acquisire informazioni relative ad un'alimentazione corretta. 2. Argomentare e documentare sul rapporto tra produzione di energia ed impatto ambientale. 3. Argomentare sull'importanza di conservare e preservare il pianeta Terra. 4. Conoscere le ripercussioni del cambiamento climatico sull'ambiente e sui sistemi umani	● Fabbisogni alimentari, dieta equilibrata e sostenibile ● Le varie fonti energetiche rinnovabili e non rinnovabili ● Il concetto di economia circolare (uso responsabile delle risorse, limitazione delle materie prime e loro riutilizzo) ● Cambiamento climatico: cause, conseguenze e possibili soluzioni	1. Riconoscere il ruolo delle differenze socio ambientali come causa degli squilibri economici. 2. Acquisire l'importanza degli organismi internazionali.	● L'economia internazionale e le cause del sottosviluppo. ● Le relazioni internazionali ed i principali organismi internazionali (ONU, UE ....)

Educazione alla cittadinanza digitale	1. Analizzare l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. 2. Riflettere su come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo. 3. Essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. 4. Proteggere in modo attivo i dati personali e rispettare la privacy di altri soggetti.	• Le fonti delle informazioni • Fake news • I rischi della rete • Il fenomeno del cyberbullismo • Cenni sulla legge n 71 del 29/5/2017 • Salute e benessere digitali • Regole della netiquette della navigazione on line • Hatespeech e comunicazione non ostile • Web reputation • Il concetto di privacy e della protezione dell'identità digitale	1. Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. 2. Essere in grado di proteggere sé e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali. 3. Essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo. 4. Interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto. 5. Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali. 6. Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri.	• Le fonti delle informazioni • Fake news • I rischi della rete • Il fenomeno del cyberbullismo legge n 71 del 29/5/2017 • I reati informatici • Salute e benessere digitali • Regole della netiquette della navigazione on line • Hatespeech e comunicazione non ostile • Web reputation • Il concetto di privacy e della protezione dell'identità digitale • I diritti di proprietà intellettuale e le licenze
Elementi fondamentali di diritto, con particolare riferimen	1. Comprendere il lavoro sociale del lavoro e delle norme a sua tutela. 2. Riflettere sull'importanza delle norme di tutela dei lavoratori, in particolare dei	• La suddivisione del mondo del lavoro nei vari settori economici • Le tappe fondamentali della storia dei diritti dei lavoratori • Le tutele del lavoro femminile e minorile	1. Comprendere il lavoro sociale del lavoro e delle norme a sua tutela. 2. Riflettere sull'importanza delle norme di tutela dei lavoratori, in particolare dei minori e delle donne. 3. Riflettere sulle conseguenze del processo di globalizzazione del mercato del lavoro, nonché sui	• La suddivisione del mondo del lavoro nei vari settori economici • Le tappe fondamentali della storia dei diritti dei lavoratori • Le tutele del lavoro femminile e minorile

to al diritto del lavoro	minori e delle donne. 3. Riflettere sulle conseguenze del processo di globalizzazione del mercato del lavoro, nonché sui processi di automazione e digitalizzazione. 4. Conoscere la suddivisione del mondo del lavoro nei vari settori economici. 5. Conoscere le tappe fondamentali della storia dei diritti dei lavoratori		processi di automazione e digitalizzazione. 4. Conoscere la suddivisione del mondo del lavoro nei vari settori economici. 5. Conoscere le tappe fondamentali della storia dei diritti dei lavoratori	
Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze	1. Conoscere la struttura che mette in relazione tutti i viventi, tra loro e con il pianeta, riconoscere tali relazioni, saper collegare specifici eventi a trasformazioni del contesto. 0. Acquisire capacità di lettura e di interpretazione dei processi naturali e sociali in chiave evolutiva. 0. Comprendere l'importanza di azioni responsabili che rispettino vincoli e sappiano cogliere le	Sapere ambientale: ● Acquisizione di conoscenze relative ai sistemi ambientali e le relazioni che li integrano. ● Consapevolezza ambientale sensibilizzazione e coscientizzazione verso i problemi ambientali	1. Acquisire la consapevolezza dei limiti e dell'imprevedibilità dei sistemi naturali e sociali. 2. Acquisire capacità di lettura e di interpretazione dei processi naturali e sociali in chiave evolutiva. 3. Comprendere l'importanza di azioni responsabili che rispettino vincoli e sappiano cogliere le peculiarità del territorio in cui si vive.	Responsabilità ambientale: ● La consapevolezza dei vincoli e delle opportunità del contesto. Competenza ambientale: ● Capacità di guidare e seguire il sistema ambientale.

territoriali e agroalimentari	peculiarità del territorio in cui si vive.			
Educazione alla legalità e al contrasto delle mafie	1. Scegliere e agire in modo consapevole nel rispetto di sé e dell'altro. 0. Assumere atteggiamenti cooperativi e collaborativi 0. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi di convivenza civile. 0. Sviluppare comportamenti responsabili per contrastare forme di illegalità. 0. Assumere atteggiamenti positivi per il contrasto alle mafie.	• La Costituzione Italiana • Le istituzioni e gli organi dell'UE • Lo statuto degli studenti e delle studentesse • La Dichiarazione dei diritti dell'uomo • Analisi di materiali di vario tipo riguardanti il contrasto alla contraffazione, alle mafie in genere, e allo sfruttamento del lavoro minorile • Partecipazione alle giornate a tema in ricordo delle vittime della mafia	1. Scegliere e agire in modo consapevole nel rispetto di sé e dell'altro. 0. Assumere atteggiamenti cooperativi e collaborativi. 0. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi di convivenza civile. 0. Sviluppare comportamenti responsabili per contrastare forme di illegalità. 0. Assumere atteggiamenti positivi per il contrasto alle mafie.	• La Costituzione Italiana • Le istituzioni e gli organi dell'UE • I danni provocati all'economia dal mercato illegale • Conseguenze negative del mercato illegale on line

Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni	1. Costruire le condizioni per una convivenza armoniosa fra cittadini di diversi Paesi, Religioni, culture attraverso l'utilizzo dei beni culturali e ambientali come elemento comune di dialogo. 2. Sviluppare un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune per favorire una cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità. 3. Valorizzare il patrimonio culturale del proprio territorio avendone cura e rispetto. 4. Conoscere e contribuire alla tutela del territorio in cui si vive, così da sentirsi motivati a preservarne la bellezza dei luoghi. 5. Partecipare attivamente alle iniziative promosse dalle agenzie del territorio	● Gli elementi del patrimonio culturale e artistico presenti nel proprio territorio e confrontarli con quelli della stessa natura presenti in altre culture. ● I linguaggi artistici universali che sviluppano le relazioni interculturali basate sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto interpersonale. ● Osservazione e descrizione di opere d'arte attraverso un approccio laboratoriale al fine di creare un'interazione positiva con il mondo artistico. ● Le tipologie del patrimonio storico- artistico e museale del territorio ed i loro significati e valori estetici, storici e sociali. ● Strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali presenti nel territorio in rapporto con altre agenzie educative.	1. Costruire le condizioni per una convivenza armoniosa fra cittadini di diversi Paesi, Religioni, culture attraverso l'utilizzo dei beni culturali e ambientali come elemento comune di dialogo. 2. Sviluppare un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune per favorire una cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità. 3. Rispettare consapevolmente i beni culturali e apprezzarne la bellezza in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura. 4. Conoscere e contribuire alla tutela del territorio in cui si vive, così da sentirsi motivati a preservarne la bellezza dei luoghi. 5. Partecipare in modo attivo e propositivo alle iniziative promosse dalle agenzie del territorio e dalle associazioni culturali.	● Gli elementi del patrimonio culturale e artistico presenti nel proprio territorio e confrontarli con quelli della stessa natura presenti in altre culture. ● I linguaggi artistici universali che sviluppano le relazioni interculturali basate sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto interpersonale. ● Osservazione e descrizione di opere d'arte attraverso un approccio laboratoriale al fine di creare un'interazione positiva con il mondo artistico. ● Le tipologie del patrimonio storico-artistico e museale del territorio ed i significati e i valori estetici, storici e sociali. ● Strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali presenti nel territorio in rapporto con altre agenzie educative.

	e dalle associazioni culturali.			
Formazione di base in materia di protezione civile	1. Assumere atteggiamenti di rispetto per la salvaguardia dell'ambiente. 2. Assumere comportamenti di cittadinanza attiva aiutando il prossimo in caso di bisogno. 3. Conoscere le attività della protezione civile come strumenti utili alla sicurezza non solo dell'ambiente ma anche e soprattutto del cittadino. 4. Conoscere le norme generali di Primo Soccorso.	• Comportamento adeguato in caso di avvistamento di incendio; • Comportamenti adeguati in situazioni di pericolo (terremoti, incendi, alluvioni, ecc…); • Le scale di riferimento per la valutazione dei danni. • Il ruolo e le azioni della Protezione Civile all'interno della comunità. • Le norme generali di Primo Soccorso;	1. Comprendere il valore civico dell'essere cittadini attivi e partecipi dello Stato, dell'ambiente e del territorio. 2. Assumere comportamenti di cittadinanza attiva ed essere in grado di prestare soccorso e ad aiutare il prossimo in caso di bisogno. 3. Riconoscere nelle attività della protezione strumenti utili alla sicurezza non solo dell'ambiente ma anche e soprattutto del cittadino. 4. Conoscere le norme generali di Primo Soccorso ed utilizzarle in caso di necessità.	• Comportamento adeguato in caso di avvistamento di incendio; • Comportamenti adeguati in situazioni di pericolo (terremoti, incendi, alluvioni, ecc…); • Le scale di riferimento per la valutazione dei danni. • Il ruolo e le azioni della Protezione Civile all'interno della comunità. • Le norme generali di Primo Soccorso

ISTITUTO COMPRENSIVO VILLAFRANCA TIRRENA

CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA

A. S. 2023/2024

La nostra **mission** è formare persone in grado di pensare ed agire autonomamente e responsabilmente all'interno della società, strutturando un progetto globale (PTOF) che, attraverso lo strumento giuridico dell'autonomia, coinvolga tutti i soggetti protagonisti del processo di crescita: lo studente, la famiglia, i docenti e il territorio.

PREMESSA

In ottemperanza alla legge 20 Agosto 2019, n. 92 le Istituzioni Scolastiche rimodulano il curricolo d'Istituto prevedendo " l'insegnamento trasversale dell'Ed. Civica" nel primo e secondo ciclo d'istruzione, e iniziative di sensibilizzazione nella scuola dell'Infanzia.

Alla luce degli art. 2 e 3, rielaborano, altresì, i traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento relativi alle seguenti tematiche promosse dalla Legge:

? Costituzione, istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali; storia della bandiera e dell'Inno nazionale;
? Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile...;
? educazione alla cittadinanza digitale…;
? elementi fondamentali di diritto, con particolare riguardo al diritto al lavoro;
? educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari;
? educazione alla legalità e al contrasto delle mafie;
? educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni;
? formazione di base in materia di protezione civile;

Nell'ambito della trasversalità della disciplina:

- educazione stradale
- educazione al volontariato
- educazione alla cittadinanza attiva

finalizzate a rafforzare "il rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura".

La normativa si focalizza in particolare su:

- Conoscenza della **Costituzione Italiana** come fondamento dell'insegnamento dell'Educazione Civica (L. 92/19, art. 4, comma 1).

- Acquisizione di conoscenze e abilità digitali essenziali, nell'ottica di un'**Educazione alla Cittadinanza digitale**, considerata competenza fondamentale (L. 92/19, art. 5, comma 2).

Le Linee guida individuano, inoltre, quale terzo nucleo concettuale a fondamento della Legge:

✔ ✔**Sviluppo sostenibile**

Il concetto chiave che collega tutte le tematiche sopra elencate è quello di **responsabilità**, declinato in tutti gli ambiti della realtà, dal digitale al sociale, passando per la salvaguardia del patrimonio naturale locale e globale.
Una responsabilità che prende forma con l'acquisizione di conoscenze, la messa in pratica di atteggiamenti rivolti a sé, agli altri ed al contesto, nonché il concretizzarsi di azioni volte alla cooperazione e alla solidarietà.
L'insegnamento dell'Educazione Civica non potrà essere inferiore a 33 ore annue, uno o più docenti ne cureranno l'attuazione nel corso dell'anno scolastico, tuttavia, nel rispetto delle linee guida " ciò non dovrà comunque pregiudicare la trasversalità e la corresponsabilità collegiale dell'insegnamento all'interno del team docente e del Consiglio di Classe".
In ogni classe il docente coordinatore avrà il compito di acquisire gli elementi conoscitivi dai docenti a cui sarà affidato l'insegnamento dell'educazione civica e di formulare la proposta di voto espresso in decimi, nel primo e nel secondo quadrimestre.

PROFILO DELLE COMPETENZE DI EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZE EUROPEE	COMPETENZE DI EDUCAZIONE CIVICA	CAMPI D'ESPERIENZA	DISCIPLINE AFFERENTI NEL CURRICOLO
Competenza imparare a imparare	• IMPARARE AD IMPARARE • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Tutti	Tutte
Competenza imprenditoriale	• PROGETTARE	Tutti	Tutte, in particolare italiano,matematica e tecnologia
Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	• COMUNICARE E COMPRENDERE • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Tutti e, in particolare, I discorsi e le parole e Immagini, suoni e parole.	Tutte, in particolare italiano, lingua straniera, religione cattolica e attività alternativa.
Competenza digitale	• ACQUISIRE ED INTERPRETARE L 'INFORMAZIONE	Tutti e, in particolare, Immagini, suoni e parole.	Tutte
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	• RISOLVERE PROBLEMI	Tutti e, in particolare, La conoscenza del mondo.	In particolare matematica, scienze e tecnologia
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	• COLLABORARE E PARTECIPARE • AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	Tutti e, in particolare, Il sé e l'altro	Tutte, in particolare storia, geografia, italiano e scienze motorie

PROFILO DELLE COMPETENZE IN USCITA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE
Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, è **ragionevole attendersi** che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale: ✔ Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. ✔ Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. ✔ Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. ✔ Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.	Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di: ✔ **Inizia** ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. ✔ **Ha consapevolezza** delle proprie potenzialità e dei propri limiti. ✔ **Utilizza** gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri. ✔ **Sa riconoscere** ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. ✔ **Interpreta** i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune, esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.

✔ Inizia ad orientarsi nel mondo dei media delle tecnologie.	✔ **Si impegna** per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO
● Sviluppa il senso dell'identità personale. ● Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. ● 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. ● Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. ● Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. ● Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	● Lo studente è in grado di affrontare in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età. ● Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere e apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. ● Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. ● Si impegna a portare a compimento il lavoro avviato da solo o insieme ad altri.

	• Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita. • Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornirlo a chi lo chiede. • Ha attenzione per il bene comune e per le funzioni pubbliche alle quali partecipa. • Analizza fatti e fenomeni sociali. • È consapevole della propria condotta, delle proprie potenzialità e dei propri limiti. • È consapevole dei propri diritti e doveri legati ai ruoli ricoperti.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Fine Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe IIi primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe V primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO fine classe III secondaria di I grado
Competenza imprenditoriale Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza digitale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Sviluppare la capacità di collaborare con gli altri per realizzare un progetto comune. Confrontare idee e opinioni con i compagni e con gli adulti in modo costruttivo. Sperimentare l'utilizzo delle tecnologie digitali. Conoscere semplici regole di comportamento per la salvaguardia e la tutela dell'ambiente. Conoscere la propria realtà familiare, territoriale ed ambientale. Consolidare la propria identità personale e costruire l'identità sociale. Conoscere e rispettare alcune regole di comportamento e di convivenza. Conoscere alcune fondamentali regole per l'igiene personale e per una sana alimentazione. Conoscere e rispettare semplici regole di educazione stradale. Interiorizzare comportamenti adeguati alla situazioni di emergenza.	Sviluppare la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé" favorendo la maturazione dell'identità e dell'autonomia personali. Prendere coscienza e confidenza dei propri stati d'animo. Elaborare regole di comportamento corretto per il rispetto e la tutela dell'ambiente naturale. Comprendere le principali regole del codice della strada, luogo di incontro e comunicazione. Comprendere e riconoscere i ruoli e le funzioni diverse nella vita familiare, scolastica. Le prime «formazioni sociali», i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi: la famiglia, la scuola, il quartiere e il vicinato, le chiese, i gruppi cooperativi e di solidarietà e di volontariato,	Sviluppare la propria identità e il senso di appartenenza a un gruppo. Relazionarsi correttamente con gli altri Educare alla convivenza civile e democratica. Riconoscere le organizzazioni nazionali ed internazionali che regolano la vita della società. Educare ai valori della Costituzione: Concetto di pieno sviluppo della persona umana e compiti della Repubblica a tale riguardo. Significati e azioni della pari dignità sociale, della libertà, dell'uguaglianza di tutti i cittadini.	Organizzare il proprio modo di apprendere sia individualmente che in gruppo, a seconda del compito e delle richieste usando metodi, procedure e strumenti adeguati. Orientare le proprie scelte evidenziando una capacità progettuale volta ad uno sviluppo integrale e armonico della propria persona. Acquisire consapevolezza di sé, dell'importanza del proprio benessere psico-fisico e individuare i propri punti di forza e di debolezza Saper utilizzare gli strumenti comunicativi per entrare in relazione con gli altri. Conoscere ed applicare le basilari regole democratiche per una corretta convivenza civile nel rispetto delle specificità di ognuno e della legalità. Assumere dei comportamenti adeguati, corretti e responsabili durante le attività progettuali proposte dalla Scuola. Acquisire comportamenti responsabili nei confronti dell'ambiente circostante che siano ispirati al rispetto della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali.

CURRICOLO ORIZZONTALE e VERTICALE di EDUCAZIONE CIVICA

SCUOLA DELL'INFANZIA / SCUOLA PRIMARIA				
	3-4 ANNI		5 ANNI - CL. 1° SCUOLA PRIMARIA	
NUCLEI TEMATICI	**ABILITA'/CONOSCENZE**	**CONTENUTI/ATTIVITA'**	**ABILITA'/CONOSCENZE**	**CONTENUTI/ATTIVITA'**
Costituzione italiana, Istituzioni nazionali, dell'Unione europea e degli organismi internazionali;storia della bandiera e dell'inno nazionale	1. Saper riconoscere l'adulto come punto di riferimento 2. Rispettare le regole nell'interazione con gli adulti 3. Saper colorare la bandiera italiana	• Giochi con regole • Le regole di convivenza civile • La bandiera italiana	1. Sentirsi appartenente, oltre alla famiglia di origine, anche al gruppo classe 2. Conoscere le regole da e per migliorare la convivenza scolastica 3. Colorare la bandiera e conoscere l'ordine 4. Memorizzare l'inno nazionale	• Gesti e parole di cortesia nel relazionarsi con gli altri • La bandiera e l'ordine dei colori • L' Inno nazionale
Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile	1. Conoscere la funzione del cibo e l'importanza di un utilizzo appropriato 2. Riconoscere i cibi attraverso la percezione	• La percezione olfattiva e gustativa dei cibi. • Il rispetto dell'ambiente • Gli elementi naturali, fonti di energia: sole, vento	1. Essere capaci di scelte ragionevoli in relazione alla propria alimentazione. 2. Conoscere l'importanza delle risorse naturali. 3. Conoscere la tipologia degli alimenti: il valore	• Il valore nutrizionale e la funzione del cibo

	olfattiva – gustativa. 3. Conoscere e e mettere in atto semplici comportamenti corretti relativi al risparmio energetico e al rispetto dell'ambiente 4. Conoscere gli elementi naturali, fonti di energia: sole, vento ed acqua.	ed acqua.	nutrizionale e la funzione del cibo.	
Educazione alla cittadinanza digitale	1. Conoscere i primi strumenti tecnologici. 2. Giocare nel rispetto delle regole in modo costruttivo e creativo utilizzando mezzi tecnologici	● Utilizzo dei mezzi tecnologici. ● Giochi multimediali individuali e di gruppo.	1. Riconoscere la tecnologia nei prodotti della nostra quotidianità e negli artefatti che ci circondano (tablet, smartphone…).	● Utilizzo dei mezzi tecnologici ● Giochi multimediali individuali e di gruppo ● I rischi della rete ● Salute e benessere digitali

Elementi fondamentali di diritto, con particolare riferimento al diritto del lavoro	1. Conoscere se stessi. 2. Saper interagire in modo costruttivo e creativo con gli altri nelle attività ludiche e didattiche. 3. Conoscere e rispettare le regole dell'ambiente scolastico con particolare riferimento al lavoro in sezione. 4. Riconoscere e rispettare i ruoli.	● Presentazione di sé e della propria storia personale e familiare. ● Le regole sociali e i modelli di comportamento presenti all'interno della comunità scolastica. ● Il lavoro di gruppo e le sue regole. ● Il rispetto dei ruoli.	1. Vivere la propria identità personale con atteggiamenti cooperativi e collaborativi 2. Percepire le regole come necessità ineludibile della vita comunitaria 3. Riconoscere e apprezzare i comportamenti corretti 4. Sviluppare atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia delle proprie capacità.	● Presentazione di sé e della propria storia personale e familiare ● Le regole di conviven za ● Le regole sociali e i modelli di comportamento presenti all'interno della comunità scolastica ● L'accettazione delle varie diversità (altre etnie e/o bambini diversamente abili) ● Sviluppo dell'autonomia personale, della stima di sé e della fiducia nelle proprie capacità.
Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità,	1. Conoscere e rispettare le basilari norme in ambito ambientale. 2. Conoscere le	● Comportamenti corretti e rispettosi dell'ambiente.	1. Osservare con attenzione l'ambiente circostante e riflettere sulle conseguenze delle proprie e altrui	● Comportamenti corretti nei confronti degli ambienti di appartenenza.

delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari	caratteristiche e la tipologia dei diversi materiali. 3. Conoscere alcune risorse agroalimentari che offre il proprio territorio.	● Differenziazione di diversi materiali per un possibile riutilizzo. ● I processi di lavorazione di alcuni prodotti tipici del territorio.	azioni per la sua salvaguardia. 2. Scoprire la raccolta differenziata e il riciclaggio dei materiali.	● La raccolta differenziata in ambito familiare e scolastico.
Educazione alla legalità	1. Stabilire semplici relazioni nelle prime formazioni sociali (famiglia, scuola, compagni). 2. Stabilire semplici relazioni nelle prime formazioni sociali (famiglia, scuola, compagni).	● Giochi per la scoperta dell' altro attraverso la valorizzazione di somiglianze e differenze ● Il rispetto di sé, degli altri e delle regole	1. Conoscere e imparare a valorizzare le diversità 2. Sviluppare il senso di responsabilità, dell'accoglienza e dell'appartenenza 3. Sviluppare la propria identità personale con atteggiamenti cooperativi e collaborativi 4. Curare se stesso e le proprie cose	● Utilizzo di parole gentili verso gli altri ● Collaborazione ad un progetto di lavoro condiviso ● Partecipazione ad attività laboratoriali di gruppo ● Cura di se stesso e delle proprie cose
Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni	1. Conoscere aspetti del patrimonio culturale del proprio territorio, dei beni pubblici che offre (Biblioteca, parchi)	● Proposte ludiche e didattiche per la conoscenza del proprio territorio e dei beni/servizi che offre.	1. Sviluppare atteggiamenti corretti e rispettosi dell'ambiente circostante	● Cura e salvaguardia degli ambienti della vita quotidiana

Formazione di base in materia di protezione civile	1. Conoscere ed attuare semplici procedure relative a situazioni di emergenza o pericolo. 2. Conoscere l'ambiente scolastico per muoversi in sicurezza al suo interno.	● Giochi di simulazione per il riconoscimento delle diverse situazioni di emergenza e pericolo. ● L'ambiente scolastico. ● Prove di evacuazione.	1. Conoscere la Protezione Civile: definizione, attività, ruoli e compiti. 2.. Assumere un atteggiamento tranquillo e consapevole di fronte all'emergenza che nasce in caso di pericolo. 3. Acquisire comportamenti corretti da tenere in caso di emergenza. 4. Conoscere le principali calamità naturali che possono interessare il proprio territorio.	● Le azioni della Protezione Civile. ● Riconoscimento delle situazioni di emergenza. ● Comportamenti adeguati in caso di pericolo. ● I più frequenti fenomeni calamitosi

SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO				
	CLASSI 2° - 3° - 4° SCUOLA PRIMARIA		CLASSE 5° / CL. 1° SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO	
NUCLEI TEMATICI	**ABILITA'/CONOSCENZE**	**CONTENUTI/ATTIVITA'**	**ABILITA'/CONOSCENZE**	**CONTENUTI/ATTIVITA'**
Costituzione italiana, Istituzioni nazionali, dell'Unione europea e degli organismi internazionali;storia della bandiera e dell'inno nazionale	1. Sapere di essere titolari, come persone, di diritti e doveri, avendo la consapevolezza del fatto che il diritto non può esistere senza dovere.	● Definizione delle regole di comportamento ● Partecipazione alle attività della scuola rispettandone le regole	1. Saper distinguere i diritti fondamentali che garantiscono al ragazzo la libertà di scelta e la tutela	● La storia dei colori della bandiera e della nascita dell'Inno nazionale
Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile	1. Intuire la responsabilità individuale per la salvaguardia dell'ambiente e discriminare i vari materiali. 2. Conoscere il concetto di energia, i diversi tipi di energia e le fonti rinnovabili 3. Rendersi conto dei cambiamenti dei fenomeni atmosferici	● I diversi tipi di materiali ● Il concetto di energia, i diversi tipi di energia e le fonti rinnovabili ● I fenomeni atmosferici.	1. Acquisire atteggiamenti attenti all'ambiente. 2. Prendere coscienza dei cambiamenti climatici come conseguenza dell'interve nto dell'uomo sulla natura.	● Il rapporto uomo-natura-ambiente nell'ottica di una corretta educazione ambientale ● Le cause e le conseguenze principali dei cambiamenti climatici
Educazione alla cittadinanza digitale	1. Conoscere i mezzi e le forme di comunicazione digitali 2. Conoscere le norme	● I rischi della rete ● Il fenomeno del cyberbullismo ● Comunicazione non ostile	1. Confrontare e valutare l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali	● Le fonti delle informazio ni ● Fake news ● I rischi della rete

	comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali, 3. Sensibilizzare sulle caratteristich e del fenomeno del cyberbullismo 4. Comprendere che la propria identità digitale dipende da ciò che uno dice e fa su internet.	ostile ● Salute e benessere digitali ● Avvio al concetto di privacy e della protezione dell'identità digitale	proposti dall'insegnante 2. Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi per contrastare il cyberbullismo. 3. Interagire attraverso varie tecnologie digitali individuando forme di comunicazione digitali appropriati 4. Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali 5. Essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. 6. Rispettare il diritto di privacy	● Salute e benessere digitali ● Il fenomeno del cyberbullis m o ● Regole della netiquette della navigazione on line ● Hatespeech e comunicazion e non ostile ● Social network e privacy

			personale e non.	
Elementi fondamentali di diritto, con particolare riferimento al diritto del lavoro	1. Interiorizzare le regole dello star bene insieme riflettendo sul valore delle proprie azioni 2. Riconoscere la funzione essenziale delle regole. 3. Valorizzare le diversità e sviluppare il senso di responsabilità 4. Riconoscere e rispettare i ruoli sociali 5. Portare a termine i compiti assegnati e dimostrare impegno nelle attività 6. Dimostrare attenzione nell'ascolto 7. Manifestare il proprio pensiero con creatività 8. Prendere iniziative	● Le regole e le conseguenze della loro inosservanza ● Acquisizione di atteggiamenti collaborativi e senso di responsabilità ● Il rispetto dei ruoli sociali	1. Comprendere i bisogni e le intenzioni degli altri accettando il punto di vista altrui. 2. Riconoscere la funzione essenziale della sanzione. 3. Assumere ruoli, compiti e responsabilità. 4. Lavorare in modo costruttivo e creativo cooperando nella realizzazione di un progetto comune. 5. Nei lavori di gruppo chiedere e fornire aiuto. 6. Conoscere i concetti di diritto e dovere nei vari ambiti	● I concetti di diritto e dovere nei vari ambiti sociali ● La funzione di regole e divieti nei vari ambiti sociali

			sociali. 7. Conoscere la funzione di regole e divieti nei vari ambiti sociali	
Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari	1. Acquisire consapevolezza ecologica e attuare comportamenti eco- sostenibili 2. Comprendere e rispettare regole quotidiane di educazione ambientale. 3. Riconoscere i più importanti segni della propria cultura e del proprio territorio. 4. Conoscere le modalità per la riduzione, il riuso, il riciclo e il recupero dei rifiuti.	● Le modalità per la riduzione, il riuso, il riciclo e il recupero dei rifiuti ● Le problematiche legate all'ambiente ● Le tradizioni del proprio territorio.	1. Prendersi cura del territorio naturalistico di appartenenza. 2. Conoscere le tradizioni agroalimentari legati al territorio 3. Impegnarsi attivamente per la tutela e la salvaguardia dell'ambiente in cui si vive. 4. Riconoscere l'importanza delle fonti energetiche rinnovabili.	● Le peculiarità naturalistiche del territorio di appartenenza ● Le produzioni agroalimentar i del territorio; ● Il concetto di sviluppo sostenibile; ● Le fonti di energia rinnovabili . ● Classificazione delle fonti di energia in base all'origine e agli effetti sul territorio.
Educazione alla legalità e al contrasto delle mafie	1. Partecipare alle attività in modo propositivo accettando il	● Consapevolezza che ogni comportamento ha conseguenze	1. Riconoscere e rispettare le regole della convivenza civile.	● L'importanza delle regole. ● Regolamento della scuola.

	confronto e rispettando le opinioni altrui. 2. Riconoscere il valore e la dignità di ogni soggetto. 3. Maturare gradualmente il senso di responsabilità. 4. Accettare il ruolo che gli viene assegnato. **5.** Comprendere e rispettare le diversità ed imparare ad accettare le regole dei diversi ambienti.	su di sé e sugli altri. ● Il rispetto delle Norme. ● Utilizzo di parole gentili verso gli altri. ● Collaborazione ad un progetto di lavoro condiviso. ● I principi fondamentali della costituzione italiana.	2. Imparare a prevenire e a regolare i conflitti attraverso il dialogo. 3. Assumere atteggiamenti positivi per contrastare forme di illegalità.	● Partecipazione alle giornate a tema in ricordo delle vittime della mafia.
Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni	1. Costruire le condizioni per una convivenza armoniosa tra cittadini di diversi Paesi, Religioni, culture attraverso l'utilizzo dei beni culturali e ambientali come elemento comune di dialogo. 2. Sviluppare un insieme di	● Gli elementi del patrimonio culturale e artistico presenti nel proprio territorio e confrontarli con quelli della stessa natura presenti in altre culture. ● I linguaggi artistici universali che sviluppano relazioni interculturali	1. Costruire le condizioni per una convivenza armoniosa tra cittadini di diversi Paesi, Religioni, culture attraverso l'utilizzo dei beni culturali e ambientali come elemento comune di dialogo. 2. Sviluppare un insieme di	● Gli elementi del patrimonio culturale e artistico presenti nel proprio territorio e confrontarli con quelli della stessa natura presenti in altre culture. ● I linguaggi artistici universali che sviluppano relazioni interculturali

	convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune per favorire una cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità. 3. Saper rispettare i beni culturali in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura. 4. Conoscere, in quanto giovani generazioni, il territorio in cui si vive, così che ci si senta motivati a preservarne la bellezza dei luoghi. 5. Partecipare alle iniziative promosse dalle agenzie del territorio e dalle associazioni culturali.	basate sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto interpersonale. ● Osservazione e descrizione di opere d'arte attraverso un approccio laboratoriale al fine di creare un'interazione positiva con il mondo artistico. ● Le tipologie del patrimonio storico- artistico e museale del territorio ed i loro significati e valori estetici, storici e sociali. ● Strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei	convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune per favorire una cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità. 3. Rispettare i beni culturali e apprezzarne la bellezza in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura. 4. Conoscere, in quanto giovani generazioni, il territorio in cui si vive, così che ci si senta motivati a preservarne la bellezza dei luoghi. 5. Partecipare in modo propositivo alle iniziative promosse dalle agenzie del territorio e dalle associazioni culturali.	basate sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto interpersonale. ● Osservazione e descrizione di opere d'arte attraverso un approccio laboratoriale al fine di creare un'interazione positiva con il mondo artistico. ● Le tipologie del patrimonio storico-artistico e museale del territorio ed i loro significati e valori estetici, storici e sociali. ● Strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali presenti nel territorio in rapporto con altre agenzie educative.

		beni culturali presenti nel territorio in rapporto con altre agenzie educative.		
Formazione di base in materia di protezione civile	1. Prendere coscienza dei pericoli presenti nell'ambiente scolastico. 2. Conoscere le diverse calamità naturali. 3. Ricercare strategie adeguate per far fronte ad eventi calamitosi. 4. Conoscere l'ambiente scolastico e la sua rappresentazione per muoversi in sicurezza al suo interno	● I pericoli nella scuola. ● I fenomeni naturali di pericolo. ● I comportamenti da adottare in caso di emergenza. ● Movimenti in sicurezza sia all'interno che all'esterno della scuola.	1. Riconoscere i rischi presenti nel proprio territorio. 2. Accrescere negli alunni la cultura della Protezione Civile. 3. Acquisire la consapevolezza di far parte di una comunità e del ruolo che ognuno può svolgere ogni giorno per la tutela dell'ambiente, del territorio e della collettività. 4. Contribuire alla tutela del patrimonio naturalistico, alla riduzione dei danni e alla prevenzione dei rischi	● Rilevazione dei pericoli di diversa entità. ● L'importanza dell'Ente Protezione Civile. ● Assunzione di compiti di realtà che si possono svolgere all'interno della comunità di appartenenza. ● Individuazione di contributi personali a favore della comunità.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO				
	CLASSE 2° SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO		CL. 3° SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO	
NUCLEI TEMATICI	**ABILITA'/CONOSCENZE**	**CONTENUTI/ATTIVITA'**	**ABILITA'/CONOSCENZE**	**CONTENUTI/ATTIVITA'**
Costituzione italiana, Istituzioni nazionali, dell'Unione europea e degli organismi internazionali;storia della bandiera e dell'inno nazionale	1. Diventare consapevoli del fatto che la Costituzione sia la prima fonte legislativa	● L'ordinamento della Repubblica italiana ● L'evoluzione dell'Unione Europea dal 1958 ad oggi	1. Saper cogliere nella prospettiva storica le ragioni che hanno portato alla nascita della Costituzione italiana e dell'Unione Europea.	● L'ordinamento della Repubblica italiana ● L'evoluzione dell'Unione Europea dal 1958 ad oggi
Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile	1. Acquisire informazioni relative ad un'alimentazione corretta. 2. Argomentare e documentare sul rapporto tra produzione di energia ed impatto ambientale. 3. Argomentare sull'importanza di conservare e	● Fabbisogni alimentari, dieta equilibrata e sostenibile ● Le varie fonti energetiche rinnovabili e non rinnovabili ● Il concetto di economia circolare (uso responsabile delle risorse, limitazione delle materie prime e loro riutilizzo)	1. Riconoscere il ruolo delle differenze socio ambientali come causa degli squilibri economici. 2. Acquisire l'importanza degli organismi internazionali.	● L'economia internazionale e le cause del sottosviluppo. ● Le relazioni internazionali ed i principali organismi internazionali (ONU, UE ....)

	preservare il pianeta Terra. 4. Conoscere le ripercussioni del cambiamento climatico sull'ambiente e sui sistemi umani	● Cambiamento climatico: cause, conseguenze e possibili soluzioni		
Educazione alla cittadinanza digitale	1. Analizzare l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. 2. Riflettere su come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo. 3. Essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.	● Le fonti delle informazioni ● Fake news ● I rischi della rete ● Il fenomeno del cyberbullismo ● Cenni sulla legge n 71 del 29/5/2017 ● Salute e benessere digitali ● Regole della netiquette della navigazione on line ● Hatespeech e comunicazione non ostile ● Web reputation ● Il concetto di privacy e della protezione dell'identità digitale	1. Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. 2. Essere in grado di proteggere sé e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali. 3. Essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo. 4. Interagire attraverso varie tecnologie digitali	● Le fonti delle informazioni ● Fake news ● I rischi della rete ● Il fenomeno del cyberbullismo legge n 71 del 29/5/2017 ● I reati informatici ● Salute e benessere digitali ● Regole della netiquette della navigazione on line ● Hatespeech e comunicazione non ostile ● Web reputation ● Il concetto di privacy e della protezione dell'identità digitale ● I diritti di proprietà intellettuale e le

	4. Proteggere in modo attivo i dati personali e rispettare la privacy di altri soggetti.		e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto. 5. Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali. 6. Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri.	licenze
Elementi fondamentali di diritto, con particolare riferimento al diritto del lavoro	1. Comprendere il lavoro sociale del lavoro e delle norme a sua tutela. 2. Riflettere sull'importanza delle norme di tutela dei lavoratori, in particolare dei minori e delle donne. 3. Riflettere sulle conseguenze del processo di	● La suddivisione del mondo del lavoro nei vari settori economici ● Le tappe fondamentali della storia dei diritti dei lavoratori ● Le tutele del lavoro femminile e minorile	1. Comprendere il lavoro sociale del lavoro e delle norme a sua tutela. 2. Riflettere sull'importanza delle norme di tutela dei lavoratori, in particolare dei minori e delle donne. 3. Riflettere sulle conseguenze del processo di globalizzazione del	● La suddivisione del mondo del lavoro nei vari settori economici ● Le tappe fondamentali della storia dei diritti dei lavoratori ● Le tutele del lavoro femminile e minorile

	globalizzazione del mercato del lavoro, nonché sui processi di automazione e digitalizzazione. 4. Conoscere la suddivisione del mondo del lavoro nei vari settori economici. 5. Conoscere le tappe fondamentali della storia dei diritti dei lavoratori		mercato del lavoro, nonché sui processi di automazione e digitalizzazione. 4. Conoscere la suddivisione del mondo del lavoro nei vari settori economici. 5. Conoscere le tappe fondamentali della storia dei diritti dei lavoratori	
Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari	1. Conoscere la struttura che mette in relazione tutti i viventi, tra loro e con il pianeta, riconoscere tali relazioni, saper collegare specifici eventi a trasformazioni del contesto. 2. Acquisire capacità di lettura e di interpretazione dei processi naturali e sociali in chiave evolutiva.	Sapere ambientale: ● Acquisizione di conoscenze relative ai sistemi ambientali e alle relazioni che li integrano. ● Consapevolezza ambientale sensibilizzazione e coscientizzazione verso i problemi ambientali	1. Acquisire la consapevolezza dei limiti e dell'imprevedibilità dei sistemi naturali e sociali. 2. Acquisire capacità di lettura e di interpretazione dei processi naturali e sociali in chiave evolutiva. 3. Comprendere l'importanza di azioni responsabili che rispettino vincoli e sappiano	Responsabilità ambientale: ● La consapevolezza dei vincoli e delle opportunità del contesto. Competenza ambientale: ● Capacità di guidare e seguire il sistema ambientale.

	3. Comprendere l'importanza di azioni responsabili che rispettino vincoli e sappiano cogliere le peculiarità del territorio in cui si vive.		cogliere le peculiarità del territorio in cui si vive.	
Educazione alla legalità e al contrasto delle mafie	1. Scegliere e agire in modo consapevole nel rispetto di sé e dell'altro. 2. Assumere atteggiamenti cooperativi e collaborativi 3. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi di convivenza civile. 4. Sviluppare comportamenti responsabili per	● La Costituzione Italiana ● Le istituzioni e gli organi dell'UE ● Lo statuto degli studenti e delle studentesse ● La Dichiarazione dei diritti dell'uomo ● Analisi di materiali di vario tipo riguardanti il contrasto alla contraffazione, alle mafie in genere, e allo sfruttamento del lavoro minorile ● Partecipazione alle giornate a tema in ricordo delle vittime della mafia.	1. Scegliere e agire in modo consapevole nel rispetto di sé e dell'altro. 2. Assumere atteggiamenti cooperativi e collaborativi. 3. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi di convivenza civile. 4. Sviluppare comportamenti responsabili per contrastare forme di	● La Costituzione Italiana ● Le istituzioni e gli organi dell'UE ● I danni provocati all'economia dal mercato illegale ● Conseguenze negative del mercato illegale on line

	contrastare forme di illegalità. 5. Assumere atteggiamenti positivi per il contrasto alle mafie.		illegalità. 5. Assumere atteggiamenti positivi per il contrasto alle mafie.	
Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni	1. Costruire le condizioni per una convivenza armoniosa fra cittadini di diversi Paesi, Religioni, culture attraverso l'utilizzo dei beni culturali e ambientali come elemento comune di dialogo. 2. Sviluppare un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune per favorire una cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità. 3. Valorizzare il	● Gli elementi del patrimonio culturale e artistico presenti nel proprio territorio e confrontarli con quelli della stessa natura presenti in altre culture. ● I linguaggi artistici universali che sviluppano le relazioni interculturali basate sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto interpersonale. ● Osservazione e descrizione di opere d'arte attraverso un approccio laboratoriale al fine di creare un'interazione positiva con il mondo artistico.	1. Costruire le condizioni per una convivenza armoniosa fra cittadini di diversi Paesi, Religioni, culture attraverso l'utilizzo dei beni culturali e ambientali come elemento comune di dialogo. 2. Sviluppare un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune per favorire una cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità. 3. Rispettare consapevolmente i beni culturali e	● Gli elementi del patrimonio culturale e artistico presenti nel proprio territorio e confrontarli con quelli della stessa natura presenti in altre culture. ● I linguaggi artistici universali che sviluppano le relazioni interculturali basate sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto interpersonale. ● Osservazione e descrizione di opere d'arte attraverso un approccio laboratoriale al fine di creare un'interazione positiva con il mondo artistico.

	patrimonio culturale del proprio territorio avendone cura e rispetto. 4. Conoscere e contribuire alla tutela del territorio in cui si vive, così da sentirsi motivati a preservarne la bellezza dei luoghi. 5. Partecipare attivamente alle iniziative promosse dalle agenzie del territorio e dalle associazioni culturali.	● Le tipologie del patrimonio storico-artistico e museale del territorio ed i loro significati e valori estetici, storici e sociali. ● Strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali presenti nel territorio in rapporto con altre agenzie educative.	apprezzarne la bellezza in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura. 4. Conoscere e contribuire alla tutela del territorio in cui si vive, così da sentirsi motivati a preservarne la bellezza dei luoghi. 5. Partecipare in modo attivo e propositivo alle iniziative promosse dalle agenzie del territorio e dalle associazioni culturali.	● Le tipologie del patrimonio storico-artistico e museale del territorio ed i significati e i valori estetici, storici e sociali. ● Strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali presenti nel territorio in rapporto con altre agenzie educative.
Formazione di base in materia di protezione civile	1. Assumere atteggiamenti di rispetto per la salvaguardia dell'ambiente. 2. Assumere comportamenti di cittadinanza attiva aiutando il prossimo in caso di bisogno. 3. Conoscere le attività della protezione civile	● Comportamento adeguato in caso di avvistamento di incendio; ● Comportamenti adeguati in situazioni di pericolo (terremoti, incendi, alluvioni, ecc…); ● Le scale di riferimento per la valutazione dei danni.	1. Comprendere il valore civico dell'essere cittadini attivi e partecipi dello Stato, dell'ambiente e del territorio. 2. Assumere comportamenti di cittadinanza attiva ed essere in grado di prestare soccorso e ad aiutare il prossimo in	● Comportamento adeguato in caso di avvistamento di incendio; ● Comportamenti adeguati in situazioni di pericolo (terremoti, incendi, alluvioni, ecc…); ● Le scale di riferimento per la valutazione dei danni.

	come strumenti utili alla sicurezza non solo dell'ambiente ma anche e soprattutto del cittadino. 4. Conoscere le norme generali di Primo Soccorso.	● Il ruolo e le azioni della Protezione Civile all'interno della comunità. ● Le norme generali di Primo Soccorso;	caso di bisogno. 3. Riconoscere nelle attività della protezione strumenti utili alla sicurezza non solo dell'ambiente ma anche e soprattutto del cittadino. 4. Conoscere le norme generali di Primo Soccorso ed utilizzarle in caso di necessità.	● Il ruolo e le azioni della Protezione Civile all'interno della comunità. ● Le norme generali di Primo Soccorso

ISTITUTO COMPRENSIVO VILLAFRANCA TIRRENA
Prot. 0000758 del 16/01/2024
IV (Uscita)

Istituto Comprensivo "Villafranca Tirrena"
Via G. Calasanzio, 17 - 98049 - Villafranca Tirrena - tel./fax 090.334517
meic819005@istruzione.it - PEC meic819005@pec.istruzione.it - CF: 97105960831 - Codice univoco: UFH671

CURRICOLO DIGITALE DI ISTITUTO

approvato nella seduta del Collegio Docenti del 15/01/2024, delibera n. 1

LA COMPETENZA DIGITALE

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), la competenza digitale viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione.

Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale. Il documento universalmente adottato per la descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (DigComp 2.1 del 2017 e DigComp 2.2 del 2022).

"La competenza digitale deve diventare un traguardo formativo che si ponga l'obiettivo di:

● rispondere ai bisogni di conoscenza, di espressione e di comunicazione dei ragazzi, oggi caratterizzati da ansia di connessione

● orientarsi per una nuova ecologia dei media verso la logica della non intrusività del mezzo e dell'uso non passivizzante della tecnologia

Utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società comprende:

- l'alfabetizzazione informatica e digitale: principi alla base del funzionamento di un computer; i principi alla base del funzionamento di Internet;
- la comunicazione e la collaborazione
- la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione): capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola e che realizziamo (quasi) automaticamente;
- la risoluzione di problemi e il pensiero critico: usare il ragionamento logico, critico e costruttivo per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;
- l'alfabetizzazione mediatica e la proprietà intellettuale: usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile (Media Education);

- la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza).

Per questo la scuola deve costruire degli ambienti di apprendimento in cui le tecnologie possano essere utilizzate con un atteggiamento di ricerca e collaborazione al fine di favorire la comprensione critica della complessità sociale che è veicolo dei valori pedagogici della cittadinanza come il dialogo, la partecipazione, la costruzione di interessi comuni".

Il curricolo digitale vuole individuare le relazioni tra Competenze - Conoscenze - Abilità e costruire percorsi di apprendimento, gli obiettivi e le attività, che stimolino sia lo sviluppo del pensiero computazionale sia che promuovano l'uso del coding come strumento trasversale alle discipline. Pertanto il cardine attorno al quale si svilupperanno i percorsi deve essere sempre riferito alla maturazione delle **Otto Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente**.
Le competenze chiave del 18 dicembre del 2006 vengono qui riportate per facilitare i confronti tra queste ed il percorso proposto, e suggerire compiti autentici che mettano in campo una pluralità di competenze disciplinari, interdisciplinari, transdisciplinari, da osservare, verificare, valutare. Le competenze chiave del 2006 sono state meglio specificate e delineate con la nuova raccomandazione emanata dal Consiglio dell'Unione Europea il 22 maggio del 2018, dove sono stati sottolineati con maggiore enfasi gli aspetti relativi all'importanza dell'alfabetizzazione digitale.
Il Consiglio dell'Unione Europea ha adottato una nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (22 maggio 2018), nella quale si sottolinea che " ... il concetto di competenza è declinato come combinazione di "conoscenze, abilità e atteggiamenti", in cui l'atteggiamento è definito quale " disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni".

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

Approccio metodologico

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

Metodologie e tecniche di conduzione

- Scoperta
- Problem solving
- Ricerca-azione
- Cooperative learning
- Elearning
- Gamification
- Inquiry
- Storytelling
- Tinkering
- Hackathon
- Writing & Reading Workshop (WRW)
- Digital Storytelling
- Media education
- Brainstorming
- Tutoring
- Lavori a gruppo
- Lavori individuali
- Lavori a classe intera
- Focus group
- Project Based Learning
- Flipped classroom
- Classe scomposta

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezzature digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno ei Consigli di classe con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti stabili e prodromi dei processi lifelong learning

Traguardi formativi

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

• Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

Al termine della Scuola PRIMARIA

• Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
• Usare gli strumenti digitali e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni
• Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
• Utilizzare piattaforme di condivisione.

Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado

• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
• Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
• Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
• Utilizzare piattaforme di condivisione.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

"L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo."

Curricolo digitale – Scuola dell'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di "formazione assistita" che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi.

La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA, L'ALUNNO:			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**Attività/Esempi d'uso**
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche con la supervisione dell'insegnante.	- Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input -Trova soluzioni a semplici situazioni problematiche proposte - Apre e chiude un programma -Individua e apre icone -Esegue giochi ed esercizi di Tipo, logico, linguistico e matematico - Crea contenuti analogico/digitali - Utilizza in maniera creativa e sicura gli	Conosce: - i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (LIM, Monitor touch, PC, tablet, stampante) - TOUCH PAD, tastiera e schermo - Modalità di interazione con i dispositivi digitali - Le icone dei principali	- Giochi con il corpo nello spazio - Giochi motori e di orientamento spaziale - Giochi con percorsi, labirinti e mappe - Coding modalità unplugged - Robotica educativa -Attività di espressione grafico/pittorica libera e/o guidata

	strumenti digitali - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli - Visiona immagini, filmati e testi multimediali -Sperimenta semplici programmi di grafica (Paint)	programmi utilizzati	Giochi di prelettura, prescrittura e precalcolo -Ricerca e rielaborazione creativa di immagini/video in ambienti immersivi -Digital storytelling -Giochi per il riconoscimento delle emozioni. -Produzione ed elaborazione

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
Livello 1 - Iniziale	**Livello 2 - Base**	**Livello 3 - Intermedio**	**Livello 4 - Avanzato**
Assiste a rappresentazioni multimediali. **Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati con dispositivi digitali da parte di compagni più grandi.**	Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico grafico, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi sullo schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con istruzioni precise dell'insegnante esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico matematico grafico. Familiarizza con lettere, parole, numeri Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini e brevi filmati.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza strumenti tecnologici per attività e giochi logici, linguistici, matematici e per elaborazioni grafiche, usando con relativa destrezza il mouse o il tocco e le principali icone. Sa realizzare elaborati originali, utilizzando programmi di disegno. Sa dare il proprio apporto nella realizzazione di un lavoro comune. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e filmati.

Per la verifica delle attività si procederà all'osservazione sistematica, anche mediante l'utilizzo di griglie strutturate.
Si prevederanno inoltre test di autovalutazione e gradimento per gli alunni.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
✓ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
✓ Esegue attività in unplugged con Cody Roby e Codyway, Bee bot e Blue bot e Cubetto

Curricolo Digitale - SCUOLA PRIMARIA

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze	Abilità e conoscenze	Attività/esempi d'uso	Strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto dell'insegnante, scopre come accedere ai dati attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali trova informazioni e contenuti digitali; identifica semplici strategie di ricerca personale.	• Con l'aiuto dell'insegnante, scopre come accedere ai dati attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali • trova informazioni e contenuti digitali; • identifica semplici strategie di ricerca personale.	• Pc – tablet • Smartphone • Internet • Google Workspace • Motori di ricerca • Padlet • WeSchool e Google Classroom
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Con un supporto adeguato rileva l'affidabilità delle fonti comuni di dati.	• Ricerca di fonti di vario tipo on line Selezione di informazioni • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto adeguato individua come recuperare e salvare dati e li organizza in modo semplice.	Utilizzo di Drive	

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Con un supporto adeguato sceglie e identifica tecnologie semplici e mezzi di comunicazione per interagire in un determinato contesto.	Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento (We-School e Google Classroom)	• Pc – tablet • Smartphone • Internet • Google Workspace

Area 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	Con un supporto adeguato modifica e rielabora informazioni e contenuti.	Creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello	• Pc – tablet • Smartphone • Internet • Google Workspace
3.3 Licenze e copyright	Individua con l'aiuto di qualcuno semplici regole di copyright.		

Area 4. Sicurezza

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	Con l'aiuto di qualcuno individua semplici modalità per proteggere il dispositivo in uso.	Utilizzo di password efficaci	• Pc – tablet – Smartphone • Internet • Google Workspace
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Con l'aiuto di qualcuno sceglie semplici modalità per proteggere dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	Educazione fisica: benessere psico- fisico e uso delle TIC	
4.3 Protezione della salute e del benessere	Con un supporto adeguato distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.	Attività di prevenzione del cyberbullismo	
4.4 Protezione dell'ambiente	Riconosce semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	Attività con AER sullo smaltimento dei rifiuti	

Area 5. Problem solving

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individua i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi.	Attività in BYOD – risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti	• Pc – tablet – Smartphone • Internet • Google Workspace • MLOL

5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Segue le indicazioni riguardo all'utilizzo delle soluzioni tecnologiche e degli strumenti digitali proposti dalla scuola.	Utilizzo delle classi virtuali	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Con l'aiuto di qualcuno individua semplici strumenti e tecnologie digitali; segue a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici situazioni problematiche.	Prestito bibliotecario digitale - MLOL Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali	
5.4 Identificare divari di competenza digitale	Con un supporto adeguato riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale per essere al passo con i tempi.	Rilevazione con strumento *Selfie* Attività di orientamento	

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
PRIMO BIENNIO Classe Prima e Seconda Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia,l'alunno è in grado di: ● individuare i "*tasti con funzioni specifiche*" presenti sulla tastiera (SHIFT o MAIUSC, SPACE, BLOC NUM, BLOC MAIUSC, INVIO/RETURN, BACKSPACE...); ne conosco il nome e la funzione. A livello base, con aiuto, sono in grado di: ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; ● scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e con eventuale supporto, sono in grado di: ● individuare ed utilizzare file, applicativi (Word/ OpenOffice) e software all'interno del dispositivo.	● Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). ● Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. ● Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. ● Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). ● Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. ● Ritrovare file archiviati. ● Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante (fine primo biennio).	Le parti del computer Accendere e spegnere il pc Accensione-spegnimento - Il desktop Mouse e tastiera La tastiera - classe prima La tastiera con le 10 dita Come usare la tastiera Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail Ricerche Maestre In rete con la testa

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: 2.1 *Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali* 2.2 *Collaborare attraverso le tecnologie digitali* 2.3 *Netiquette*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, con aiuto, sono in grado di: ● utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; ● conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	● Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). ● Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. ● Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. ● Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). ● Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Manifesto comunicazione non ostile Schede didattiche parole ostili

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, l'alunno è in grado di: ● creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; ● scegliere modalità di espressione attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; ● scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; ● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	● Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. ● Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); ● Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). ● Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). ● Creare un disegno con un software/app di grafica. ● Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. ATTIVITÀ UNPLUGGED ● Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate	Paint FlipAnim Animate Animated Drawings Quick, Draw! Wordwall | Crea lezioni migliori più velocemente https://learningapps.org/ TinyTap - Educational Games and Interactive Lessons Educaplay ZaplyCode Attività reticoli Pixelart Divertiamoci con la pixel art - Fantavolando Coding autunno: schede di pixel art - Fantavolando Disegno

	attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri…). ● Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. ● Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ● Realizzare ORIGAMI. ● Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli. ● Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. ● Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). ● Partecipare alle attività di Codeweek.	CodyRoby - CodeMOOC Digitools by La Digitale EU Code Week

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *4.1 Proteggere i dispositivi* *4.2 Proteggere la salute e il benessere*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, con aiuto, l'alunno è in grado di: ● individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; ● conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; ● riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada…); ● riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; ● sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri; ● riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; ● saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	● Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. ● Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. ● Disegnare un evento pericoloso. ● Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. ● Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. ● Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. ● Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. ● Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. ● Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. ● Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	Avatar Maker Digiface by La Digitale Pixton Cittadinanza digitale Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini Interland: avventure digitali IL GIOCO DELLE EMOZIONI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA - PLAYandLEARN

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici* *5.2 Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: ● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ● agire sui dispositivi secondo le funzioni base	● Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. ● Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. ● Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	Parti computer Parti del pc Accendere e spegnere il pc Accensione e spegnimento - Desktop Mouse e tastiera Parti computer e relative funzioni

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
SECONDO BIENNIO - Classe Terza e Quarta Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza *1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali* *1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, l'alunno è in grado di: ● esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; ● usare terminologia specifica base; ● conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. ● organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ● individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; ● avviare la procedura per stampare un documento.	● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. ● Individuare i programmi principali. ● Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. ● Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento). ● Utilizzare correttamente le procedure per organizzare e salvare un documento (fine secondo biennio). ● Utilizzare correttamente le procedure per archiviare, scaricare e stampare un documento (fine secondo biennio).	In rete con la testa Ricerche Maestre Learningapps Ti_presento_windows.pdf Wordwall - File_e_Cartelle Wordwall - Ricerca in rete

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori: *2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali* *2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali* *2.3 Netiquette* *2.4 Gestire l'identità digitale*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, l'alunno è in grado di: ● conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web …); ● conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; ● conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…); ● conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); ● comunicare correttamente nelle interazioni digitali; ● capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	● Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). ● Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app…). ● Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. ● Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. ● Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. ● Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. ● Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	WeSchool Curricolo cittadinanza digitale Curricolo_CittadiniDigitali.pdf Lavagne collaborative: Weje Excalidraw PixelPaper Fastboard.io Piattaforma Miro Whiteboard.fi Lino Padlet Digidoc by La Digitale

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con eventuale supporto l'alunno è in grado di: ● individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; ● utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe; ● saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…); ● saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; ● completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; ● scomporre un problema in sottoproblemi e saper scrivere semplici algoritmi; elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	● Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. ● Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ● Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. ● Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. ● Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. ● Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. ● Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. ● Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. ● Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ● Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. ● Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.	Creazione di contenuti: Animaker StoryJumper Book Creator Ourboox Storyboard That Fumetti con Storyboard Google Presentazioni PowerPoint Canva Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio WebQuest sulla fiaba (CL3^ scuola primaria) LearningApps

		Creare contenuti sotto forma di gioco: TinyTap - Educational Games and Interactive Lessons Tutorial TinyTap Blooket CodyRoby – il kit fai da te – codeweek.it CodyColor Blockly Games CS Unplugged Code.org EU Code Week Scratch mBlock Micro:bit

AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *4.1 Proteggere i dispositivi* *4.2 Proteggere la salute e il benessere* *4.3 Proteggere i dati personali e la privacy* *4.4 Proteggere l'ambiente*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
Livello base, in autonomia o con aiuto, l'alunno è in grado di: ● sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; ● essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; ● utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; ● utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; ● utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; ● proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; ● sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; ● utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura, insonnia, affaticamento mentale);	● Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. ● Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. ● Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. ● Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico, effettuando correttamente procedure di login e logout. ● Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. ● Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. ● Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).	Alla scoperta del web Interland video Google_Interland_avventure_digitali.pdf (Interland) libro pdf Alla scoperta del web (Interland) gioco online MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it Cos'è internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix Il potere delle parole - pdf percorso educativo-cyberbullismo Curricolo_CittadiniDigitali.pdf ("Di chi è questo?" pag. 43). Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia Segui le tracce digitali percorso educativo con il

● essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; ● esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; ● conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	● Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). ● Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. ● Eseguire esercizi di ginnastica posturale. Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.	coinvolgimento della famiglia Impronta digitale nel web su educaredigitale.it Siti utili: MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it I video tutorial di Parole Ostili | Smile & Learn FUNecole piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software Story Visualizer (tutorial) Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● identificare semplici soluzioni per risolverli.	● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi… ● Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).	Il gioco della Rete Computer: Hardware Come si apre una cartella? Escape room

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
Classe Quinta Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza: *1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali* *1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali* *1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…); • eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	● Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. ● Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. ● Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. ● Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. ● Cercare in autonomia i libri in una biblioteca. ● Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: ● applicare la sintassi dei motori di ricerca; ● organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi	● Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: ● https://it.padlet.com/ https://www.pearltrees.com/ www.wakelet.com ● Unità di lavoro su Scovare le bufale ● Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it ● Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi ● Proposta di Hyperdoc ● Cuore e parole

	coerenti); ● identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; ● identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; ● usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; ● identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; ● utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	Letture suggerite, per l'insegnante: D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN) G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: *2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali* *2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali* *2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali* *2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali* *2.5 Netiquette* *2.6 Gestire l'identità digitale*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	All'interno del sistema mail della scuola: ● utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; ● inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; ● inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; ● richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; ● programmare data e ora di invio; ● valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: ● creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di ● calcolo, immagini, grafiche…) creati con app online con più persone; ● modificare le impostazioni di condivisione; ● spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili

	condividi i materiali nel sistema di archiviazione digitale; ● illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il ● materiale per il lavoro di gruppo; ● proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; ● informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online.	

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Copyright e licenze* *3.4 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: • registrarmi ad un sito onlineindicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;" • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	In modalità offline o su piattaforme cloud: - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; - realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - realizzare podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; - produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni rotoriche;	Canva https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze…) Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze

	- creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac- Man, Space Invaders, Pong, Breakout); - partecipare alla KIDS GAME JAM, il concorso internazionale di Coding; - partecipare alla CodeWeek; - partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe. Attività per sviluppare l'autonomia: - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; - preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.	Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse Esempi di ricerca e lavoro individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoro Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni) Esempi di Mappa concettuale con Canva Link_mappa Link_altra mappa Padlet sul Muro di Berlino Link_Padlet Esempio di immagine interattiva con Genially Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially) Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *4.1 Proteggere i dispositivi* *4.2 Proteggere i dati personali e la privacy* *4.3 Proteggere la salute e il benessere* *4.4 Proteggere l'ambiente*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ● conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; ● individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ● avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; ● distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; ● conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; ● scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); ● riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; ● adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le	● Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. ● Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). ● Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. ● Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). ● Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. ● Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale	● Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio. ● Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse ● Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson ● Proposte tratte da Generazioni connesse ● Progetto e collaborazione con Navigare a vista ● Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^ SSPG) vedi Allegato ● Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc. Sostenibilità: ● Agenda 2030 ● Il punto di non ritorno (documentario)

funzioni di risparmio energetico, ecc.); ● essere consapevoli dell'importanza di ● utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti). ● Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato…). ● Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). ● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ● Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). ● Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali. ● Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie. ● Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. ● Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.	Letture suggerite ai docenti: Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).* *5.2 Individuare fabbisogni e risposte* *5.3 Utilizzare in modo creaativo le tecnologie digitali* *5.4 Individuare divari di competenze digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, …). Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA		
Al termine della classe prima e seconda	**Al termine della classe terza e quarta**	**Al termine della classe quinta**
• Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim. • Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. • Usare i principali comandi della tastiera. • Aprire e chiudere un file. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. • Usare software didattico.	• Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. • Usare il programma di videoscrittura. • Usare corsivo, grassetto e sottolineatura, colorare un testo. • Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo. • Usare la formattazione del paragrafo. • Inserire elenchi puntati. • Usare software didattici.	• Inserire bordi e sfondi • Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email…), ricerca e svago. • Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Usare il programma di videoscrittura. • Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale. • Inserire tabelle. • Navigare in Internet, attraverso un browser.

Le verifiche e la valutazione deriveranno dalla tipologia dell'impianto didattico adoperato dal docente. Nella nostra scuola, l'orientamento della didattica alla realizzazione di compiti di realtà, all'interno di un'unità di apprendimento più vasta e con una tempistica più lunga, ci spinge a delineare in maniera circoscritta le competenze messe in gioco,per poterle osservare con maggiore attenzione e definire il livello raggiunto da ciascun alunno, senza cadere in una valutazione sincretica del "manufatto" prodotto dal gruppo di lavoro. Già nella fase di progettazione del

compito, è necessario esplicitare cosa e come andremo a valutare. Sarà opportuno coinvolgere anche l'alunno in un processo di autovalutazione, come momento di crescita della propria consapevolezza e analisi del metodo di studio.

VERIFICA COMPETENZE DIGITALI	PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO METACOGNIZIONE	Lim - pc- tablet Wikispaces Internet Chat Wiki Posta elettronica Google Workspace Checklist e schemi per Autobiografie cognitive Rubriche di processo e di prodotto	Esercitazioni individuali - schede Approfondimenti Ricerche Autovalutazione con checklist, griglie e autobiografie cognitive Esperienze di peer evaluation Esercitazioni offline e online per le prove invalsi; per i giochi linguistici, logico e matematici Gioiamathesis e Bocconi; per le Olimpiadi di Problem Solving Prodotti per la partecipazione a eventi e concorsi (sul coding: iniziative di Programma il Futuro, Code week, Settimana del Rosa digitale, mese delle STEM, Scratch Day...)

LIVELLI DI COMPETENZA
INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE:

COMPETENZE	Livello iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
Area 1. INFORMAZIONE	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.
Area 2. COMUNICAZIONE	Comunica in ambienti digitali con la guida del docente	Comunica solo in qualche ambiente digitale (Scuola)	Comunica in ambienti digitali.	Comunica adeguatamente in ambienti digitali
Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.
Area 4. SICUREZZA	Non sempre riconosce i relativi rischi alla navigazione in rete Conosce parzialmente e utilizza in modo inadeguato la rete e le netiquette.	Non sempre conosce e descrive i rischi relativi alla navigazione in rete. Conosce e utilizza con qualche incertezza la rete e le netiquette.	Riconosce i rischi relativi alla navigazione in rete. Conosce e utilizza la rete e le netiquette.	Riconosce e descrive i rischi relativi alla navigazione in rete Conosce e utilizza con sicurezza la rete e le netiquette.

Area 5. PROBLEM-SOLVING	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni.	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in Google Drive; utilizza Google Documenti; carica documenti su Classroom).

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

✓ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
✓ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
✓ Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
✓ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
✓ Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
✓ Costruisce presentazioni.
✓ Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
✓ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
✓ Conosce i principi base del coding.
✓ Code.org.
✓ Utilizzare ambienti editor

Curricolo digitale – Scuola secondaria di I grado

Area 1. **Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti e risorse suggerite
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Individua, spiega e soddisfa i propri fabbisogni informativi Svolge ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali Scopre e spiega come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno	Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave Lettura e analisi di una pagina web Webquest	- Pc - Tablet -Smartphone -Internet -Google Suite for Education -Motori di ricerca -Padlet - Genially - Canva Google Classroom -Suite Microsoft Office e altri software *open source* https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/motore-di-ricerca/ https://www.youtube.com/watch?v=_Aq6rEp60Uc https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/ https://www.internetopoli.it/ https://drive.google.com/file/d/1-IMYhVMu3YfIsbz-kYeWSzaCTgY3Z3_e/view

	Elabora e seleziona strategie di ricerca adeguate alle esigenze		https://www.mindomo.com/it/mindmap/bufale-e-fake-news-a-cura-di-patrizia-vayola-17aa448429d24e35a051c3c5934632f6 https://www.youtube.com/watch?v=PiW6XTqdPVE&t=454s (Per i docenti) -Unità di lavoro su scovare le bufale: https://docs.google.com/document/d/1W-06XWRhN59wx-KnSF0uKR6UE-M95r21ZiELl5TtnyA/edit -Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it https://www.youtube.com/watch?v=PiW6XTqdPVE&t=454s -Proposta di https://docs.google.com/document/d/1AMaXfAsWoNd-7u9kEVGnY6fTp6MrAU3R0Wa8n3C21qM/edit https://drive.google.com/file/d/1V0IiNadfAWgCXljXUKJzljvBqF3efoma/view Letture suggerite, per l'insegnante: D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN) G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano Utilizzo di Drive Utilizzo dei sistemi di archiviazione degli ambienti virtuali di apprendimento Utilizzo di servizi di *file hosting*.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali	Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali	Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali Analisi delle *fake news* Valutazione di siti internet	

Area 2. **Comunicazione e collaborazione**

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti e risorse suggerite

1 Interagire attraverso le tecnologie digitali *2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali* *2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali*	Conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione Presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza Utilizzare la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	Utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico Inviare email a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn Inviare email utilizzando mail di gruppo Richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura Programmare data e ora di invio Valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: Creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche…) creati con app online con più persone	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali *2.5 Netiquette* *2.6 Gestire l'identità digitale*		Modificare le impostazioni di condivisione Spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condividere i materiali nel sistema di archiviazione digitale Illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo Proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo Informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. *R*iconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli	Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili

		ambienti di apprendimento della scuola.	

Area 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali Modifica ed integra informazioni e contenuti creandone di nuovi	Videoscrittura Elaborazione di immagini Videomaking Creazione di presentazioni multimediali Creazione di ebook, podcast Creazione di mappe concettuali con Cmap o altri applicativi free Creazione di linee del tempo multimediali	Pc – tablet – smartphone Internet Google Suite for Education Flipgrid Videocamera e fotocamera altri software *open source* *Creazione di contenuti:* https://www.storyjumper.com/ https://www.animaker.it/ https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78&t=647s https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/powerpoint https://www.youtube.com/watch?v=HcAA76WyJcY https://www.youtube.com/watch?v=2IlvKEUllKI&t=13s In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per

			creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio: https://drive.google.com/file/d/1prHV6oT6zQe1lLgLDINH3EcNp64P9aXS/view?usp=sharing https://drive.google.com/file/d/1XmY0bqskkWB2q5EwHC3meCcOVNJPwomk/view?usp=sharing https://drive.google.com/file/d/176eCsVH8ak39rPvvfvWSHMww7rQnMl6D/view Simulare intervista ad un personaggio famoso con https://www.youtube.com/watch?v=FjsAV6MbP0s (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi Esempio di https://docs.google.com/document/d/15joUeeSwlq1EHo4XjHH_P8zFsTSPgv6X3YztR7eXGsU/edit?usp=sharing

			con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze…) utilizzare https://bookcreator.com/ per raccontare o documentare esperienze Portali per l'interazione e la *gamification* (Mentimeter, Kahoot,Panquiz, Learningapps …) Open software per mappe concettuali: Cmap, Supermappe Portali per linee del tempo: Sutori, Timeline, MyHistro Geogebra

3.3 Licenze e copyright	Comprende come le regole di copyright si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali	Percorsi di sensibilizzazione sul diritto d'autore	Concorso "GENERAZIONI CREATIVE – DIVENTA AUTORE" promosso da Safer Internet Centre – Generazioni Connesse e MIBACT- Direzione Generale Biblioteche e Istituti Culturali
3.4 Programmare	Elenca semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	Giochi matematici con UNIBocconi PriSTEM Avviamento al coding (attività di continuità primaria-secondaria) Programmazione di base su schemi a blocchi con robot didattici Impostazione di funzioni algebriche per il disegno di funzioni grafiche	Costruire esperienze in AR con **https://studio.gometa.io/** Esempi di ricerca e lavoro individuale: https://docs.google.com/presentation/d/1ILLfXRY-dDndy6WYD64qBsgFrh4768fGeP0S-V2n6VY/edit Creare presentazioni geolocalizzate: http://storymap.knightlab.com/ https://www.youtube.com/watch?v=ZLClEbv7kBg&t=322s Esempi di Mappa concettuale con Canva https://www.canva.com/design/DADZv_ho3MU/share/preview?token=ZS81WOo

			QREvvQvzR4PRVnQ&role=EDITOR&utm_content=DADZv_ho3MU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton https://www.canva.com/design/DAD3TSbme2M/RPTOgamsHlESOkBTmSiP7A/view?utm_content=DAD3TSbme2M&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink https://view.genial.ly/61dd8540b85e290def65f22e/interactive-image-deutsches-fruhstuck https://view.genial.ly/61f6802cff07d7001933b7cf/interactive-content-die-judenverfolg Creare il gioco del Labirinto con https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/license-your-work/ Programmare un robot https://www.makeblock.com/mbot

			https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/license-your-work/ https://www.apple.com/it/mac/garageband/ https://www.google.it/intl/it/earth/per integrare una presentazione in classe con video e immagini Testi Giochi matematici UNIBocconi PriSTEM Robot didattici Geogebra Piattaforme: Code.org ProgrammaIlFuturo

Area 4. **Sicurezza**

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	Individua modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali È consapevole della presenza di rischi e minacce negli ambienti digitali	Utilizzo di password efficaci Iniziative di sensibilizzazione per il *Safer Internet day*	Pc – tablet smartphone Internet Google Suite for Education

4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali Utilizza e condivide dati personali proteggendo se stessi e gli altri	*Generazioni connesse* ED civica : OlimpiaDiCittadinanza	https://www.commissariatodips.it/schededidattiche.pdf https://generazioniconnesse.it/ https://www.navigareavista.com/ https://view.genial.ly/61f96ff9e4c62b00146899ed/presentation-smartphone-und-co https://unric.org/it/agenda-2030/ https://www.youtube.com/watch?v=SoCtp4QF7_o Letture suggerite ai docenti: Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze

4.3 Protezione della salute e del benessere	Distingue e sa spiegare modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali	
	Sceglie modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali	
	È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale	
4.4 Protezione dell'ambiente	Riconosce l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discute modalità per proteggere l'ambiente	Percorsi trasversali interdisciplinari di educazione ambientale su consumo consapevole e cittadinanza sostenibile

Area 5. **Problem solving**

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali	Attività in BYOD – risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti	Pc – tablet – smartphone -Internet Google Suite for Education MLOL Microsoft Office
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Individua le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze	Webquest Utilizzo delle classi virtuali	Libri di testo in formato digitale https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo%2Bdevice.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906 https://sites.google.com/istitutosuperioreasiago.it/tabletzaino/home-page https://www.youtube.com/watch?v=V2oRW3VgTEE https://www.youtube.com/watch?v=AzK60Ufsq5U

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	Webquest Prestito bibliotecario digitale - MLOL Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali	
5.4 Identificare divari di competenza digitale	Riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale Individua e coglie le opportunità di crescita personale offerte dalle tecnologie digitali	Rilevazione con strumento *Selfie* Attività di orientamento	

LIVELLI DI COMPETENZE E CONOSCENZE (Tabella desunta dalle nostre rubriche di valutazione di Ed. civica relativa alla cittadinanza digitale)

INDICATORE	LIVELLO			
	INIZIALE	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
Competenza nell'utilizzo dei dispositivi software utilizzati	L'alunno, **se guidato,** ricerca e utilizza fonti e informazioni. Sa gestire adeguatamente i diversi supporti utilizzati.	L'alunno ricerca e utilizza fonti e informazioni. Sa gestire adeguatamente i diversi supporti utilizzati.	L'alunno **si orienta** tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di utilizzarli correttamente e di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Sa gestire e tutelare i propri dati e le informazioni personali, rispettando quelli altrui.	L'alunno **interagisce** attraverso varie tecnologie digitali, si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Sa gestire e tutelare i propri dati e le informazioni personali, rispettando quelli altrui.
Utilizzo dei dispositivi come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale	**Se guidato,** l'alunno individua i pericoli dei social network, distingue le fonti e applica i vari aspetti nella netiquette.	L'alunno individua i pericoli dei social network, distingue le fonti e applica i vari aspetti nella netiquette.	L'alunno conosce opportunità e pericoli dei social network, distingue le fonti per la loro attendibilità e applica **autonomamente** la netiquette.	L' alunno **È in grado** di proteggere sé e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali. È consapevole di come le tecnologie digitali possano influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (cyberbulismo). Distingue le fonti per la loro attendibilità.

VALUTAZIONE	
I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso:	attività e compiti di realtà
	progetti interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale, incontro con Carabinieri, Polizia di Stato
	esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, utilizzo della Classroom
	singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni documenti Google, produzioni scritte in word,g+Google presentazioni, grafici, padlet, jamboard…)

In ambito educativo, la valutazione può rappresentare un elemento capace di facilitare o di ostacolare l'innovazione. Quando si cerca di integrare le tecnologie digitali nella didattica, bisogna considerare in che modo tale integrazione possa ottimizzare le strategie di valutazione esistenti. Allo stesso tempo, bisogna anche considerare in che modo le tecnologie digitali possono essere utilizzate per creare o favorire approcci di valutazione innovativi. Il docente/formatore con competenze digitali avanzate deve essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali anche nell'ambito della valutazione, tenendo in giusta considerazione questi aspetti fondamentali. Inoltre, l'uso delle tecnologie digitali nell'educazione (per fini di valutazione, apprendimento, di organizzazione e altro) apre la porta ad una vasta gamma di dati diversi relativi alle attività e alle modalità di apprendimento di ogni studente. Saper analizzare e interpretare questi dati, per poi utilizzarli nella fase decisionale, sta diventando sempre più importante in ambito educativo, insieme all'analisi di dati (digitali e non) relativi all’attività degli studenti e ai risultati raggiunti. Allo stesso tempo, le tecnologie digitali possono essere utili al docente / formatore per monitorare i progressi degli studenti, per offrire un riscontro tempestivo agli studenti e per valutare e adattare le strategie didattiche utilizzate.

Analisi dei dati del processo di apprendimento

Generare, selezionare, analizzare e interpretare i dati digitali relativi all'attività degli studenti e ai risultati progressivamente raggiunti. Utilizzare tali dati per comprendere meglio e ottimizzare i processi di insegnamento e apprendimento.

Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

Usare le tecnologie digitali per fornire agli studenti un riscontro tempestivo e personalizzato. Utilizzare i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali per adattare le proprie strategie didattiche e per fornire un supporto mirato. Garantire che i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali siano comprensibili sia agli studenti che ai genitori, e che possano essere utilizzati per prendere decisioni strategiche.

Potrà essere data una valutazione per una o più delle aree utilizzando i seguenti indicatori:

□ obiettivi pienamente raggiunti

□ obiettivi complessivamente raggiunti

□ obiettivi parzialmente raggiunti

□ obiettivi non raggiunti

Saranno predisposti strumenti condivisi per la raccolta delle valutazioni degli alunni nel corso di tutto il triennio. Inoltre verranno messi a disposizione sulla piattaforma Google Workspace for education materiali relativi alle diverse aree da utilizzare per l'attività, la formazione e la valutazione, da integrare nel tempo da parte di tutti i docenti.

TRAGUARDI DI COMPETENZA SCUOLA SECONDARIA di I GRADO	
AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO L'ALUNNO:	Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
	Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
	Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica GSuite
	Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, svago.
	Conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
	Riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie

Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Uno dei punti di forza delle tecnologie digitali nell'educazione è il loro potenziale nel favorire strategie didattiche centrate su chi apprende, amplificando le opportunità degli studenti di appropriarsi del proprio percorso di apprendimento e di esserne protagonisti attivi. Le tecnologie digitali possono quindi essere utilizzate per coinvolgere e motivare gli studenti, ad esempio nell'approfondire uno specifico argomento di studio, nello sperimentare diverse possibilità o soluzioni, nell'esplorare e comprendere le interconnessioni, nel proporre soluzioni creative o nel realizzare un artefatto e rifletterci. Le tecnologie digitali possono inoltre contribuire a sostenere la differenziazione nelle classi, favorendo una didattica personalizzata, che propone al singolo studente attività adatte al proprio livello di competenza, ai propri interessi ed esigenze d'apprendimento. Tuttavia, il docente/formatore deve prestare attenzione a non incrementare le disuguaglianze (ad esempio nell'accesso alle tecnologie digitali o alle relative competenze digitali) e a garantire l'accessibilità a tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

Accessibilità e inclusione

Assicurare che le risorse e le attività di apprendimento proposte siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni speciali. Considerare aspettative, abilità, abitudini e preconcetti di ogni studente rispetto al (mondo) digitale e rispondere in modo appropriato, anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi che possano condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte dello studente stesso.

Differenziazione e personalizzazione

Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi individuali.

Partecipazione attiva

Utilizzare le tecnologie digitali per far sì che gli studenti affrontino in modo propositivo e creativo un argomento di studio. Abbinare l'utilizzo delle tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di favorire l'attivazione delle abilità trasversali e del pensiero critico, nonché la libera espressione della creatività. Ampliare il percorso di apprendimento, integrando nuove attività da svolgere in contesti reali, in cui lo studente sia

coinvolto in attività pratiche, in percorsi di ricerca scientifica, o nella risoluzione di problemi complessi o che si basino sull'uso di strategie in grado di promuovere un maggior coinvolgimento attivo di chi apprende argomenti complessi.