

ISTITUTO COMPRENSIVO "SAN GIOVANNI BOSCO"

Il Curricolo di Scuola ... CUORE DEL POF

A.S. 2022/2023

Revisione alla luce delle disposizioni della C.M. prot. n. 2116 del 09.09.2022
"Insegnamento di educazione motoria nelle classi quinte della scuola primaria da parte di
docenti specialisti. Chiarimenti per l'anno scolastico 2022/2023"

I DISCORSI E LE PAROLE

ITALIANO

TRAGUARDI 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'ALUNNO

- Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- 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 1° GRADO

L'ALUNNO

- 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, riconosce 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 costruire un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.
- Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
- Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
- Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).
- Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.
- Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.
- Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		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.	
CAMPO DI ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
SCUOLA DELL'INFANZIA		3 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. COMUNICAZIONE	<p>IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni per inventare nuove parole, cercando 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 	<ol style="list-style-type: none"> Comunicare e conoscere il proprio pensiero, confrontarsi con gli altri e con l'esperienza concreta: capire e farsi capire dagli altri Sviluppare nuove capacità per interagire tra pari, chiedere spiegazioni, progettare giochi e attività, comunicare le emozioni Imparare ad ascoltare storie e racconti attraverso l'uso di immagini, dialogare con adulti e compagni, giocare con la lingua 	<ul style="list-style-type: none"> Regole del parlare (alternanza tra chi parla e chi ascolta) Articolazione delle parole e della frase Storie, filastrocche Nuovi vocaboli Poesie, canti, filastrocche, racconti Giochi linguistici Rime conte e filastrocche Ricostruzione di sequenze Lettura di immagini Scritture spontanee
B. LINGUA MADRE	<ul style="list-style-type: none"> Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati Si accosta alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media 	<ol style="list-style-type: none"> Usare la lingua nei suoi diversi aspetti finalizzati all'estensione del lessico, alla corretta pronuncia di suoni, parole e frasi 	
C. LINGUA INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere altre lingue e aprirsi all'incontro con nuovi mondi e culture Familiarizzare con una seconda lingua, in situazioni naturali, di dialogo, di vita quotidiana Ascoltare e ripetere filastrocche, semplici parole, espressioni di uso comune, canzoni... 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		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.	
CAMPO DI ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
SCUOLA DELL'INFANZIA		4 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. COMUNICAZIONE	<p>IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni per inventare nuove parole, cercando 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicare e conoscere il proprio pensiero e confrontarsi con gli altri e con l'esperienza concreta 2. Sviluppare nuove capacità per interagire tra pari, chiedere spiegazioni, 3. confrontare punti di vista, progettare giochi e attività 4. Usare il linguaggio verbale per comunicare le emozioni fondamentali. 5. Imparare ad ascoltare storie e racconti, memorizzare e ripetere poesie e filastrocche, dialogare con adulti e compagni, giocare con la lingua 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole del parlare (alternanza tra chi parla e chi ascolta) • Articolazione delle parole e della frase • Storie, filastrocche • Nuovi vocaboli • Poesie, canti, filastrocche, racconti • Giochi linguistici • Rime conte e filastrocche • Ricostruzione di sequenze • Lettura di immagini • Scritture spontanee
B. LINGUA MADRE	<ul style="list-style-type: none"> • Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati • Si accosta alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usare la lingua nei suoi diversi aspetti finalizzati all'estensione del lessico, alla corretta pronuncia di suoni, parole e frasi 2. Produrre scritture spontanee. 3. Avvicinarsi al mondo dei libri. 	
C. LINGUA INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere altre lingue e aprirsi all'incontro con nuovi mondi e culture 2. Familiarizzare con una seconda lingua, in situazioni naturali, di dialogo, di vita quotidiana. 3. Acquisire una educazione plurilingue e interculturale per l'inclusione sociale e la partecipazione democratica 4. Ascoltare e ripetere filastrocche, semplici parole, espressioni di uso comune, canzoni... 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		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.	
CAMPO DI ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
SCUOLA DELL'INFANZIA		5 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. COMUNICAZIONE	<p>IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni per inventare nuove parole, cercando 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicare e conoscere il proprio pensiero e confrontarsi con gli altri e con l'esperienza concreta 2. Sviluppare nuove capacità per interagire tra pari, chiedere spiegazioni, confrontare punti di vista, progettare giochi e attività, elaborare e condividere conoscenze 3. Imparare ad ascoltare storie e racconti, dialogare con adulti e compagni, giocare con la lingua 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole del parlare (alternanza tra chi parla e chi ascolta) • Articolazione delle parole e della frase • Storie, filastrocche • Nuovi vocaboli • Poesie, canti, filastrocche, racconti • Giochi linguistici • Rime conte e filastrocche • Ricostruzione di sequenze • Lettura di immagini • Scritture spontanee e sperimentazione di forme di scrittura con l'uso della tecnologia
B. LINGUA MADRE	<ul style="list-style-type: none"> • Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usare la lingua nei suoi diversi aspetti finalizzati all'estensione del lessico, alla corretta pronuncia di suoni, parole e frasi 2. Approcciarsi in modo positivo con la lettura e la scrittura, sperimentando anche forme di scrittura attraverso la tecnologia. 	
C. LINGUA INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> • Si accosta alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere altre lingue e aprirsi all'incontro con nuovi mondi e culture 2. Familiarizzare con una seconda lingua, in situazioni naturali, di dialogo, di vita quotidiana, diventando progressivamente consapevoli di suoni, tonalità, significati diversi 3. Acquisire una educazione plurilingue e interculturale per l'inclusione sociale e la partecipazione democratica 4. Ascoltare e ripetere filastrocche, semplici parole, espressioni di uso comune, canzoni... 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Possiede l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione; la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto evidenziando il pensiero critico.	
DISCIPLINA		ITALIANO	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
• ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Ascoltare e comprendere relazionandosi positivamente agli altri, rispettando il turno e tenendo conto del punto di vista altrui. Ascoltare, comprendere e riferire semplici storie e/o messaggi seguendo la successione temporale dei fatti. 	<ul style="list-style-type: none"> Le regole della conversazione Racconti di esperienze personali Dialoghi, conversazioni ordinate e pertinenti Ascolto di letture fatte dall'insegnante Il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali La successione cronologica e gli indicatori temporali La struttura narrativa a tre nuclei: introduzione, sviluppo e conclusione.
• LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere globalmente un testo rispettando anche i tratti prosodici della punteggiatura. Leggere, comprendere e memorizzare un testo, attraverso l'uso del linguaggio verbale e non verbale. Ipotezzare il contenuto di un testo narrativo attraverso l'analisi di elementi. 	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzazione dei segni grafici Discriminazione di fonemi Associazione dei fonemi ai grafemi corrispondenti Letture corrette di parole con gruppi consonantici semplici e complessi Letture di semplici parole e frasi anche con il supporto dell'immagine Comprensione di brevi e facili testi Individuazione degli elementi essenziali della struttura testuale (personaggi, luoghi, tempo, causa/effetto...) Riordino, in successione logica e/o cronologica, di immagini relative alle sequenze di un breve testo
• SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<ol style="list-style-type: none"> Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. Produrre parole, frasi e/o brevi testi 	<ul style="list-style-type: none"> Attività di pregrafismo Memorizzazione dei grafemi Rispetto della direzionalità convenzionale del tracciato grafico Scrittura corretta di parole sotto dettatura ed in modo autonomo Distinzione delle pause tra le parole Discriminazione e associazione di fonemi per la formazione delle parole Scrittura di semplici e brevi frasi relative al proprio vissuto Associazione e riordino di parole per costruire semplici testi/frasi anche con il supporto di immagini Scrittura di parole e frasi nei tre caratteri
• LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 	<ol style="list-style-type: none"> Ampliare il lessico familiare con le esperienze scolastiche 	<ul style="list-style-type: none"> Arricchimento del bagaglio lessicale Relazioni tra parole Memorizzazione di testi poetici
• STRUTTURE DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Acquisire le strumentalità della letto-scrittura Individuare, riconoscere e usare correttamente le principali regole ortografiche Individuare, riconoscere e usare correttamente gli elementi principali della morfologia 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscimento delle vocali e delle consonanti e associazione del grafema al fonema Corrispondenza grafemi-fonemi Riconoscimento dei suoni dolci e duri, cu/qu, digrammi e trigrammi, raddoppiamenti, uso dell'h, accento, apostrofo. Le sillabe dirette e inverse La divisione in sillabe Riconoscimento ed uso corretto delle principali parti variabili del discorso (articolo, nome, aggettivo qualificativo, verbo) I principali segni di punteggiatura

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Possiede l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione; la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto evidenziando il pensiero critico.	
DISCIPLINA		ITALIANO	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, individuando scopo, argomento e informazioni principali. Organizzare un discorso in modo logico e con un lessico adeguato al contesto comunicativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ascolto di messaggi, istruzioni, informazioni, letture eseguite dall'insegnante. ✓ Il racconto della propria esperienza; libere conversazioni tra coetanei; conversazioni collettive; osservazioni, discussioni. ✓ Racconti di storie fantastiche o realistiche partendo da sequenze di immagini; descrizione orale di persone, animali cose. ✓ Spiegazione di regole, giochi.
B. LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere ad alta voce, in modo espressivo, testi proposti usando pause e intonazioni, adeguate al contesto, per permettere a chi ascolta di capire. Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura, in forma autonoma Cogliere, in forma dettagliata, il contenuto di testi di diverso genere Sintetizzare in modo efficace le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Letture dal libro di testo; brani di tipologie diverse: narrativo, descrittivo, poetico. Lettura di un testo integrativo e lavori di approfondimento. ✓ Lettura silenziosa. ✓ Lettura dei libri della biblioteca. ✓ Intonazione e rispetto della punteggiatura nelle letture.
C. SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<ol style="list-style-type: none"> Organizzare le idee e progettare in modo efficace un testo Conoscere ed applicare le regole grammaticali in modo corretto Scrivere in modo autonomo testi di vario genere 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Testi collettivi e individuali relativi all'esperienza e al vissuto personale. ✓ La struttura di un testo narrativo: primi elementi. ✓ Costruzione di un racconto reale o fantastico, partendo da immagini. ✓ Testi narrativi legati a festività, motivi stagionali e naturali. ✓ Testi descrittivi di oggetti, animali, persone. ✓ Manipolazione del testo: arricchire, completare, ricostruire. ✓ Testi cloze presentati dopo brani letti dall'insegnante. ✓ Avvio alla struttura e all'invenzione della fiaba. ✓ Avvio al riassunto. ✓ Il testo poetico: lettura, memorizzazione, scrittura di semplici poesie. Rime e strofe. Conte e filastrocche.
D. LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 	<ol style="list-style-type: none"> Comprendere e usare parole di uso meno comune, adattandole al contesto comunicativo di riferimento. Comprendere e usare parole in senso figurato 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo del lessico idoneo.
E. STRUTTURE DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. Riconoscere in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Convenzioni ortografiche: digrammi, suoni difficili, uso di h, doppie, apostrofi, accento, divisione in sillabe, punteggiatura, discorso diretto. ✓ Grammatica: articoli det./ind. nomi: persona, animali, cosa, comuni e propri; genere e numero. ✓ Aggettivo qualificativo. Verbo: tempo presente, passato, futuro. ✓ Frase minima ed espansa: Ordine, accordo di parole, senso

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Possiede l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione; la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto evidenziando il pensiero critico.	
DISCIPLINA		ITALIANO	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
1. ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. Ascoltare, comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Ascoltare, raccontare e ricostruire verbalmente storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta 	<ul style="list-style-type: none"> Regole della conversazione e della comunicazione Racconti di esperienze personali: dialogo, conversazione, discussione Ascolto consapevole e attivo di letture mostrando di saperne cogliere il senso globale e saperle risporre in modo comprensibile a chi ascolta Esposizione corretta di fatti ed eventi nel rispetto dell'ordine logico e/o cronologico.
2. LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. 	<ol style="list-style-type: none"> Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. 	<ul style="list-style-type: none"> Letture funzionali allo scopo Strategie di lettura Intuizione del contenuto di un testo semplice sulla base di alcuni elementi Letture, comprensione, analisi e sintesi di testi di vario genere Discriminazione delle caratteristiche delle diverse tipologie
3. SCRITTURA	<ol style="list-style-type: none"> 4. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. 2. Produrre semplici testi funzionali allo scopo che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. 3. Manipolare e/o trasformare testi 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione di testi di diverso genere Riscrittura di testi sulla base di indicazioni (sintesi, punto di vista, completamento di una delle parti del testo...)
4. LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e usarlo in modo appropriato in attività di interazione orale e di lettura. 2. Utilizzare il vocabolario come strumento di ricerca lessicale 	<ul style="list-style-type: none"> Comprensione del significato di parole non note in base al testo. Individuazione e "creazione" di parole nuove sulla base del contesto e/o di suffissi e prefissi
5. STRUTTURE DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e applicare le principali regole ortografiche 2. Riconoscere e classificare per categorie le parti del discorso (morfologia). 3. Riconoscere gli elementi essenziali della sintassi semplice 	<ul style="list-style-type: none"> Consolidamento delle convenzioni ortografiche Analisi morfologica (parti variabili/invarianti del discorso; i tempi dell'indicativo) Analisi logica (soggetto, predicato, complementi diretto e indiretti) Espansione della frase semplice in frase complessa

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Possiede l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione; la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto evidenziando il pensiero critico.	
DISCIPLINA		ITALIANO	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. Ascoltare ed esporre - in modo logico e cronologico - fatti, eventi e istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo consapevole delle regole che sottendono la comunicazione Conversazione in classe libera e finalizzata Ascolto consapevole e attivo di letture Esposizione chiara del proprio punto di vista Rielaborazione di un testo ascoltato e finalizzato anche alla sintesi
B. LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. 	<ol style="list-style-type: none"> Utilizzare tecniche di lettura funzionali per rilevare le informazioni essenziali, esplicite e implicite Operare inferenze a diversi livelli Distinguere le tipologie testuali ed i generi letterari riconoscendone le caratteristiche strutturali e di linguaggio. Ipotizzare il contenuto di un testo narrativo attraverso l'analisi di elementi. Leggere testi letterari narrativi e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. 	<ul style="list-style-type: none"> Intuizione del contenuto di un testo sulla base di alcuni elementi Letture, comprensione e sintesi di testi narrativi (diario, lettera, biografia, autobiografia), testi descrittivi, testi regolativi, testi poetici, testi informativi e argomentativi Letture orientative per riconoscere argomento, scopo e struttura Letture selettive per reperire informazioni specifiche da diverse fonti.
C. SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. Produrre testi coesi e coerenti di vario genere utilizzando tecniche narrative e descrittive Rielaborare testi di diverso genere cogliendone i nessi e i concetti di significato 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione e rielaborazione di testi di diverso genere: narrativo, descrittivo, regolativo, informativo/argomentativo e poetico Utilizzo di tecniche di arricchimento: analessi, prolessi, figure retoriche e accumulo di immagini Manipolazione di un testo per ampliare, sintetizzare, parafrasare Produzione di pagine di diario, di lettere, biografie e autobiografia Elaborazione di messaggi comunicativi adeguati allo scopo e al destinatario.
D. LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 	<ol style="list-style-type: none"> Comprendere nei testi il significato delle parole non note intuendolo dal contesto o dalla semanticità. Arricchire il proprio bagaglio lessicale attraverso ricerche personali utilizzando il vocabolario 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo del dizionario in forma autonoma e finalizzata
E. STRUTTURE DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere e usare correttamente le principali convenzioni ortografiche Riconoscere e classificare per categorie le parti del discorso. Riconoscere i principali elementi della sintassi semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> Consolidamento delle convenzioni ortografiche Analisi morfologica delle parti variabili e invariabili del discorso: articolo, nome, aggettivo qualificativo e relativi gradi, aggettivi determinativi, verbo nei diversi modi e tempi, avverbio, pronomi, congiunzioni, interiezioni e preposizioni semplici/articolate. Analisi logica: soggetto, predicato e complementi (definizione)

COMPETENZA/E CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Possiede l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione; la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto evidenziando il pensiero critico.	
DISCIPLINA		ITALIANO	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Interagire in modo collaborativo in una situazione comunicativa Ascoltare e comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione Ascoltare e comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. Ascoltare e raccontare esperienze personali e storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro e articolato, rispettando l'ordine cronologico e logico Organizzare un semplice discorso orale su un tema o su un argomento di studio utilizzando una scaletta 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipazione attiva a conversazioni, a discussioni, a dialoghi su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Argomentazione di esperienze e/o fatti ed eventi storico-socio-culturali Esposizione di argomenti di studio
B. LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere in maniera espressiva testi di vario tipo, attivando diverse tecniche di lettura Ipotizzare il contenuto di un testo narrativo attraverso l'analisi di elementi Individuare le principali caratteristiche sia strutturali sia di genere dei diversi testi. Cogliere le relazioni all'interno della lingua vista nel tempo e nello spazio anche rispetto agli elementi formali della comunicazione. Leggere testi letterari narrativi e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. Ricerca informazioni da testi di diversa natura, applicando tecniche di supporto alla comprensione 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisizione di una corretta strategia di lettura in relazione allo scopo per cui si legge Letture di vari testi letterari riconoscendone le caratteristiche essenziali (racconti narrativi realistici e fantastici, testi descrittivi, regolativi, poetici, informativi/argomentativi) La lettura ad alta voce: tecniche per potenziare l'espressività. La lettura silenziosa: tecniche per potenziare la comprensione a livello globale/analitico. Differenziazione della lettura in base al tipo di testo, allo scopo scelto in quanto destinatari del testo (consultazione, apprendimento, evasione, selezione), alla situazione comunicativa (luogo, canale ...). Ricostruzione, dopo la lettura del testo, delle informazioni esplicite e inferenza di quelle implicite. Ricostruzione e collegamento delle informazioni a livello di coesione e di coerenza. Individuazione della struttura e dello scopo del testo. Individuazione delle modalità con cui l'autore parla dell'argomento del testo: dimensione soggettiva/oggettiva. Letture e individuazione delle figure di suono e di alcune figure retoriche (metafora, personificazione, anafora, ossimoro, sinestesia) nell'analisi del testo poetico Adozione di semplici tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, annotare, schematizzare, produrre mappe concettuali e sintesi, tabelle...) Intuizione del contenuto di un testo sulla base di alcuni elementi Conoscenza dell'origine della lingua e della sua evoluzione nel tempo e nello spazio
C. SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<ol style="list-style-type: none"> Pianificare, organizzare e produrre testi di vario tipo e genere coesi, coerenti e formalmente corretti Produrre sintesi utilizzando diverse strategie Elaborare testi anche multimediali a supporto degli argomenti di studio da esporre 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione di testi coerenti sul piano del contenuto e corretti su quello lessicale, morfologico e sintattico Conoscenza e utilizzo delle fasi di produzione di testi (ideazione, pianificazione, realizzazione e previsione) Realizzazione di testi collettivi per relazionare, registrare, illustrare esperienze scolastiche ed argomenti di studio.
D. LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 	<ol style="list-style-type: none"> Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività personali e analisi etimologica Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscenza dei principali meccanismi di formazione delle parole Arricchimento del 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). Comprensione di diverse parole che hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. Comprensione, nei casi più semplici e frequenti, dell'uso e del significato figurato delle parole. Comprensione e utilizzo di parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
E. STRUTTURE DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Padroneggiare le fondamentali convenzioni ortografiche funzionali all'autocorrezione Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso Riconoscere la struttura della sintassi semplice e complessa 	<ul style="list-style-type: none"> Padronanza delle principali convenzioni ortografiche Riconoscimento, denominazione e analisi di tutte le parti del discorso Analisi dei sintagmi e delle loro funzioni nella frase e discriminazione tra frase e periodo.

COMPETENZA/E CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Possiede l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione; la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto evidenziando il pensiero critico.	
DISCIPLINA		ITALIANO	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ascoltare, comprendere testi individuando lo scopo, l'argomento e riferire le informazioni principali. 2. Intervenire in una discussione di classe ed esprimere il proprio punto di vista, rispettando tempi e turni. 3. Applicare le già possedute conoscenze delle regole della comunicazione. 4. Descrivere oggetti, luoghi e persone, utilizzando un lessico adeguato all'argomento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipazione attiva a conversazioni, a discussioni, a dialoghi su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. ✓ Argomentazione di esperienze e/o fatti ed eventi storico-socio-culturali ✓ Esposizione di argomenti di studio
B. LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere ad alta voce rispettando la punteggiatura per permettere a chi ascolta di capire. 2. Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi di letteratura per ragazzi: la favola e la fiaba, il testo fantastico, di avventura, il testo poetico ✓ La narrazione epica e mitologica ✓ I miti della creazione, Iliade e Odissea (elementi), il poema cavalleresco medievale.
C. SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizzare le idee e progettare, in modo guidato, un testo 2. Conoscere e applicare in modo adeguatamente corretto i segni di interpunzione e le regole morfo- sintattiche 3. Scrivere semplici sintesi, anche sotto forma di schemi e mappe concettuali. 4. Scrivere testi di tipo diverso corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi di ortografia. ✓ Scrittura in corsivo. ✓ Gli elementi strutturali del testo scritto a valenza comunicativa
D. LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. • Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. • Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività 2. specifiche, il proprio patrimonio lessicale. 3. Utilizzare il dizionario della lingua italiana al fine di recuperare l'interezza dell'informazione in esso contenuta 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I principi di etimologia e di semantica della lingua italiana ✓ Corretto e disinvolto uso del dizionario della lingua italiana non illustrato
E. GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Approfondire il significato delle parole in maniera conforme alle norme morfologiche proprie della lingua italiana 2. Perfezionare le già acquisite competenze di riconoscimento delle parti del discorso e degli elementi grammaticali ad esso correlate 3. Riconoscere in un testo le varie parti del discorso. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analisi grammaticale in applicazione dell'ortodossia morfosintattica italiana (dalla fonosi alle parti variabili e invariabili del discorso)

COMPETENZA/E CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Possiede l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione; la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto evidenziando il pensiero critico.	
DISCIPLINA		ITALIANO	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OGGETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
A. ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, individuando scopo, argomento e informazioni principali. 2. Organizzare un discorso in modo logico e con un lessico adeguato al contesto comunicativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Promozione di conversazioni, discussioni e dialoghi su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. ✓ Esposizione articolata di esperienze e/o fatti ed eventi storico-socio-culturali ✓ Esposizione articolata di argomenti di studio
B. LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • 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 costruire un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere ad alta voce, in modo espressivo, testi proposti usando pause e intonazioni, adeguate al contesto, per permettere a chi ascolta di capire. 2. Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura, in forma autonoma 3. Cogliere, in forma dettagliata, il contenuto di testi di diverso genere 4. Sintetizzare in modo efficace le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi di letteratura per ragazzi: fantasy, di avventura, giallo/horror ✓ La narrazione autobiografica e biografica, il diario e la lettera ✓ La narrazione classica: dal 200 al 700 (dalle origini San Francesco alla riforma del teatro goldoniano)
C. SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizzare le idee e progettare in modo efficace un testo 2. Conoscere ed applicare le regole grammaticali in modo corretto 3. Scrivere in modo autonomo testi di vario genere 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riscrittura personalizzata di testi analizzati ✓ Produzione di testi afferenti ai generi letterari affrontati ✓ Gli elementi strutturali del testo scritto a valenza comunicativa
D. LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. • Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. • Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere e usare parole di uso meno comune, adattandole al contesto comunicativo di riferimento. 2. Comprendere e usare parole in senso figurato. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Significati espliciti e impliciti delle parole conferenti specificità al discorso.
E. GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. 2. Riconoscere in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. 3. Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analisi morfosintattica della frase: parti variabili e invariabili del discorso; soggetto, predicato e complementi (diretto e indiretti)

COMPETENZA/E CHIAVE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Possiede l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione; la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto evidenziando il pensiero critico.	
DISCIPLINA		ITALIANO	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
• ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ascoltare testi utilizzando tecniche di supporto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali). 2. Utilizzare dopo l'ascolto tecniche di rielaborazione degli appunti e di esplicitazione delle parole-chiave. 3. Curare l'organizzazione di dettaglio di un discorso in modo logico e con specifiche proprietà lessicali adeguato al contesto comunicativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Animazione partecipata di conversazioni, discussioni e dialoghi su argomenti di esperienza diretta ed astrazione, formulando domande strettamente pertinenti, dando risposte esaustive e fornendo spiegazioni causali sugli asseriti. ✓ Esposizione complessa di esperienze e/o fatti ed eventi storico-socio-culturali ✓ Esposizione complessa di argomenti di studio
• LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere con disinvolta espressività i testi letterari oggetto di studio ed i testi giornalistici. 2. Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura in forma critica. 3. Cogliere in forma critica il contenuto di testi di diverso genere 4. Sintetizzare in modo significativo le informazioni selezionate, riorganizzarle in modo personale ed operare il relativo transfert. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi di letteratura italiana e straniera. ✓ Il romanzo storico, il racconto realistico. ✓ I testi di letteratura sociale. ✓ La narrazione introspettiva di inizio '900. ✓ Il Neoclassicismo, il Romanticismo (Foscolo, Leopardi e Manzoni, I promessi sposi), il Verismo, il Decadentismo ✓ La letteratura tra le due guerre. ✓ La letteratura del secondo dopoguerra. ✓ Il giornale e gli altri periodici d'informazione. ✓ Elementi di saggistica. ✓ Approfondimento: elementi di cultura latina (1° quadrimestre) – elementi di cultura costituzionale (2° quadrimestre)
• SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizzare e rielaborare, in modo critico, le consegne date. 2. Organizzare, in forma complessa, le idee e progettare, in modo efficace, un testo articolato 3. Conoscere ed applicare, in modo corretto, le regole grammaticali. 4. Scrivere, in modo autonomo, testi di vario genere 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaborazione originaria di testi scritti conformi ai testi precedentemente analizzati ✓ Produzione di testi critici afferenti ai generi letterari affrontati ✓ Padronanza di utilizzo degli elementi strutturali del testo scritto a valenza comunicativa ✓ Il linguaggio settoriale
• LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. • Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. • Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere e usare parole di uso specialistico, adattandole al contesto comunicativo di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interpretare ed assolvere in modo critico le consegne date. ✓ Elaborare le idee finalizzandole alla corretta esposizione linguistica, mediante l'utilizzo di parole specifiche al contesto di riferimento ✓ Riconoscere l'etimologia delle parole di comune utilizzo
• GRAMMATICA ESPlicita E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i principali meccanismi di formazione del periodo complesso, riconoscendone in un testo le relative relazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analisi del periodo. Le forme di autonomia di coordinazione e subordinazione. ✓ L'analisi comparata. ✓ Le proposizioni principali, coordinate e subordinate

INGLESE	INGLESE	FRANCESE / SPAGNOLO
<p align="center">TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p> <p align="center">I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del <i>Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue</i> del Consiglio d'Europa</p>	<p align="center">TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO</p> <p align="center">I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del <i>Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue</i> del Consiglio d'Europa</p>	<p align="center">TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO</p> <p align="center">I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del <i>Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue</i> del Consiglio d'Europa</p>
<p align="center">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p align="center">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p align="center">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. • Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. • Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. • Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico - comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. • Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.
<p align="center">Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Riesce a comprendere e utilizzare espressioni familiari di uso quotidiano e formule molto comuni per soddisfare bisogni di tipo concreto.</i> • <i>Sa presentare se stesso/a e altri ed è in grado di porre domande su dati personali e rispondere a domande analoghe (il luogo dove abita, le persone che conosce, le cose che possiede).</i> • <i>È in grado di interagire in modo semplice purché l'interlocutore parli lentamente e chiaramente e sia disposto a collaborare.</i> 	<p align="center">Livello A2 (LINGUA INGLESE) del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Comunica in attività semplici e di routine che richiedono un semplice scambio di informazioni su argomenti familiari e comuni.</i> • <i>Sa descrivere in termini semplici aspetti della sua vita, dell'ambiente circostante.</i> • <i>Sa esprimere bisogni immediati.</i> 	<p align="center">Livello A1 (SECONDA LINGUA COMUNITARIA) del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Riesce a comprendere e utilizzare espressioni familiari di uso quotidiano e formule molto comuni per soddisfare bisogni di tipo concreto.</i> • <i>Sa presentare se stesso/a e altri ed è in grado di porre domande su dati personali e rispondere a domande analoghe (il luogo dove abita, le persone che conosce, le cose che possiede).</i> • <i>È in grado di interagire in modo semplice purché l'interlocutore parli lentamente e chiaramente e sia disposto a collaborare.</i>

COMPETENZA/E CHIAVE		COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Conosce il vocabolario e la grammatica funzionale di lingue diverse e ha la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici. Conosce le convenzioni sociali, l'aspetto culturale e la variabilità dei linguaggi	
DISCIPLINA		INGLESE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • 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. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere forme di saluto e semplici istruzioni 2. Comprendere ambiti lessicali e brevi storie 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ prestiti linguistici ✓ numeri cardinali ✓ colori ✓ giocattoli ✓ famiglia ✓ oggetti e arredi scolastici <p>Strutture:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ brevi frasi per dire e chiedere il nome ✓ formule di saluto e di auguri ✓ semplici comandi per l'interazione nel contesto di classe <p>Fonetica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ pronuncia di parole e sequenze linguistiche apprese ✓ Intonazioni di frasi ✓ espressione di formule convenzionali apprese <p>Tradizioni e cultura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ rime e brevi filastrocche della tradizione culturale dei paesi di lingua anglosassone
B. PARLATO		<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguere e riprodurre suoni, ritmi, filastrocche e canzoncine 2. Numerare e classificare oggetti 3. Identificare e nominare gli ambiti lessicali e i concetti presentati. 4. Interagire in contesti di role play e giochi linguistici 	
C. LETTURA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere elementi lessicali attraverso l'uso di supporti visivi e sonori 2. Conoscere la forma scritta di parole 	
D. SCRITTURA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Riprodurre parole secondo un modello dato 2. Identificare e abbinare parole alle immagini presentate 	

COMPETENZA/E CHIAVE		COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Conosce il vocabolario e la grammatica funzionale di lingue diverse e ha la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici. Conosce le convenzioni sociali, l'aspetto culturale e la variabilità dei linguaggi	
DISCIPLINA		INGLESE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • 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. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano per semplici interazioni orali 2. Individuare e riconoscere ambiti lessicali relativi a se stesso, ai compagni e all'ambiente circostante 3. Ascoltare e comprendere brevi testi di vario genere 	Lessico: <ul style="list-style-type: none"> ✓ numeri cardinali ✓ la famiglia ✓ la casa e arredi ✓ tutti gli arredi e oggetti scolastici ✓ il corpo umano ✓ i giorni ✓ gli animali ✓ l'abbigliamento
B. PARLATO		<ol style="list-style-type: none"> 1. Interagire con l'insegnante e i compagni in situazioni di role-play in riferimento al lessico appreso 2. Numerare, identificare, classificare oggetti e descriverne le caratteristiche 3. Memorizzare lessico, canzoncine e filastrocche legati anche alle festività 	Strutture: <ul style="list-style-type: none"> ✓ espressioni per dire e chiedere l'età ✓ espressione per chiedere e dire la quantità ✓ There is/are ✓ Plurale dei nomi ✓ W Questions: What/Who/Where ✓ espressione di possesso (Have Got) ✓ aggettivi qualificativi e dimostrativi ✓ preposizioni di luogo
C. LETTURA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere la forma scritta di parole e brevi messaggi 2. Riconoscere semplici strutture 	Fonetica: <ul style="list-style-type: none"> ✓ pronuncia di parole e sequenze linguistiche apprese. ✓ Intonazioni di frasi apprese
D. SCRITTURA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Riprodurre parole e semplici frasi, secondo un modello dato 2. Identificare e abbinare parole e frasi alle immagini presentate 	Tradizioni e cultura: festività principali

COMPETENZA/E CHIAVE		COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Conosce il vocabolario e la grammatica funzionale di lingue diverse e ha la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici. Conosce le convenzioni sociali, l'aspetto culturale e la variabilità dei linguaggi	
DISCIPLINA		INGLESE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • 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. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salutare, presentarsi, comprendere ed eseguire semplici comandi e istruzioni 2. Riconoscere e nominare ambiti lessicali 3. Comprendere filastrocche, canzoncine, dialoghi e brevi storie legati alla cultura anglosassone 4. Conoscere e comprendere l'alfabeto e lo spelling 5. Comprendere globalmente semplici testi per trovare informazioni specifiche relative a contenuti di studio di altre discipline (CLIL) 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ alfabeto (spelling) ✓ numeri cardinali entro il 100 ✓ numeri ordinali per esprimere la data ✓ il tempo meteorologico ✓ giorni, mesi e stagioni ✓ sport e hobby ✓ ambienti della casa e oggetti d'arredo ✓ cibi <p>Strutture:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ presentazione personale ✓ espressione per indicare la data ✓ gli aggettivi e i pronomi. ✓ Simple Present ✓ Present Continuous (comprensione) ✓ verbo To Be e To Have nelle tre forme ✓ uso di Can ✓ preposizioni di tempo e luogo ✓ Question Words <p>Fonetica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ pronuncia di parole e sequenze linguistiche apprese ✓ espressioni di formule convenzionali relative agli ambiti lessicali e alle strutture proposte <p>Tradizioni e cultura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ festività, celebrazioni, tradizioni culturali, abitudini di vita dei paesi di lingua anglosassone
B. PARLATO		<ol style="list-style-type: none"> 1. Produrre oralmente brevi frasi per chiedere e dare informazioni in diverse situazioni comunicative 2. Nominare e classificare gli ambiti lessicali appresi, anche relativi alle festività anglosassoni 3. Esprimere preferenze, emozioni, possesso 4. Riconoscere e nominare luoghi e oggetti, collocandoli nello spazio 	
C. LETTURA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e comprendere parole e frasi minime 2. Leggere e comprendere brevi testi di vario genere individuando le funzioni comunicative di base 	
D. SCRITTURA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere semplici frasi per dare informazioni. 2. Scrivere brevi e semplici testi 3. Descrivere persone, luoghi, oggetti e animali 	

COMPETENZA/E CHIAVE		COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Conosce il vocabolario e la grammatica funzionale di lingue diverse e ha la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici. Conosce le convenzioni sociali, l'aspetto culturale e la variabilità dei linguaggi	
DISCIPLINA		INGLESE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • 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. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere istruzioni, consegne, espressioni e frasi di uso quotidiano 2. Riconoscere e nominare ambiti lessicali 3. Acquisire informazioni su abitudini e usanze dei paesi anglosassoni 4. Comprendere globalmente semplici testi per trovare informazioni specifiche relative a contenuti di studio di altre discipline (CLIL) 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ numeri cardinali entro il 1000 ✓ numeri ordinali ✓ animali e habitat ✓ paesaggi naturali ✓ la data ✓ nazionalità ✓ tempo meteorologico ✓ stagioni, mesi, giorni della settimana ✓ preposizioni di tempo e di luogo ✓ mezzi di trasporto <p>Strutture:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ presentazione personale indicando anche la provenienza geografica ✓ espressione per indicare la data e l'ora ✓ gli aggettivi qualificativi, possessivi, dimostrativi, interrogativi, i pronomi. ✓ Simple Present ✓ ausiliare Do ✓ Present Continuous nelle tre forme ✓ verbo To Be e To Have nelle tre forme ✓ Genitivo sassone ✓ Uso di Can, ✓ preposizioni di tempo e luogo ✓ Question Words <p>Fonetica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ pronuncia di parole e sequenze linguistiche apprese ✓ espressioni di formule convenzionali relative agli ambiti lessicali e alle strutture proposte <p>Tradizioni e cultura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ semplici testi su festività, celebrazioni, tradizioni culturali, abitudini di vita dei paesi di lingua anglosassone
B. PARLATO		<ol style="list-style-type: none"> 1. Chiedere e dare informazioni su luoghi, persone, oggetti e animali, collocandoli nello spazio e nel tempo 2. Comunicare stati d'animo, preferenze, gusti, abitudini 3. Sostenere una semplice conversazione utilizzando le funzioni linguistiche conosciute 	
C. LETTURA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere testi brevi e semplici 2. Leggere in modo funzionale una storia 3. Leggere semplici rappresentazioni topografiche 	
D. SCRITTURA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere dialoghi utilizzando le funzioni linguistiche apprese 2. Scrivere brevi testi utilizzando semplici strutture grammaticali 	
E. RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO		<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper utilizzare i verbi to be/ to Have Got/can e i verbi regolari coniugandoli al Simple Present (forma affermativa, interrogativa, negativa) e al Present Continuous 2. Comprendere ed esprimere il possesso utilizzando gli aggettivi possessivi e il genitivo sassone 3. Saper utilizzare le preposizioni di luogo 	

COMPETENZA/E CHIAVE		COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Conosce il vocabolario e la grammatica funzionale di lingue diverse e ha la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici. Conosce le convenzioni sociali, l'aspetto culturale e la variabilità dei linguaggi	
DISCIPLINA		INGLESE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • 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. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere istruzioni, consegne, espressioni e frasi di uso quotidiano. 2. Riconoscere e nominare ambiti lessicali. 3. Acquisire informazioni su abitudini e usanze dei paesi anglosassoni. 4. Ascoltare e comprendere un testo, anche multimediale. 5. Comprendere globalmente semplici testi per trovare informazioni specifiche relative a contenuti di studio di altre discipline (CLIL) 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ l'orologio ✓ la daily routine ✓ luoghi della città ed esercizi commerciali ✓ la compravendita ✓ direzioni ✓ mestieri ✓ materie scolastiche ✓ sport e free time ✓ feelings ✓ jobs <p>Strutture:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ presentazione personale e altrui indicando anche la provenienza geografica. ✓ aggettivi qualificativi, possessivi, dimostrativi ✓ i pronomi. ✓ avverbi di frequenza ✓ comparativi e superlativi ✓ some e any ✓ Simple Present e Present Continuous nelle tre forme. ✓ Simple Past dei verbi regolari. ✓ verbo To Be e To Have nella coniugazione completa del presente nelle tre forme ✓ imperativo ✓ genitivo sassone ✓ verbo difettivo Can ✓ preposizioni di luogo, di tempo e di moto ✓ Question Words. <p>Fonetica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ pronuncia di parole e sequenze linguistiche apprese. Intonazioni di frasi, espressioni di formule ✓ convenzionali relative agli ambiti lessicali e alle strutture proposte. <p>Tradizioni e cultura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ semplici testi su festività, celebrazioni, tradizioni culturali, abitudini di vita dei paesi di lingua anglosassone
B. PARLATO		<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e produrre suoni e ritmi. 2. Interagire in brevi scambi dialogici per riferire semplici informazioni afferenti la sfera personale. 3. Riferire circa la daily routine utilizzando strutture grammaticali e funzioni linguistiche apprese 	
C. LETTURA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere in modo funzionale una storia comprendendone le informazioni fondamentali 2. Leggere semplici rappresentazioni topografiche. 	
D. SCRITTURA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere brevi messaggi, lettere e semplici testi per esprimere il proprio vissuto, emozioni e sentimenti utilizzando le strutture grammaticali conosciute. 2. Descrivere persone, luoghi, oggetti 	
E. RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO		<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare il verbo nelle forme affermativa, negativa e interrogativa. 2. Coniugare e utilizzare il verbo al Simple Present (daily routine), Present Continuous. 3. Comprendere ed esprimere il possesso utilizzando gli aggettivi possessivi e il genitivo sassone. 4. Riconoscere e usare preposizioni di luogo e tempo. 5. Riconoscere e usare gli avverbi di frequenza. 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MULTILINGUISTICA				
PROFILO DELLE COMPETENZE		Conosce il vocabolario e la grammatica funzionale di lingue diverse e ha la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici. Conosce le convenzioni sociali, l'aspetto culturale e la variabilità dei linguaggi				
DISCIPLINA		INGLESE / FRANCESE / SPAGNOLO (Livello A2 – Inglese / Livello A1 – Francese/Spagnolo)				
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA				
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ			
			INGLESE	FRANCESE	SPAGNOLO	
A. ASCOLTO	<p>PER LA LINGUA INGLESE</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Comprendere il significato globale di un messaggio e/o informazioni specifiche espressi in modo chiaro 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> paesi e nazionalità aspetto fisico famiglia animali domestici ambienti della casa e il mobilio routine quotidiana orologio attività del tempo libero sport abbigliamento 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> L'alfabeto I numeri (da 0 a 69) I colori Paesi e nazionalità I giorni della settimana e i mesi dell'anno Sport e passatempi La famiglia L'aspetto fisico 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Oggetti dell'aula Saluti I numeri Le materie scolastiche Nazionalità e Paesi I colori I giorni della settimana Parti del giorno Mesi Caratteristiche fisiche Casa e mobili Ore Rapporti di parentela 	
						<ol style="list-style-type: none"> Prodnre semplici messaggi con pronuncia e intonazione adeguata Interagire con uno o più interlocutori, comprendendo i punti chiave di una conversazione ed esponendo le proprie idee in modo chiaro e comprensibile con l'aiuto dell'interlocutore se necessario
B. PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere e individuare informazioni specifiche e/o il significato globale di semplici testi di uso quotidiano 	<p>Grammatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pronomi personali soggetto Present simple to BE-for. Aff/neg/int/risp.brevi. Aggettivi possessivi Articoli Genitivo sassone Parole interrogative Present simple have got (aff-neg-int-short answers) Agg.e pronomi dimostrativi Preposizioni di luogo Present simple (aff-neg-int- short answers) Avverbi di frequenza Can Present continuous (aff-neg-int-short answers) 	<p>Strutture:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pronomi personali soggetto Articoli determinativi e indeterminativi Il plurale di nomi e aggettivi La formazione del femminile Forme interrogativa e negativa Aggettivi possessivi Le preposizioni usate con i nomi geografici Presente indicativo dei verbi être, avoir, venir, faire e dei verbi del primo gruppo 	<p>Strutture:</p> <ul style="list-style-type: none"> L'Alfabeto Pronomi personali Sogg. Articoli Plurale Presente indicativo verbi: Ser e Tener Gli interrogativi Presente indicativo verbi in AR regolari ed irregolari Aggettivi possessivi Muy/Mucho Hay/Está Presente indicativo verbi in ER e IR regolari ed irregolari Il verbo gustar Verbi riflessivi 	
C. LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Scrivere semplici testi utilizzando strutture, funzioni, lessico e registri noti 				<p>Tradizioni e culture:</p> <ul style="list-style-type: none"> L'inglese, il francese e lo spagnolo nel mondo, le principali città del Regno Unito, della Francia e della Spagna. Festività principali
D. SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere. 	<ol style="list-style-type: none"> Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento 	<p>PER LA SECONDA LINGUA COMUNITARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico - comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare. 			
E. RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO						

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MULTILINGUISTICA			
PROFILO DELLE COMPETENZE		Conosce il vocabolario e la grammatica funzionale di lingue diverse e ha la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici. Conosce le convenzioni sociali, l'aspetto culturale e la variabilità dei linguaggi			
DISCIPLINA		INGLESE / FRANCESE / SPAGNOLO (Livello A2 – Inglese / Livello A1 – Francese/Spagnolo)			
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA			
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ		
			INGLESE	FRANCESE	SPAGNOLO
A. ASCOLTO	<p>PER LA LINGUA INGLESE</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	1. Comprendere il significato globale di un messaggio e /o informazioni dettagliate	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> cibi e bevande stati d'animo ed emozioni luoghi di vacanza luoghi in città trasporti (solo inglese) lavori domestici (solo inglese) <p>Funzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> acquistare tickets (solo inglese) ordinare cibo e bevande descrivere persone scusarsi Chiedere e dare indicazioni stradali (solo inglese) esprimere accordo e disaccordo parlare al telefono <p>Grammatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Present Simple vs Present Continuous (solo inglese) Love/like/enjoy/hate+ forma -ing (solo inglese) avverbi di modo (solo inglese) sostantivi numerabili e non numerabili avverbi di quantità How much, how many espressioni di tempo al passato past simple (aff-neg-int-short answers) verbi regolari e irregolari. Past continuous <p>Tradizioni e cultura:</p> <ul style="list-style-type: none"> Alcune regioni del Regno Unito, della Francia e della Spagna, i piatti tipici. 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> La casa e le stanze Gli animali da compagnia La routine Le professioni I vestiti La città e i mezzi di trasporto I numeri (70-100) <p>Funzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> Descrivere un oggetto Chiedere e dire l'ora Parlare della propria routine Parlare al telefono Descrivere il proprio modo di vestire Chiedere e fornire indicazioni stradali <p>Strutture:</p> <ul style="list-style-type: none"> Il plurale (casi particolari) Il y a /il n'y a pas C'est /il est I verbi riflessivi Uso di pourquoi e parce que La traduzione di "molto" (très-beaucoup-beaucoup de) I comparativi L'imperativo Il presente indicativo dei verbi del secondo gruppo 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Emozioni e stati d'animo Date Numeri superiori a 100 Mezzi di trasporto Clima e tempo atmosferico Sport e tempo libero Gli animali <p>Funzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> Parlare di attività abituali Parlare di ciò che si sta facendo Chiedere e parlare di azioni passate Dare suggerimenti e indicazioni Parlare di azioni recenti Raccontare storie Parlare di azioni abituali nel passato Parlare di obblighi e necessità Parlare delle condizioni atmosferiche Descrivere uno stato d'animo <p>Strutture:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ir a + infinito Gerundio Estar + gerundio Participio pasado Preterito perfecto (regular e irregular) Preterito imperfecto Uso de ser y estar
		B. PARLATO			
C. LETTURA	<p>PER LA SECONDA LINGUA COMUNITARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico - comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare. 		D. SCRITTURA	<p>1. Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune</p> <p>2. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi</p> <p>3. Rilevare semplici analogie o differenza tra comportamenti e usi legati a lingue diverse</p> <p>4. Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento</p>	
		E. RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO			<p>1. Leggere e individuare informazioni dettagliate e/o il significato globale di testi di uso quotidiano</p>

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MULTILINGUISTICA																				
PROFILO DELLE COMPETENZE		Conosce il vocabolario e la grammatica funzionale di lingue diverse e ha la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici. Conosce le convenzioni sociali, l'aspetto culturale e la variabilità dei linguaggi																				
DISCIPLINA		INGLESE / FRANCESE / SPAGNOLO (Livello A2 – Inglese / Livello A1 – Francese/Spagnolo)																				
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA																				
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ																			
			INGLESE	FRANCESE	SPAGNOLO																	
A. ASCOLTO	<p>PER LA LINGUA INGLESE</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero, ecc. Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi Individuare, ascoltando, termini e informazioni sui contenuti di studio di altre discipline 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> professioni meteo Computers e smartphones crimini e criminali salute e malattie generi di film e programmi <p>Funzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> parlare dei programmi futuri parlare delle proprie esperienze Checking in un hotel riportare le parole di qualcuno (solo inglese) chiedere e dare consigli <p>Grammatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Be going to – nelle tre forme e risposte brevi (solo inglese) condizionale (zero-first-second) Passato prossimo Participio passato Ever/never (solo inglese) Been to/ Gone to (solo inglese) Present perfect/past simple (solo inglese) Present perfect+just/already/yet (solo inglese) How long+ present perfect (solo inglese) Present perfect + for o since <p>Tradizioni e cultura:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aspetti storico-culturali dei paesi anglofoni e francofoni, l'organizzazione scolastica. The United States 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Le attività commerciali Cibi e alimenti Il meteo Le vacanze I mass-media <p>Funzioni:</p> <p>Fare acquisti</p> <ul style="list-style-type: none"> Proporre di fare qualcosa Chiedere e dare consigli Interagire in un ristorante Esprimere le quantità Parlare del tempo meteorologico Raccontare avvenimenti passati Parlare di progetti futuri <p>Strutture:</p> <ul style="list-style-type: none"> I gallicismi Il passé composé L'accordo del participio passato (ausiliare essere) Aggettivi e pronomi dimostrativi Articoli partitivi La negazione con rien, plus jamais, personne I pronomi possessivi I pronomi relativi qui/que I pronomi y, en, dont, où 	<p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Parti del corpo I mezzi di comunicazione Turismo ed attrazioni turistiche Le professioni La comida <p>Funzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> Esprimere e chiedere opinioni Fare paragoni Esprimere il proprio accordo o disaccordo Presentare degli avvenimenti in modo impersonale Parlare al passato Parlare di piani futuri Fare previsioni o ipotesi <p>Strutture:</p> <ul style="list-style-type: none"> I comparativi Riepilogo dei tempi al passato Il futuro semplice Contraste ir/venir – traer/llevar Preterito indefinito (regular y irregular) 																	
						B. PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace e non piace; esprimere ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane e prevedibili 														
												C. LETTURA	<p>PER LA SECONDA LINGUA COMUNITARIA</p>	<ol style="list-style-type: none"> Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. 	<ol style="list-style-type: none"> Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi racconti 							
																		D. SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico - comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare. 	<ol style="list-style-type: none"> Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi Rilevare semplici analogie tra comportamenti e usi legati a lingue diverse Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento 		

IL SÉ E L'ALTRO	STORIA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 comunità e della città. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. • Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. • Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. • Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio, • Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. • Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. • Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. • Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. • Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.
<p style="text-align: center;">LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 		

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE / COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		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 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. Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	
CAMPO DI ESPERIENZA		IL SÉ E L'ALTRO	
SCUOLA DELL'INFANZIA		3 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. LE GRANDI DOMANDE	<ul style="list-style-type: none"> Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, sulla giustizia e raggiunge una prima consapevolezza della convivenza democratica Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato 	<ol style="list-style-type: none"> Formulare domande sulle questioni concrete, sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente Porre domande di senso sul mondo e sull'esistenza umana Prendere coscienza della propria identità 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolto di se stessi e degli altri Il silenzio Giochi collaborativi Regole del vivere comune Le emozioni Giochi costruttivi e creativi Tradizioni La famiglia Narrazione di storie personali
B. IL SENSO MORALE	<ul style="list-style-type: none"> Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini 	<ol style="list-style-type: none"> Accettare i compagni nel gioco Condividere le regole per giocare a scuola. Esprimere i propri bisogni. Cercare di dare un nome agli stati d'animo e sperimentare il piacere, il divertimento, la frustrazione, la scoperta 	
C. IL VIVERE INSIEME	<ul style="list-style-type: none"> Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città 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 Mostra padronanza delle coordinate spazio-temporali principali, manifestando sicurezza anche nella voce e nel movimento in rapporto con gli altri e con le regole condivise 	<ol style="list-style-type: none"> Apprendere le prime regole del vivere sociale Riconoscere la scansione dei tempi scolastici Osservare l'ambiente e cogliere le diverse relazioni tra le persone Ascoltare le narrazioni degli adulti, le espressioni delle loro opinioni Riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo (sezione). Individuare le relazioni parentali. Comunicare con i coetanei e con gli adulti. Rispettare semplici regole della vita di gruppo. Muoversi con sicurezza e autonomia all'interno della sezione. Conoscere semplici tradizioni legate alla realtà territoriale. 	

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE / COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		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 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. Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	
CAMPO DI ESPERIENZA		IL SÉ E L'ALTRO	
SCUOLA DELL'INFANZIA		4 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
B. LE GRANDI DOMANDE	<ul style="list-style-type: none"> Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, sulla giustizia e raggiunge una prima consapevolezza della convivenza democratica Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato 	<ol style="list-style-type: none"> Formulare domande sulle questioni concrete, sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente Porre domande di senso sul mondo e sull'esistenza umana Prendere coscienza della propria identità Sviluppare l'identità personale e differenziare se stesso dagli altri. Comunicare i propri sentimenti e le proprie esigenze. Comunicare con i coetanei e con gli adulti. 	<ul style="list-style-type: none"> I grandi "perché" Ascolto di se stessi e degli altri Il silenzio Identità e autonomia Giochi collaborativi, di ruolo e simbolici Incarichi e ruoli Regole del vivere comune I bisogni Routine scolastiche Prima e dopo Le emozioni Tradizioni La famiglia Il gruppo
B. IL SENSO MORALE	<ul style="list-style-type: none"> Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini 	<ol style="list-style-type: none"> Collaborare in situazioni di gioco. Rielaborare esperienze di gioco. Condividere le regole per giocare a scuola. Esprimere i propri bisogni. Cercare di dare un nome agli stati d'animo e sperimentare il piacere, il divertimento, la frustrazione, la scoperta 	<ul style="list-style-type: none"> Le feste Spazi noti Narrazione di storie personali Successione di eventi e di azioni nella giornata scolastica.
C. IL VIVERE INSIEME	<ul style="list-style-type: none"> Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città 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 Mostra padronanza delle coordinate spazio-temporali principali, manifestando sicurezza anche nella voce e nel movimento in rapporto con gli altri e con le regole condivise 	<ol style="list-style-type: none"> Apprendere le prime regole del vivere sociale Riconoscere la scansione dei tempi scolastici Osservare l'ambiente e cogliere le diverse relazioni tra le persone Ascoltare le narrazioni degli adulti, le espressioni delle loro opinioni Riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo (sezione). Individuare le relazioni parentali. Comunicare con i coetanei e con gli adulti. Rispettare le regole nella vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri Muoversi con sicurezza e autonomia all'interno della sezione. Conoscere semplici tradizioni legate alla realtà territoriale. Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità scolastica. Riconoscere aspetti religiosi significativi della comunità di appartenenza. Riconoscere alcuni spazi del proprio territorio 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscenza dei giorni della settimana. Riferire fatti ed eventi secondo un ordine logico-temporale: prima-dopo

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE / COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		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 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. Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	
CAMPO DI ESPERIENZA		IL SÉ E L'ALTRO	
SCUOLA DELL'INFANZIA		5 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
C. LE GRANDI DOMANDE	<ul style="list-style-type: none"> Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, sulla giustizia e raggiunge una prima consapevolezza della convivenza democratica Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato 	<ol style="list-style-type: none"> Formulare domande sulle questioni concrete, sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente Porre domande di senso sul mondo e sull'esistenza umana Prendere coscienza della propria identità Sviluppare l'identità personale e differenziare se stesso dagli altri. Comunicare i propri sentimenti e le proprie esigenze. Comunicare con i coetanei e con gli adulti. 	<ul style="list-style-type: none"> I grandi "perché" Manipolazione creativa di diversi materiali. Norme di comportamento corretto. Giochi per conoscere se stessi e gli altri. La gestione delle emozioni. Racconti di esperienze vissute. Chiedere aiuto. La mia storia personale. La famiglia e le sue tradizioni. Le tradizioni di altre comunità. Rispetto dei turni di parola. Le regole per vivere insieme e comprensione dei bisogni altrui. Le festività religiose e i rispettivi significati. Attività di solidarietà per sentirsi utili agli altri. Attività di routine. Incarichi e responsabilità. Il mio paese e le sue strutture: municipio, parrocchia... Le tradizioni locali. Successione di eventi e di azioni nella giornata scolastica. Conoscenza dei giorni della settimana e dei mesi. Scansione di eventi secondo un ordine logico-temporale: ieri-oggi-domani.
B. IL SENSO MORALE	<ul style="list-style-type: none"> Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini 	<ol style="list-style-type: none"> Collaborare in situazioni di gioco. Rielaborare esperienze di gioco. Condividere le regole per giocare a scuola. Esprimere i propri bisogni. Cercare di dare un nome agli stati d'animo e sperimentare il piacere, il divertimento, la frustrazione, la scoperta 	
C. IL VIVERE INSIEME	<ul style="list-style-type: none"> Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città 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 Mostra padronanza delle coordinate spazio-temporali principali, manifestando sicurezza anche nella voce e nel movimento in rapporto con gli altri e con le regole condivise 	<ol style="list-style-type: none"> Apprendere le prime regole del vivere sociale Riconoscere la scansione dei tempi scolastici Osservare l'ambiente e cogliere le diverse relazioni tra le persone Ascoltare le narrazioni degli adulti, le espressioni delle loro opinioni Riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo (sezione). Individuare le relazioni parentali. Comunicare con i coetanei e con gli adulti. Rispettare le regole nella vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri Muoversi con sicurezza e autonomia all'interno della sezione. Conoscere semplici tradizioni legate alla realtà territoriale. Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità scolastica. Riconoscere aspetti religiosi significativi della comunità di appartenenza. Riconoscere alcuni spazi del proprio territorio Intuire il succedersi delle azioni nella giornata scolastica (attività di routine). Percepire il succedersi dei giorni della settimana Riferire fatti ed eventi secondo un ordine logico e temporale 	

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		STORIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i cambiamenti prodotti dal trascorrere del tempo in persone, animali e cose 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le trasformazioni operate dal tempo
B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinare gli eventi in successione. Cogliere e misurare la durata di fatti e azioni. Confrontare durate soggettive e oggettive. Riconoscere la ciclicità di fenomeni naturali ed eventi (riconoscimento delle parti del giorno, della settimana, del mese, dell'anno e della stagione). Cogliere la contemporaneità tra azioni che avvengono nello stesso luogo o in luoghi diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Indicatori temporali ✓ La successione temporale ✓ La durata (oggettiva e soggettiva) ✓ La ciclicità: parti del giorno, settimana, mesi, anno, stagioni ✓ La misura del tempo: linea del tempo e calendario ✓ La contemporaneità
C. STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<ul style="list-style-type: none"> Discriminare tempo passato e tempo presente Organizzare le conoscenze acquisite utilizzando gli indicatori temporali (prima/adesso; prima/dopo; prima/dopo/infine) Cogliere i rapporti di causalità tra fatti e situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Passato / presente ✓ Indicatori temporali ✓ Relazioni causa-conseguenza
D. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riferire e/o rappresentare in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaborazione delle conoscenze acquisite

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		STORIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. 	1. Riconoscere i cambiamenti prodotti dal trascorrere del tempo in persone, animali e cose	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le trasformazioni operate dal tempo ✓ Le fonti
B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. 	<ol style="list-style-type: none"> Utilizzare gli indicatori temporali della successione per orientarsi nel tempo (ordinare eventi e/o sequenze narrative) Utilizzare gli indicatori temporali della contemporaneità. Cogliere e misurare la durata di fatti e azioni con strumenti convenzionali Conoscere e confrontare gli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo del passato con quelli attuali. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale, ...) Riconoscere la ciclicità di fenomeni naturali ed eventi (riconoscimento delle parti del giorno, della settimana, del mese, dell'anno e della stagione) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La successione temporale ✓ La durata (oggettiva e soggettiva) ✓ La ciclicità: parti del giorno, settimana, mesi, anno, stagioni ✓ La misura del tempo: linea del tempo, calendario e orologio ✓ La contemporaneità ✓ La documentazione storica ✓ La storia personale
C. STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<ol style="list-style-type: none"> Applicare gli indicatori temporali alle successioni cicliche usate per la misurazione del tempo Individuare relazioni di causa-effetto tra gli eventi e/o i fatti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Indicatori temporali ✓ Relazioni causa-conseguenza
D. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. 	1. Riferire e/o rappresentare in modo semplice e coerente (con grafismi, racconti orali, disegni, testi scritti e risorse digitali) le conoscenze e i concetti acquisiti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaborazione ed esposizione delle conoscenze acquisite

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		STORIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. 	<ol style="list-style-type: none"> Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza Conoscere, classificare e confrontare fonti, comprendendo la differenza tra testi storici e fantastici. Ricerca e conoscere testimonianze ed eventi caratterizzanti la storia locale Ricavare da fonti di diverso tipo conoscenze semplici su momenti del passato Conoscere e utilizzare il ruolo del museo nella conservazione della memoria storica come ambiente di apprendimento per la riflessione critica sul passato e sul presente 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ricerca storiografica: specialisti, metodo e strumenti ✓ Le fonti: classificazione e lettura ✓ Il ruolo del museo nella storiografia
B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. 	<ol style="list-style-type: none"> Individuare e ricostruire la successione di fatti ed eventi applicando gli organizzatori temporali. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate Osservare e confrontare oggetti e persone di oggi con quelli del passato Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...) Mettere in relazione lo sviluppo dell'uomo con l'evoluzione delle sue abilità, degli strumenti e delle tecniche di lavorazione dei materiali Riconoscere e indicare elementi di interdipendenza fra ambiente, risorse e attività umane Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali (aspetti della vita sociale, artistica, religiosa) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interdipendenza ambiente/risorse/attività umane ✓ La nascita dei primi villaggi: organizzazione sociale e attività ✓ Dal villaggio alla città: le prime società urbane
C. STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere il lavoro degli studiosi del passato e il metodo storiografico Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi dell'antichità, di storie, di racconti Comprendere le relazioni di causa-effetto negli eventi utilizzando i nessi logici appropriati Elaborare i concetti fondamentali della storia: gruppo sociale, nomadismo, stanzialità, villaggio, città Collocare nel tempo e nello spazio gli eventi riferiti alle esperienze umane preistoriche utilizzando gli indicatori temporali e la periodizzazione Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi preistorici o le società dei cacciatori/raccoglitori oggi esistenti) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La soddisfazione dei bisogni ✓ Nell'ominazione: evoluzione delle abilità, degli strumenti e delle tecniche di lavorazione dei materiali ✓ I gruppi sociali: nomadismo e stanzialità ✓ Passato e presente: analogie e differenze nel modus vivendi e nell'organizzazione
D. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. 	<ol style="list-style-type: none"> Rappresentare e/o riferire conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, mappe, disegni, testi scritti e con risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione delle conoscenze acquisite

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		STORIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. 	<ol style="list-style-type: none"> Ricostruire eventi storici e quadri di civiltà utilizzando le informazioni desunte da fonti, documenti e il linguaggio specifico della disciplina Ricavare da fonti di diverso tipo conoscenze semplici su momenti del passato Conoscere e utilizzare il ruolo del museo nella conservazione della memoria storica come ambiente di apprendimento per la riflessione critica sul passato e sul presente 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ricerca storiografica: specialisti, metodo e strumenti ✓ Le fonti: classificazione e lettura ✓ Il ruolo del museo nella storiografia
B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. 	<ol style="list-style-type: none"> Collocare nel tempo e nello spazio gli eventi localizzando su carte geo-storiche i luoghi di sviluppo delle antiche civiltà (da quelle fluviali a quelle del mare) Individuare le categorie temporali nei quadri storici di civiltà studiate conoscendo la dimensione diacronica e sincronica degli eventi e dei periodi analizzati 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La civiltà: indicatori per analizzarla e ricostruire il quadro ✓ Le civiltà dei fiumi ✓ Invenzioni e scoperte: cause e conseguenze ✓ Incontri e scontri di civiltà: cause e conseguenze ✓ Le civiltà del mare
C. STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<ol style="list-style-type: none"> Ricostruire un fenomeno, un fatto, un evento storico comprendendone cause e conseguenze Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo) e conoscere altri sistemi cronologici Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate (quadri di civiltà), mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti (indicatori di civiltà) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La colonizzazione ✓ Gli Ebrei e il concetto di diaspora ✓ Passato e presente: analogie e differenze nel modus vivendi e nell'organizzazione ✓ I concetti fondamentali della storia: gruppo sociale, villaggio, città, regno, impero, dinastia
D. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. 	<ol style="list-style-type: none"> Ricavare e rappresentare relazioni logiche e temporali con schemi, grafici, tabelle, mappe, quadri sincronici e diacronici, testi di genere diverso, anche digitali Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. Esporre in forma narrativa e informativo/espositiva – orale e scritta – gli eventi storici studiati, anche usando risorse digitali e il linguaggio specifico della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaborazione delle conoscenze acquisite

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		STORIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. 	<ol style="list-style-type: none"> Discriminare il fatto storico dalla versione mitologica/legendaria Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico Conoscere le radici storiche che ci legano al passato attraverso l'indicazione delle tracce lasciate nel territorio locale e italiano, con la consapevolezza che è un bene da rispettare Conoscere e utilizzare il ruolo del museo nella conservazione della memoria storica e come ambiente di apprendimento per la riflessione critica sul passato e sul presente Ricostruire eventi storici e quadri di civiltà utilizzando le informazioni desunte da fonti e documenti e il linguaggio specifico della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ricerca storiografica: specialisti, metodo e strumenti ✓ Le fonti: classificazione e lettura ✓ Il ruolo del museo nello studio della storia greca e romana
B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate Usare cronologie (linea del tempo) e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate (le civiltà greca e romana) per individuare le categorie temporali Conoscere la dimensione diacronica e sincronica degli eventi e dei periodi analizzati 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I popoli italici e la Magna Grecia: sviluppo storico e geografico (le tracce sul territorio regionale) ✓ La civiltà romana: periodizzazione in relazione alle differenti forme di governo ✓ Passato e presente: analogie e differenze nel modus vivendi e nell'organizzazione
C. STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<ol style="list-style-type: none"> Ricostruire un fenomeno, un fatto, un evento storico comprendendone cause e conseguenze Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate (quadri di civiltà), mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti (indicatori di civiltà) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La civiltà greca ✓ La colonizzazione: cause e conseguenze ✓ Incontri e scontri di civiltà: cause e conseguenze ✓ Il concetto di cittadinanza nella civiltà romana
D. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. 	<ol style="list-style-type: none"> Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali Esporre in forma narrativa ed informativa/espositiva– orale e scritta – i quadri di civiltà e gli eventi storici studiati, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina, anche usando risorse digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaborazione delle conoscenze acquisite

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		STORIA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. 	<ol style="list-style-type: none"> Consultare, in situazioni semplici, fonti e documenti Comprendere fonti di diverso tipo per ricavare informazioni Classificare fonti di diverso tipo Ricerare testimonianze del passato presenti sul territorio Comprendere le informazioni fornite esplicitamente dal testo 	<ul style="list-style-type: none"> Aspetti essenziali della metodologia della ricerca storica. Concetti di: traccia, documento, fonte Funzione di musei, archivi, biblioteche, monumenti, centri storici componenti delle società organizzate nella ricerca di informazioni e produzione di conoscenze
B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. 	<ol style="list-style-type: none"> Formulare semplici problemi sulla base delle informazioni raccolte Usare adeguatamente la cronologia e individuare i rapporti di contemporaneità, anteriorità e posteriorità tra gli eventi Saper collocare i principali avvenimenti storici nello spazio e nel tempo Utilizzare la linea del tempo per ordinare le informazioni raccolte intorno ai fatti Selezionare e organizzare le informazioni con mappe e schemi Leggere carte tematiche e rappresentazioni grafiche per ricavare informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali, linea del tempo (anche in formato digitale) Cause ed effetti negli eventi L'asse temporale diacronico per organizzare fatti, eventi e fenomeni del Medioevo, Umanesimo e Rinascimento L'asse temporale sincronico per operare confronti tra realtà storiche diverse Le principali tappe dello sviluppo dell'innovazione tecnico-scientifica e della conseguente innovazione tecnologica Le radici storiche nel patrimonio storico / artistico / culturale della realtà locale e regionale.
C. STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere gli aspetti politici, economici e sociali del periodo storico studiato Collocare la storia locale in relazione alla storia italiana, europea, mondiale Usare le conoscenze per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile Costruire "quadri di civiltà" in base a indicatori dati Utilizzare illustrazioni, cartine, linee del tempo, grafici, mappe concettuali per migliorare la comprensione di concetti, fatti ed eventi Leggere carte storiche 	<ul style="list-style-type: none"> I processi storici, economici, sociali e culturali delle diverse culture e società (inclusione, esclusione scambi culturali) dei periodi studiati <ul style="list-style-type: none"> La fine dell'Impero romano d'occidente L'Alto medioevo Il Basso Medioevo Il tramonto del Medioevo
D. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Esponde oralmente e con scritte – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. 	<ol style="list-style-type: none"> Produrre testi utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali, operando semplici collegamenti Riferire su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> Metodo di studio: strategie di memorizzazione, di studio, di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse I termini storici nella comprensione e nell'esposizione La coerenza nell'esposizione delle conoscenze apprese L'elaborazione di testi anche tramite risorse digitali

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		STORIA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. • Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere e usare fonti di diverso tipo per ricavare informazioni 2. Leggere carte tematiche e rappresentazioni grafiche per ricavare informazioni 3. Utilizzare fonti diverse per ricavare conoscenze su determinati eventi storici 4. Usare fonti documentarie e iconografiche per ricavare conoscenze su temi stabiliti 5. Ricavare informazioni implicite dal testo, mediante inferenze 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aspetti essenziali della metodologia della ricerca storica. ✓ Concetti di: traccia, documento, fonte ✓ Funzione di musei, archivi, biblioteche, monumenti, centri storici componenti delle società organizzate nella ricerca di informazioni e produzione di conoscenze
B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. • Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selezionare e organizzare informazioni con tabelle 2. Costruire mappe concettuali per organizzare le conoscenze acquisite 3. Collocare gli eventi storici studiati secondo le coordinate spazio-temporali 4. Formulare problemi, in forma guidata, sulla base delle informazioni raccolte, per individuare relazioni di causa-effetto 5. Usare in modo autonomo gli strumenti che facilitano la consultazione, lo studio, la sintesi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali, linea del tempo (anche in formato digitale) ✓ Cause ed effetti negli eventi ✓ L'asse temporale diacronico per organizzare fatti, eventi e fenomeni (dal Seicento all'Ottocento) ✓ L'asse temporale sincronico per operare confronti tra realtà storiche diverse ✓ Le principali tappe dello sviluppo dell'innovazione tecnico-scientifica e della conseguente innovazione tecnologica ✓ Le radici storiche nel patrimonio storico / artistico / culturale della realtà locale e regionale.
C. STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. • Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. • Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere aspetti e strutture dei momenti storici italiani, europei e mondiali studiati 2. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi studiati 3. Collocare la storia locale in relazione alla storia italiana, europea, mondiale 4. Usare le conoscenze per comprendere i problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I processi storici, economici, sociali e culturali delle diverse culture e società (inclusione, esclusione scambi culturali) dei periodi studiati <ul style="list-style-type: none"> □ L'Età moderna □ Le Rivoluzioni (industriale, francese, americana ...) □ Il Risorgimento ✓ Connessioni tra passato e presente.
D. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborare, in forma di testo espositivo orale e scritto, gli argomenti studiati servendosi del lessico specifico 2. Esporre in modo chiaro e ordinato i fatti storici, utilizzando le conoscenze tratte dal libro di testo e dalle altre fonti di informazione operando collegamenti 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Metodo di studio: strategie di memorizzazione, di studio, di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse ✓ I termini storici nella comprensione e nell'esposizione ✓ La coerenza nell'esposizione delle conoscenze apprese ✓ L'elaborazione di testi anche tramite risorse digitali

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		STORIA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, digitali, filmiche ...) per approfondire temi storici specifici Usare autonomamente i documenti riconducendoli al giusto contesto storico culturale Utilizzare fonti diverse ai fini dello studio e della produzione scritta o orale 	<ul style="list-style-type: none"> Aspetti essenziali della metodologia della ricerca storica. Concetti di: traccia, documento, fonte Funzione di musei, archivi, biblioteche, monumenti, centri storici Componenti delle società organizzate nella ricerca di informazioni e produzione di conoscenze
B. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. 	<ol style="list-style-type: none"> Operare con i concetti temporali per costruire in modo autonomo quadri di civiltà Selezionare e organizzare le informazioni e/o le conoscenze studiate con mappe, schemi, tabelle, linee del tempo, risorse digitali Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate 	<ul style="list-style-type: none"> Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali, linea del tempo (anche in formato digitale) Cause ed effetti negli eventi L'asse temporale diacronico per organizzare fatti, eventi e fenomeni del XX e XXI secolo L'asse temporale sincronico per operare confronti tra realtà storiche diverse Le principali tappe dello sviluppo dell'innovazione tecnico-scientifica e della conseguente innovazione tecnologica Le radici storiche nel patrimonio storico / artistico / culturale della realtà locale e regionale.
C. STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. 	<ol style="list-style-type: none"> Comprendere le trasformazioni che avvengono nel tempo Conoscere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei, mondiali Confrontare la storia locale con realtà storiche più vaste Utilizzare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile Collocare la storia locale in relazione alla storia italiana, europea, mondiale Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali e del patrimonio culturale Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile 	<ul style="list-style-type: none"> Processi fondamentali della storia europea medievale e moderna I processi storici, economici, sociali e culturali delle diverse culture e società (inclusione, esclusione scambi culturali) dei periodi studiati <ul style="list-style-type: none"> Il Risorgimento Il Novecento Connessioni tra passato e presente Aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità Il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati
D. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Esponde oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. 	<ol style="list-style-type: none"> Produrre testi di diversa complessità utilizzando fonti di informazione manualistiche e digitali Utilizzare un lessico appropriato ed adeguato al contesto Esporre in modo strutturato, presentando contenuti anche articolati e dimostrando di saperli correlare e collocare in un corretto quadro di civiltà e/o di sintesi Applicare strategie di studio e strategie di autocorrezione 	<ul style="list-style-type: none"> Argomentazione su conoscenze e concetti appresi utilizzando il linguaggio specifico della disciplina Produzione di testi, utilizzando conoscenze, selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali.

LA CONOSCENZA DEL MONDO	GEOGRAFIA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. • Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. • Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE / COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti. Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formule ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.	
CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA		LA CONOSCENZA DEL MONDO 3 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. OGGETTI	<ul style="list-style-type: none"> 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. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	<ol style="list-style-type: none"> Esplorare la realtà e imparare a riflettere sulle proprie esperienze Esplorare oggetti, materiali Toccare, smontare, costruire e ricostruire Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche senso-percettive degli oggetti: caldo-freddo, dolce-salato Criteri di ricerca e classificazione Suoni della natura Percorsi sensoriali Seriazione, raggruppamenti Fenomeni meteorologici Gli ambienti naturali e non Le forme La semina e la crescita Cambiamenti climatici I quattro elementi Le relazioni topologiche: sopra-sotto, dentro-fuori, grande-piccolo Gli elementi caratteristici delle stagioni. La conoscenza generale del proprio corpo e identità sessuale Giochi allo specchio. Lo schema corporeo.
B. NUMERO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Ragionare sulle quantità e sulla numerosità di oggetti diversi Avviarsi alla conoscenza del numero e alla struttura delle prime operazioni 	
C. SPAZIO	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> Muoversi nello spazio, eseguire percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata Eseguire un percorso su indicazioni dell'adulto Scoprire concetti geometrici come quelli di direzione e di angolo Descrivere le forme di oggetti tridimensionali, riconoscere le principali forme geometriche Comprendere le relazioni topologiche 	
D. FENOMENI	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Osservare i fenomeni naturali e sperimentare gli effetti dei cambiamenti Osservare il proprio movimento e quello degli oggetti, organizzarli nello spazio e nel tempo e sviluppare una prima idea di prima-dopo 	
E. VIVENTI	<ul style="list-style-type: none"> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e indicare su sé e gli altri le principali parti del corpo. Esplorare la realtà e riflettere sulle proprie esperienze Esplorare ambienti, oggetti, materiali Individuare qualità e proprietà di piante Riconoscere alcune proprietà di oggetti attraverso i cinque sensi. Osservare le caratteristiche della natura (stagioni). 	

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE / COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti. Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formule ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.	
CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA		LA CONOSCENZA DEL MONDO 4 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. OGGETTI	<ul style="list-style-type: none"> 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. 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Esplorare la realtà e imparare a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri Esplorare oggetti, materiali e simboli Riconoscere alcune proprietà di oggetti attraverso i cinque sensi. Toccare, smontare, costruire e ricostruire Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali Formulare le proprie ipotesi e controllarne le conseguenze. 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche senso-percettive degli oggetti: liscio-ruvido, bagnato-asciutto, caldo-freddo, dolce-amaro-salato. Criteri di ricerca e classificazione Suoni della natura Percorsi sensoriali Percorsi guidati Seriazione, raggruppamenti Fenomeni meteorologici Gli ambienti naturali e non Le forme La semina e la crescita Grande, medio, piccolo; Cambiamenti climatici I quattro elementi Le relazioni topologiche: sopra-sotto, dentro-fuori, grande-piccolo avanti-dietro, in mezzo-ai lati, primo-ultimo, dentro-fuori, vicino-lontano, alto-basso, corto-lungo Il corpo e i suoi bisogni: apparato digerente. Gli elementi caratteristici delle stagioni, fenomeni naturali e registrazione del tempo. Cura di animali e piantine a scuola.
B. NUMERO	<ul style="list-style-type: none"> 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 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Ragionare sulle quantità e sulla numerosità di oggetti diversi Avviarsi alla conoscenza del numero e alla struttura delle prime operazioni 	
C. SPAZIO	<ul style="list-style-type: none"> 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 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Muoversi nello spazio, eseguire percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata Eseguire un percorso su indicazioni dell'adulto Scoprire concetti geometrici come quelli di direzione e di angolo Descrivere le forme di oggetti tridimensionali, riconoscere le forme geometriche e individuare le proprietà Comprendere le relazioni topologiche 	
D. FENOMENI	<ul style="list-style-type: none"> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ol style="list-style-type: none"> Osservare i fenomeni naturali, capire come e quando succedono, intervenire per cambiarli e sperimentare gli effetti dei cambiamenti Osservare il proprio movimento e quello degli oggetti, cogliere la durata e la velocità, organizzarli nello spazio e nel tempo e sviluppare una prima idea di contemporaneità 	
E. VIVENTI	<ul style="list-style-type: none"> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere i bisogni del proprio corpo. Esplorare la realtà e imparare a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri Esplorare oggetti, materiali e simboli Toccare, smontare, costruire e ricostruire Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali Formulare le proprie ipotesi e controllarne le conseguenze. Osservare le caratteristiche della natura Promuovere l'interesse per la vita degli organismi viventi. 	

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE / COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti. Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formule ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.	
CAMPO DI ESPERIENZA		LA CONOSCENZA DEL MONDO	
SCUOLA DELL'INFANZIA		5 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. OGGETTI	<ul style="list-style-type: none"> 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. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	<ol style="list-style-type: none"> Esplorare la realtà e imparare a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri Esplorare oggetti, materiali e simboli Toccare, smontare, costruire e ricostruire Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali Formulare le proprie ipotesi e controllarne le conseguenze. 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche senso-percettive degli oggetti: liscio-ruvido, bagnato-asciutto, caldo-freddo, dolce-amaro-salato. Criteri di ricerca e classificazione Suoni della natura Percorsi sensoriali Percorsi guidati Seriazione, raggruppamenti Fenomeni meteorologici Gli ambienti naturali e non Le forme La semina e la crescita Grande, medio, piccolo; Cambiamenti climatici I quattro elementi Le relazioni topologiche: sopra-sotto, dentro-fuori, grande-piccolo avanti-dietro, in mezzo-ai lati, primo-ultimo, dentro-fuori, vicino-lontano, alto-basso, corto-lungo, destra-sinistra. Gli elementi caratteristici delle stagioni, dei fenomeni naturali e registrazione del tempo. Il corpo e i suoi bisogni: l'apparato respiratorio e circolatorio. Scoperta del rapporto fra organismi viventi e l'ambiente.
B. NUMERO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Ragionare sulle quantità e sulla numerosità di oggetti diversi Avviarsi alla conoscenza del numero e alla struttura delle prime operazioni 	
C. SPAZIO	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> Muoversi nello spazio, eseguire percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata Eseguire un percorso su indicazioni dell'adulto Scoprire concetti geometrici come quelli di direzione e di angolo Descrivere le forme di oggetti tridimensionali, riconoscere le forme geometriche e individuare le proprietà Comprendere le relazioni topologiche 	
D. FENOMENI	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Osservare i fenomeni naturali, capire come e quando succedono, intervenire per cambiarli e sperimentare gli effetti dei cambiamenti Osservare il proprio movimento e quello degli oggetti, cogliere la durata e la velocità, organizzarli nello spazio e nel tempo e sviluppare una prima idea di contemporaneità 	
E. VIVENTI	<ul style="list-style-type: none"> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ol style="list-style-type: none"> Esplorare e osservare il proprio corpo e la vita di piante e animali Elaborare la prima "organizzazione fisica" del mondo esterno attraverso attività concrete sui diversi aspetti della realtà, sulle caratteristiche della luce e delle ombre, sugli effetti del calore Capire i processi più elementari e la varietà dei modi di vivere degli organismi animali e vegetali Riconoscere alcune proprietà di oggetti attraverso i cinque sensi. Osservare le caratteristiche della natura Conoscere i bisogni del proprio corpo. Comprendere la relazione tra organismo vivente e ambiente naturale 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		GEOGRAFIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere le principali relazioni spaziali utilizzando gli specifici organizzatori (organizzatori spaziali, regioni e confini) 2. Orientarsi nello spazio e localizzare se stesso in relazione a persone e oggetti. 3. Eseguire percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I termini specifici delle relazioni spaziali ✓ Regioni e confini ✓ Localizzazione (di oggetti e di sé nello spazio in relazione a oggetti e persone) ✓ Percorsi e spostamenti nello spazio
B. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Completare mappe e muoversi su un reticolo. 2. Rappresentare graficamente percorsi effettuati da se stesso e/o dai compagni negli spazi scolastici. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I termini specifici delle relazioni spaziali ✓ La rappresentazione dello spazio (concetto di simbolo, mappe e reticoli) ✓ Le coordinate spaziali
C. PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Principali elementi e punti di riferimento del proprio quartiere
D. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguere elementi e funzioni appartenenti ad ambienti diversi. 2. Riconoscere e mettere in relazione tra loro elementi costitutivi appartenenti ad ambienti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lo spazio dell'aula ✓ Lo spazio della scuola ✓ Lo spazio della casa ✓ Elementi (fissi e mobili) e funzioni ✓ Spazi pubblici e privati

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		GEOGRAFIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere gli elementi della realtà nello spazio rappresentato e orientarsi in esso 2. Definire la posizione di sé e di elementi in uno spazio 3. Orientarsi nella lettura di una rappresentazione convenzionale e non 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi (fissi e mobili) e funzioni ✓ I termini specifici dell'orientamento ✓ I punti di riferimento
B. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare simboli per rappresentare graficamente ambienti e spazi 2. Riconoscere, descrivere e rappresentare, anche graficamente, un ambiente utilizzando i concetti appresi 3. Leggere semplici carte e mappe di spazi e ambienti interpretando una legenda 4. Definire la posizione di sé e di elementi in uno spazio rappresentato 5. Effettuare, rappresentare graficamente, descrivere oralmente e per iscritto percorsi e spostamenti 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Punti di vista (visione frontale, laterale e dall'alto) ✓ La rappresentazione (legenda, carte, mappe, reticoli, coordinate cartografiche) dello spazio vissuto (aula, casa) ✓ Percorsi e spostamenti nello spazio ✓ Nomenclatura dei paesaggi e degli spazi
C. PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Classificare gli elementi fissi e mobili, fisici e antropici che caratterizzano paesaggi noti 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi del paesaggio: fissi / mobili, naturali / antropici ✓ I principali ambienti: mare, montagna, pianura, collina ✓ I termini specifici del paesaggio
D. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere la funzione degli elementi che definiscono un ambiente. 2. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ambienti e relativi arredi ✓ Caratteristiche del paesaggio urbano ✓ Spazi pubblici e privati ✓ Funzione/bisogni/servizi degli spazi vissuti (casa, scuola)

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		GEOGRAFIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. 	<ol style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso gli strumenti e il linguaggio specifico Descrivere un ambiente utilizzando gli indicatori spaziali Definire la posizione di sé e di elementi in uno spazio Individuare e utilizzare punti di riferimento e strumenti per l'orientamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La cartografia e l'orientamento ✓ Indicatori spaziali e punti di riferimento ✓ Gli strumenti dell'orientamento: bussola, punti cardinali, mappe e carte mentali
B. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) 	<ol style="list-style-type: none"> Rilevare e rappresentare gli elementi principali del territorio di appartenenza utilizzando una corretta simbolizzazione e schizzi cartografici. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Linguaggio e strumenti della geografia ✓ Gli studiosi e gli strumenti della geografia ✓ La rappresentazione dello spazio ✓ La simbologia convenzionale
C. PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici e le loro relazioni, che caratterizzano i paesaggi, a partire dal proprio territorio Individuare e classificare gli elementi che caratterizzano il paesaggio e le differenti trasformazioni che lo hanno modificato Osservare, descrivere e confrontare paesaggi geografici 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il territorio locale: elementi naturali e antropici e aspetti paesaggistici ✓ I principali paesaggi: rurali e urbani, di terra (pianura, collina, montagna) e di acqua (laghi, fiumi, mare) ✓ I termini specifici del paesaggio: morfologia, origini, flora, fauna e attività umane
D. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	<ol style="list-style-type: none"> Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Comprendere le relazioni esistenti tra le attività umane e l'ambiente naturale. Leggere le trasformazioni di un territorio attraverso cause naturali e/o antropiche. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni Riconoscere gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le trasformazioni del paesaggio come sistema evolutivo e dinamico: rapporto tra risorse, bisogni e attività umane

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		GEOGRAFIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. 	<ol style="list-style-type: none"> Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole Formarsi una carta mentale della propria regione e dell'Italia 	<ul style="list-style-type: none"> La cartografia e l'orientamento Indicatori spaziali e punti di riferimento Gli strumenti dell'orientamento: bussola, punti cardinali, mappe e carte mentali
B. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) 	<ol style="list-style-type: none"> Ricavare informazioni da una pluralità di rappresentazioni cartografiche dello stesso territorio e metterle in relazione Leggere e interpretare semplici carte diverse per contenuti e scala Localizzare punti sul reticolo terrestre Denominare correttamente gli elementi principali dell'ambiente utilizzando i termini specifici del linguaggio disciplinare Organizzare in modo organico le informazioni ricavate da più fonti 	<ul style="list-style-type: none"> Il linguaggio, gli studiosi e gli strumenti della geografia La rappresentazione dello spazio La riduzione in scala La simbologia La cartografia: carte fisiche, politiche, tematiche Strumenti e risorse per la localizzazione: fonti cartografiche e satellitari, Google Earth La localizzazione, il reticolo e le coordinate geografiche convenzionali: paralleli, meridiani, latitudine, longitudine, batimetria e altimetria
C. PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere le carte fisiche e tematiche dell'Italia per riconoscere la morfologia del territorio, le fasce climatiche e l'idrografia in relazione ai quadri ambientali Mettere in relazione informazioni ricavate dalla lettura di immagini fotografiche, carte tematiche e fisiche dell'Italia Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi (flora, fauna, clima) con particolare attenzione a quelli italiani, individuando analogie e differenze con quelli europei e mondiali (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare Mettere in relazione l'estensione dei centri urbani con la morfologia del territorio, attribuendo un significato storico all'evoluzione dell'originaria struttura urbana 	<ul style="list-style-type: none"> Il territorio italiano: orografia, clima, idrografia e aspetti paesaggistici I principali paesaggi italiani: ambiente alpino e appenninico, colline, pianure, mari, fiumi, laghi, vulcani, urbani Il paesaggio urbano: significato storico della loro evoluzione I termini specifici del paesaggio: morfologia, origini, flora, fauna e attività umane
D. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	<ol style="list-style-type: none"> Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano Conoscere la realtà fisica che ci circonda e le relazioni tra ambiente, risorse e condizioni di vita. Interpretare i diversi ambienti geografici italiani tracciando un profilo economico in relazione alle risorse naturali Riconoscere le più evidenti modificazioni apportate nel tempo dall'uomo sul territorio e analizzarne le conseguenze Ricerca e descrivere soluzioni di problemi relativi alla protezione, conservazione e valorizzazione del patrimonio ambientale 	<ul style="list-style-type: none"> Le trasformazioni del paesaggio come sistema evolutivo e dinamico: rapporto tra risorse, bisogni e attività umane Salvaguardia dell'ambiente e del patrimonio naturalistico: aree protette (i parchi, le oasi, le riserve)

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		GEOGRAFIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. 	<ol style="list-style-type: none"> Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole Orientarsi sulle carte utilizzando i punti cardinali, il reticolo geografico e le coordinate geografiche Interpretare carte geografiche di diverso tipo, deducendone informazioni sul territorio Riconoscere nella toponomastica i segni della storia e del patrimonio culturale di un luogo Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> La cartografia e l'orientamento Indicatori spaziali e punti di riferimento Gli strumenti dell'orientamento: bussola, punti cardinali, mappe, reticolo, carte geografiche e carte mentali Significato storico della toponomastica di alcuni territori italiani (ricordo con lo studio dei popoli italici)
B. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) 	<ol style="list-style-type: none"> 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 Ricostruire, attraverso la lettura delle diverse carte geografiche, i caratteri fisici, climatici e antropici di un territorio, con particolare riferimento alle regioni italiane Tradurre la scala grafica e/o numerica per calcolare distanze sulla carta Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative Esporre le conoscenze acquisite e argomentare utilizzando termini specifici del linguaggio geografico. Presentare nel formato più congeniale - anche digitale - le conoscenze acquisite attraverso lo studio di una regione, organizzando informazioni e dati ricavati da più fonti 	<ul style="list-style-type: none"> Il linguaggio e gli strumenti della geografia Concetto polisemico di regione (fisica, amministrativa, politica) Organi istituzionali (comune, provincia, regione, Stato, UE, organizzazioni internazionali) La rappresentazione dello spazio (riduzione in scala, simbologia) La cartografia: carte fisiche, politiche, tematiche Strumenti e risorse per la localizzazione: fonti cartografiche e satellitari, Google Earth La localizzazione, il reticolo e le coordinate geografiche convenzionali: paralleli, meridiani, latitudine, longitudine, batimetria e altimetria
C. PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, analizzandone fatti e fenomeni legati alla storia e al patrimonio culturale Individuare le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) tra i diversi paesaggi italiani Individuare nei paesaggi italiani siti ed elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare 	<ul style="list-style-type: none"> Il territorio italiano: orografia, clima, idrografia e aspetti paesaggistici I principali paesaggi italiani nelle regioni: patrimonio naturale e culturale I termini specifici del paesaggio: morfologia, origini, flora, fauna e attività umane, patrimonio
D. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e applicare il concetto polisemico di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa), in particolar modo, allo studio del contesto italiano Mettere in relazione le regioni, analizzandone gli aspetti socio-economici, agro-alimentari e culturali Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale, economico, agro-alimentare e culturale, proponendo soluzioni idonee 	<ul style="list-style-type: none"> Le trasformazioni del paesaggio come sistema evolutivo e dinamico: rapporto tra risorse, bisogni e attività umane Salvaguardia dell'ambiente e del patrimonio naturalistico e culturale: aree protette, ecosostenibilità, tutela e valorizzazione delle tipicità italiane, enti e organizzazioni preposti

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		GEOGRAFIA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientarsi sulle carte e orientare le carte in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi 2. Osservare, leggere e analizzare sistemi territoriali vicini e lontani 3. Saper analizzare e interpretare carte geografiche, fotografie e immagini dallo spazio, grafici, dati statistici 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La cartografia e l'orientamento ✓ Indicatori spaziali e punti di riferimento ✓ Gli strumenti dell'orientamento in contesti d'uso: bussola, punti cardinali, mappe, reticolo, carte geografiche e carte mentali
B. LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia 2. Conoscere la varietà dei linguaggi della geografia e arricchire il lessico relativo alla geografia fisica, economica, politica, umana e alla cartografia 3. Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il linguaggio e gli strumenti della geografia ✓ Concetto polisemico di regione (fisica, amministrativa, politica) ✓ La rappresentazione dello spazio (riduzione in scala, simbologia) ✓ La cartografia: carte fisiche, politiche, tematiche ✓ Strumenti e risorse per la localizzazione: fonti cartografiche e satellitari, Google Earth ✓ La localizzazione, il reticolo e le coordinate geografiche convenzionali: paralleli, meridiani, latitudine, longitudine, batimetria e altimetria
C. PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretare i caratteri dei paesaggi italiani, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo 2. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche ed amministrative 3. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fenomeni fisici e naturali che incidono sulle trasformazioni dell'ambiente ✓ Caratteri dei paesaggi italiani, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo ✓ Temi e problemi di tutela del paesaggio ✓ Concetto polisemico di regione (fisica, amministrativa, politica)
D. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo in particolar modo allo studio del contesto italiano. Comprendere le principali relazioni di interdipendenza sussistenti fra gli elementi dei sistemi territoriali esaminati (ambiente, clima, risorse, popolazione, storia, economia ecc.) 2. Riconoscere le principali trasformazioni avvenute nel territorio italiano ed europeo nelle aree urbane e rurali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici che connotano il sistema territoriale ✓ Trasformazioni delle aree urbane e rurali del territorio italiano ✓ Le principali economie italiane e il mondo del lavoro ✓ Organi istituzionali (comune, provincia, regione, Stato, UE, organizzazioni internazionali)

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		GEOGRAFIA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi 2. Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I punti cardinali (e la bussola) e i punti di riferimento fissi per orientarsi sulle carte ✓ Programmi multimediali di visualizzazione dall'alto per orientarsi nelle realtà territoriali lontane: ✓ Paesaggi europei ✓ Gli Stati europei ✓ Problemi ambientali ✓ L'Unione Europea
B. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche 2. Riconoscere, interpretare e realizzare grafici (aerogrammi, istogrammi, diagrammi cartesiano, ideogrammi...) 3. Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il linguaggio e gli strumenti della geografia ✓ La rappresentazione dello spazio: scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia ✓ I vari tipi di carte geografiche: da quella topografica al planisfero ✓ Strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.
C. PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e localizzare gli oggetti geografici fisici (monti, fiumi, pianure ecc.) ed antropici (comunicazioni, collegamenti, capitali, storie lingue e culture ecc.) dell'Europa utilizzando gli strumenti cartografici e il libro di testo 2. Localizzare sulla carta geografica dell'Europa la posizione delle regioni fisiche degli Stati. 3. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio e progettare azioni di valorizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fenomeni fisici e naturali che incidono sulle trasformazioni dell'ambiente ✓ I caratteri dei paesaggi europei, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo ✓ Temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale.
D. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo in particolar modo allo studio dell'Europa 2. Comprendere le principali relazioni di interdipendenza sussistenti fra gli elementi dei sistemi territoriali esaminati (ambiente, clima, risorse, popolazione, storia, economia ecc.) 3. Riconoscere le principali trasformazioni avvenute in alcuni paesaggi regionali dell'Europa 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Concetto polisemico di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicato anche all'Europa ✓ Interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE/ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si orienta nello spazio e nel tempo; manifesta la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare; conosce le diverse culture ed espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni, e i prodotti culturali; comprende come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui e della società	
DISCIPLINA		GEOGRAFIA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con 'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi 2. Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le carte a grande scala, i punti cardinali, la bussola e punti di riferimento fissi per orientarsi ✓ L'orientamento nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto
B. LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia 2. Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le carte geografiche (da quella topografica al planisfero), le scale di riduzione, le coordinate geografiche e la simbologia. ✓ Gli strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.
C. PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo 2. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I caratteri dei paesaggi mondiali e loro evoluzione nel tempo ✓ Temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale ✓ Azioni di valorizzazione di realtà locali ✓ Fenomeni fisici e naturali che incidono sull'evoluzione ambientale a livello planetario. ✓ L'influenza e i condizionamenti del territorio sulle attività umane: settore primario, secondario, terziario, terziario avanzato. ✓ Le principali aree economiche globali.
D. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. 2. Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale 3. Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico- economica 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Concetto polisemico di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicato ai continenti. ✓ Le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. ✓ Assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico – politico – economica (Popoli e culture nel mondo / L'economia mondiale / Temi e problemi del mondo attuale / I Continenti extraeuropei) ✓ Distribuzione della popolazione e flussi migratori ✓ Diversa distribuzione del reddito nel mondo: situazione economico-sociale, indicatori di povertà e ricchezza, di sviluppo e di benessere. ✓ Principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell'ambiente su scala locale, nazionale ed internazionale.

LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 scoprire 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 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. • Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. • Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. • Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. • Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). • Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. • Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. • Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. • Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). • Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. • Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità. • Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MATEMATICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).	
DISCIPLINA		MATEMATICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. NUMERI	<ol style="list-style-type: none"> Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). 	<ol style="list-style-type: none"> Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo Leggere e scrivere i numeri naturali, avendo consapevolezza della notazione posizionale. Confrontare e ordinare numeri naturali. Eeguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali, rappresentarle con disegni e algoritmi scritti e verbalizzare le procedure. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La simbologia: concetti di maggioranza, minoranza, uguaglianza, cifre ✓ I numeri naturali ✓ Classificazione dei numeri ✓ Retta graduata ✓ Centinaia, decine e unità (tabella) ✓ La stima delle quantità
B. SPAZIO E FIGURE	<ol style="list-style-type: none"> Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). 	<ol style="list-style-type: none"> Individuare la propria posizione nello spazio rispetto a punti di riferimento. Stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo e utilizzando oggetti. Localizzare oggetti nello spazio e comunicarne la posizione usando termini adeguati. Eeguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. Costruire modelli materiali di figure geometriche in due e tre dimensioni, in base a descrizioni e/o istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Punti di riferimento ✓ Concetti di distanza e volume ✓ Categorie dello spazio: direzione e verso ✓ Modelli dello spazio e del piano: le figure geometriche
C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). • Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 	<ol style="list-style-type: none"> Costruire diagrammi, grafici, schemi e tabelle per rappresentare relazioni e dati. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tabelle ✓ Diagrammi ✓ Grafici ✓ Schemi ✓ Caratteristiche degli oggetti: le grandezze e le qualità ✓ Concetto di valore

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MATEMATICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).	
DISCIPLINA		MATEMATICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. • . • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre ... 2. Leggere e scrivere i numeri naturali, avendo consapevolezza della notazione posizionale. 3. Confrontare e ordinare numeri naturali. 4. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali. 5. Eseguire addizioni e sottrazioni, anche come addizione e sottrazione di quantità uguali ripetute, con i numeri naturali utilizzando gli algoritmi scritti usuali 6. Descrivere le procedure di calcolo attraverso la rappresentazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La simbologia: concetti di maggioranza, minoranza, uguaglianza, cifre, segni delle operazioni ✓ Raggruppamenti/schieramenti ✓ I numeri naturali ✓ Classificazione dei numeri ✓ Linea dei numeri ✓ Centinaia, decine e unità (tabella) ✓ La stima delle quantità
B. SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. • Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. • Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Descrivere la posizione di elementi nello spazio e nella rappresentazione dello stesso sul piano rispetto a punti di riferimento, usando il lessico specifico. 2. Stimare grandezze nello spazio e sul piano. 3. Eseguire e descrivere un percorso. 4. Dare istruzioni per far eseguire un percorso. 5. Costruire modelli per riprodurre figure geometriche bidimensionali e tridimensionali, in base a descrizioni e/o istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Punti di riferimento ✓ Concetto di grandezza ✓ Categorie dello spazio: direzione e verso ✓ Modelli dello spazio e del piano: le figure geometriche
C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. • Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). • Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere e rappresentare relazioni e dati. 2. Analizzare e rappresentare testi e porre domande. 3. Utilizzare rappresentazioni opportune per classificare numeri, figure, elementi e oggetti in base a una o più proprietà. 4. Misurare grandezze utilizzando unità non convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tabelle ✓ Diagrammi ✓ Grafici ✓ Schemi ✓ Caratteristiche degli oggetti: le grandezze e le qualità ✓ Concetto di misura non convenzionale ✓ Concetto di valore

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MATEMATICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).	
DISCIPLINA		MATEMATICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). 	<ol style="list-style-type: none"> Numerare in senso progressivo e regressivo e per salti. Leggere, scrivere e distinguere i numeri interi e decimali in situazioni quotidiane, avendo consapevolezza del valore posizionale. Confrontare e ordinare numeri naturali interi Eeguire le operazioni con i numeri naturali interi e con gli algoritmi scritti usuali e descrivere le procedure di calcolo Eeguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali interi e decimali Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 a salti, a ritroso e utilizzando l'operazione inversa Costruire unità frazionarie e le frazioni con numeratore diverso dall'unità Confrontare e ordinare unità frazionarie Costruire classi di equivalenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I numeri naturali e razionali ✓ La notazione posizionale e le classi di numeri (tabella con multipli e sottomultipli dell'unità: classe delle migliaia, delle unità semplici e parte decimale) ✓ Le operazioni e le proprietà (commutativa, associativa, dissociativa e invariante) ✓ Le operazioni inverse ✓ Unità frazionarie (parte e operatore) ✓ Frazioni con numeratore diverso dall'unità ✓ Grandezze continue e discrete ✓ Frazione apparente ✓ Frazione complementare ✓ Frazioni equivalenti ✓ Classi di equivalenza
B. SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). 	<ol style="list-style-type: none"> Costruire modelli e rappresentare figure geometriche bidimensionali e tridimensionali in base a descrizioni e/o istruzioni. Costruire e rappresentare modelli di angoli in base a descrizioni e/o istruzioni Riconoscere, denominare e descrivere elementi geometrici (linee e figure). Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Comporre e scomporre figure del piano e dello spazio Individuare e distinguere perimetro e aree interna ed esterna Individuare e distinguere figure isoperimetriche e equiestese 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Linee ✓ Angolo ✓ Caratteristiche dei poligoni ✓ Caratteristiche dei solidi ✓ Perimetro e isoperimetria ✓ Aree e equiestensione
C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere e comprendere il testo di esercizi e problemi Elaborare il piano di soluzione (conoscenze e abilità possedute) per risolvere una situazione problematica Individuare e descrivere attraverso la rappresentazione grafica e in forma scritta la/e strategia/e risolutiva/e Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, grafici, schemi e tabelle. Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Situazioni problematiche ✓ Relazioni ✓ Mappe concettuali ✓ Misure di lunghezza ✓ Bisogni ✓ Concetto di valore (scambio-prestito) ✓ Moda e mediana

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MATEMATICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).	
DISCIPLINA		MATEMATICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e razionali. Costruire frazioni equivalenti. Riconoscere le frazioni decimali. Confrontare e ordinare frazioni. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate. Riconoscere e operare con i numeri naturali e razionali. Eeguire le quattro operazioni utilizzando strategie e strumenti diversi. Individuare multipli e divisori di un numero. Stimare il risultato di una operazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Numeri naturali ✓ Numeri razionali ✓ Le operazioni e le proprietà (invariantiva, distributiva) ✓ Frazioni equivalenti ✓ Frazioni decimali ✓ Classi di equivalenza ✓ Frazioni con denominatore diverso ✓ Multipli e divisori ✓ La stima della grandezza
B. SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). 	<ol style="list-style-type: none"> Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. Riprodurre e far riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. Riprodurre in scala una figura assegnata. Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule e altri procedimenti. Individuare e distinguere figure isoperimetriche e equiestese 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Angolo ✓ Caratteristiche dei poligoni ✓ Caratteristiche dei solidi ✓ Perimetro e isoperimetria ✓ Aree e equiestensione ✓ Trasformazioni geometriche: simmetria
C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Svilupa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere e comprendere una situazione problematica. Elaborare il piano di soluzione attraverso l'individuazione di conoscenze e abilità in possesso Analizzare e rappresentare problemi con elementi, tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Scegliere e argomentare possibili soluzioni a un problema (strategia/e risolutiva/e) Effettuare stime e misure utilizzando le principali unità di misura. Passare da un'unità di misura di uso comune a un'altra. Confrontare e riconoscere in situazioni diverse la probabilità di eventi. Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. Confrontare sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Situazioni problematiche ✓ Relazioni ✓ Mappe concettuali ✓ Misure di lunghezza, peso, capacità ✓ Mediana e media ✓ Probabilità ✓ Nesi logici ✓ Moneta ✓ Euro: unità di conto

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MATEMATICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).	
DISCIPLINA		MATEMATICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere, scrivere, confrontare naturali, interi relativi positive e negativi, numeri decimali, frazioni. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate. Utilizzare numeri naturali, interi relativi positive e negativi, numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni concrete. Eeguire le quattro operazioni utilizzando strategie e strumenti diversi. Utilizzare la scomposizione polinomiale. Rappresentare la potenza di un numero. Stimare il risultato di una operazione. Individuare multipli e divisori di un numero Applicare i criteri di divisibilità 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Numeri naturali ✓ Numeri razionali ✓ Frazione come quoziente ✓ Percentuale, sconto, tasso di interesse ✓ Numeri interi relativi positivi e negativi ✓ Le operazioni e le proprietà ✓ La stima della grandezza ✓ La scomposizione polinomiale ✓ Numeri primi ✓ Multipli, divisori e criteri di divisibilità ✓ Concetto di potenza
B. SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). 	<ol style="list-style-type: none"> Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. Riprodurre e far riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni. Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule e altri procedimenti. Rappresentare attraverso modelli l'area delle figure geometriche Determinare l'area di figure geometriche per scomposizione/composizione Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificando punti di vista diversi di uno stesso oggetto 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Angolo ✓ Caratteristiche dei poligoni ✓ Caratteristiche dei solidi ✓ Perimetro e isoperimetria ✓ Aree e equiestensione ✓ Trasformazioni geometriche: rotazione e traslazione ✓ Cerchio e circonferenza
C. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere e comprendere una situazione problematica. Elaborare il piano di soluzione attraverso l'individuazione di conoscenze e abilità in possesso Analizzare e rappresentare problemi con elementi, tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Scegliere e argomentare possibili soluzioni a un problema (strategia/e risolutiva/e) Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni. Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica. Effettuare stime e misure utilizzando le principali unità di misura. Eeguire equivalenze tra unità di misura. Confrontare, riconoscere e quantificare la probabilità di eventi in situazioni diverse. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Situazioni problematiche ✓ Relazioni ✓ Mappe concettuali ✓ Misure di lunghezza, peso, capacità ✓ Misure di tempo e equivalenza ✓ Moda, mediana, frequenza e media ✓ Probabilità ✓ Nessi logici ✓ La moneta ✓ La misura di valore: euro

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MATEMATICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).	
DISCIPLINA		MATEMATICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà 	<ol style="list-style-type: none"> Eeguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali) a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo, valutando quale strumento può essere più opportuno. Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in diverse situazioni concrete Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. Descrivere con una espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I Sistemi di numerazione ✓ Le quattro operazioni ✓ L'elevamento a potenza ✓ Divisori e multipli ✓ Le frazioni e numeri razionali assoluti ✓ Scomposizione in fattori primi e ricerca del M.C.D. e del m.c.m.
B. SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. 	<ol style="list-style-type: none"> Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. Conoscere definizioni e proprietà significative delle principali figure piane. Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La misura ✓ Enti geometrici fondamentali ✓ Angoli e tempo ✓ Retta nel piano ✓ I poligoni e le relative proprietà ✓ I triangoli ✓ I quadrilateri
C. RELAZIONI E FUNZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere e comprendere una situazione problematica. Elaborare il piano di soluzione attraverso l'individuazione di conoscenze e abilità in possesso Analizzare e rappresentare problemi con elementi, tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Scegliere e argomentare possibili soluzioni a un problema (strategia/e risolutiva/e) Usare il Piano Cartesiano per rappresentare figure geometriche piane 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Situazioni problematiche ✓ Relazioni ✓ Situazioni problematiche e piano cartesiano.
D. DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità 	<ol style="list-style-type: none"> Rappresentare e interpretare insiemi di dati con tabelle e grafici 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rappresentazioni grafiche

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MATEMATICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).	
DISCIPLINA		MATEMATICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà 	<ol style="list-style-type: none"> Eeguire operazioni e risolvere problemi in Q. Conoscere e operare con la radice quadrata. Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale. Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. Utilizzare il concetto di rapporto tra numeri e misure. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'insieme dei numeri razionali ✓ La radice quadrata
B. SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. 	<ol style="list-style-type: none"> Determinare l'area di semplici figure. Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Superfici ed aree ✓ Il teorema di Pitagora ✓ Il teorema di Euclide
C. RELAZIONI E FUNZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere e comprendere una situazione problematica. Esprimere e rappresentare le relazioni di proporzionalità 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rapporti e proporzioni
D. DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità 	<ol style="list-style-type: none"> Rappresentare e interpretare insiemi di dati. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'indagine statistica

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA MATEMATICA	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).	
DISCIPLINA		MATEMATICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà 	<ol style="list-style-type: none"> Eeguire operazioni e risolvere problemi in R Interpretare e costruire e trasformare formule che contengono lettere Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I numeri relativi ✓ Il calcolo letterale ✓ Le equazioni
B. SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere definizioni e proprietà della circonferenza e del cerchio Riconosce i poliedri in vari contesti. Conoscere il numero e alcuni modi per approssimarlo. Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana. Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La misura della circonferenza e del cerchio ✓ La geometria solida ✓ I poliedri ✓ I solidi di rotazione
C. RELAZIONI E FUNZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità. 	<ol style="list-style-type: none"> Calcolare la lunghezza dei segmenti rappresentati sul piano cartesiano Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni, funzioni e figure piane Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le funzioni
D. DATI E PREVISIONI		<ol style="list-style-type: none"> Rappresentare e interpretare insiemi di dati Calcolare la probabilità di eventi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Indagini statistiche e la probabilità

LA CONOSCENZA DEL MONDO	SCIENZE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 li 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. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.	
DISCIPLINA		SCIENZE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> Svilupa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. 	<ol style="list-style-type: none"> Individuare e analizzare qualità e proprietà di semplici oggetti e materiali Descrivere semplici oggetti nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli. Riconoscere funzioni e modi d'uso di semplici oggetti. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le proprietà dei materiali e degli oggetti ✓ Composizione/scomposizione di oggetti (dal tutto alle parti e viceversa)
B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Osservare le caratteristiche degli elementi naturali. Osservare i momenti significativi nella vita degli esseri viventi, realizzando semplici esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'osservazione ✓ Le caratteristiche degli esseri non viventi ✓ Le caratteristiche degli esseri viventi
C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> 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. Esponde 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. Osservare il proprio corpo e riconoscerne le parti. Individuare le funzioni delle parti del corpo umano 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'ambiente di vita ✓ Il corpo umano ✓ Parti e funzioni del corpo umano ✓ I cinque sensi

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.	
DISCIPLINA		SCIENZE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OGGETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> Svilupa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. 	<ol style="list-style-type: none"> Individuare e analizzare le proprietà e la struttura di semplici oggetti. Analizzare le proprietà di semplici oggetti attraverso l'uso dei sensi. Descrivere semplici oggetti nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli. Riconoscere funzioni e modi d'uso di semplici oggetti. Seriare e classificare oggetti e elementi in base alle loro proprietà. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le proprietà di oggetti di uso quotidiano ✓ Composizione/scomposizione di oggetti (dal tutto alle parti e viceversa) ✓ I materiali: legno, carta, plastica, vetro ✓ Scopo e funzione degli oggetti
B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Osservare i momenti significativi nella vita degli esseri viventi, realizzando semplici esperienze. Osservare le caratteristiche degli elementi naturali. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali a opera dell'uomo. Riconoscere i fenomeni atmosferici 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'osservazione ✓ Le proprietà dell'elemento acqua ✓ Il ciclo dell'acqua ✓ Composizione/scomposizione di elementi combinati con l'acqua ✓ I cambiamenti stagionali ✓ I fenomeni atmosferici: il vento, le nuvole, la pioggia, la grandine e la neve ✓ Le caratteristiche degli esseri non viventi ✓ Le caratteristiche degli esseri viventi
C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> 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. Esponde 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere e descrivere le caratteristiche degli organismi viventi in relazione al loro ambiente. Riconoscere e descrivere le caratteristiche degli organismi non viventi in relazione al loro ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Concetti di analogia e differenza ✓ Le caratteristiche degli esseri non viventi ✓ Le caratteristiche degli esseri viventi

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.	
DISCIPLINA		SCIENZE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OGGETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. 	<ol style="list-style-type: none"> Seriare e classificare oggetti e elementi in base alle loro proprietà. Descrivere semplici fenomeni legati alla vita quotidiana. Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche e registrare dati. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le proprietà e caratteristiche dei materiali: legno, carta, plastica, vetro ✓ La materia: l'atomo come l'unità fondamentale, le molecole come insiemi di atomi.
B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Osservare i momenti significativi nella vita degli esseri viventi, realizzando semplici esperienze. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo degli esseri viventi. Osservare le caratteristiche della materia. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali a opera dell'uomo. Riconoscere i fenomeni atmosferici. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il metodo sperimentale ✓ Le proprietà degli elementi aria e suolo ✓ Le caratteristiche degli esseri non viventi ✓ Le caratteristiche e le funzioni degli esseri viventi
C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> 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. Esponde 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere e descrivere le caratteristiche degli organismi viventi in relazione al loro ambiente. Riconoscere e descrivere strutture e funzioni degli organismi vegetali. Individuare le relazioni alimentari tra gli esseri viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Concetti di analogia e differenza ✓ Struttura e tipologia vegetali ✓ Struttura e tipologia animali ✓ La nutrizione nei vegetali e negli animali ✓ Catena e rete alimentare ✓ Ecosistema

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.	
DISCIPLINA		SCIENZE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere regolarità nei fenomeni. Osservare e utilizzare semplici strumenti di misura imparando a servirsi di unità convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La materia: l'atomo come l'unità fondamentale, le molecole come insiemi di atomi. ✓ Fenomeni atmosferici ✓ Temperatura ✓ Alta e bassa pressione
B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Osservare e individuare gli elementi che caratterizzano l'ambiente e i loro cambiamenti nel tempo. Osservare e conoscere le caratteristiche degli elementi naturali attraverso la sperimentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aria: caratteristiche e proprietà ✓ Acqua: caratteristiche e proprietà ✓ Suolo: caratteristiche e proprietà ✓ Temperatura ✓ Calore ✓ Pressione
C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e descrivere le caratteristiche, la struttura e la funzione degli esseri viventi. Acquisire le prime informazioni sulle funzioni vitali degli esseri viventi. Classificare vegetali e animali. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Classificazione regno vegetale ✓ Classificazione regno animale ✓ L'ecosistema ✓ L'equilibrio nell'ecosistema ✓ L'azione dell'uomo sull'ambiente

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.	
DISCIPLINA		SCIENZE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> Svilupa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere regolarità nei fenomeni. Osservare e utilizzare semplici strumenti di misura imparando a servirsi di unità convenzionali. Osservare elementi e fenomeni e rielaborare i dati in forma grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Forze ✓ Movimento: Rivoluzione E Rotazione ✓ Anno Luce ✓ Distanze
B. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. Progettare, effettuare esperimenti e verificare ipotesi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sistema Solare ✓ Il Magnetismo
C. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo umano come sistema complesso situato in un ambiente. Costruire modelli sul funzionamento dei diversi apparati. Elaborare primi modelli di struttura cellulare. Riconoscere le relazioni tra gli organismi e l'ambiente. Avere cura della propria salute e dell'igiene personale. Analizzare le varie forme di energia, con particolare riferimento all'energia elettrica, le sue trasformazioni e l'impatto ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cellula ✓ Corpo umano: struttura e funzioni ✓ Alimentazione ✓ Norme comportamentali per mantenersi sani ✓ Fattori inquinanti ✓ Energia ✓ Fonti Rinnovabili e non

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.	
DISCIPLINA		SCIENZE	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OGGETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. FISICA E CHIMICA	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare i concetti fisici fondamentali in varie situazioni di esperienza. 2. Raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. 3. Realizzare esperienze 4. Valutare le conseguenze dell'alterazione e dell'inquinamento dell'acqua e dell'aria provocati dall'uomo e saper individuare i comportamenti 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il metodo scientifico ✓ Gli stati e le proprietà della materia ✓ Temperatura, calore e cambiamenti di stato ✓ L'aria: caratteristiche e proprietà ✓ L'acqua: caratteristiche e proprietà ✓ L'inquinamento dell'acqua e dell'aria
B. ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguere le parti che costituiscono il suolo e individuare i principali tipi di suolo in base alla loro composizione. 2. Valutare le conseguenze dell'alterazione e dell'inquinamento del suolo, provocati dall'uomo e saper individuare i comportamenti per la salvaguardia dell'ambiente. 3. Realizzare esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il suolo: tipologie e proprietà ✓ L'intervento dell'uomo sul suolo ✓ L'inquinamento del suolo
C. BIOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definire la cellula e le sue parti individuandone le funzioni principali. 2. Distinguere i vari tipi di cellule: procariote ed eucariote animale e vegetale. 3. Osservare alcune cellule vegetali e animali al microscopio. 4. Comprendere il senso delle grandi classificazioni. 5. Realizzare esperienze per osservare la variabilità in individui della stessa specie. 6. Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La cellula ✓ La varietà dei viventi ✓ Procarioti ✓ Il regno dei Protisti ✓ Il regno delle Piante ✓ Il regno dei Funghi ✓ Il regno degli Animali

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.	
DISCIPLINA		SCIENZE	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. FISICA E CHIMICA	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Padroneggiare, sperimentare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Utilizzare i concetti fisici fondamentali in varie situazioni di esperienza Realizzare esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La struttura atomica e gli elementi ✓ Il moto dei corpi e la dinamica ✓ Le forze, l'equilibrio e le leve
B. ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I minerali e le rocce ✓ Struttura interna della Terra
C. BIOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> Descrivere l'organizzazione generale del corpo umano Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare. Conoscere l'anatomia e la fisiologia degli apparati del corpo umano. Sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apparati e sistemi del corpo umano

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.	
DISCIPLINA		SCIENZE	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OGGETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. FISICA E CHIMICA	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva, individuando la sua dipendenza da altre variabili. 2. Riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. 3. Conoscere il concetto di carica elettrica ed elettricità, distinguendo i vari tipi di elettrificazione. 4. Riconoscere il fenomeno del magnetismo e collegarlo con il magnetismo terrestre. 5. Costruire un semplice circuito elettrico pila-interruttore-lampadina e sperimentare la relazione tra elettricità e magnetismo in alcune apparecchiature 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il lavoro ✓ L'energia nella sua complessità ✓ Le forme dell'energia ✓ Elettricità ✓ Magnetismo
B. ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. 2. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. 3. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia. 4. Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di sole e di luna. 5. Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche). 6. Individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione. 7. Realizzare esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dinamica ed evoluzione della Terra ✓ Vulcani e terremoti ✓ La Terra e la Luna ✓ Il Sistema Solare e l'Universo
C. BIOLOGIA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Descrivere il sistema nervoso e il sistema endocrino. 2. Conoscere la struttura e le funzioni degli organi di senso. Assumere comportamenti adeguati a salvaguardia del sistema nervoso essendo consapevoli dei danni provocati dall'uso di sostanze stupefacenti e di alcol. 3. Descrivere l'evoluzione biologica e le varie teorie. 4. Illustrare, anche con esempi, la teoria evolutiva di Darwin e la selezione naturale. 5. Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. 6. Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità 7. Realizzare esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il sistema nervoso ed endocrino ✓ Organi di senso ✓ La riproduzione ✓ Evoluzione degli esseri viventi ✓ La genetica

LA CONOSCENZA DEL MONDO	TECNOLOGIA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO – COMPETENZA DIGITALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		<p>La competenza in campo tecnologico e di ingegneria è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico</p>	
DISCIPLINA		TECNOLOGIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà degli oggetti più comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi, anche in formato digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oggetti di uso comune dell'ambiente scolastico ✓ Le proprietà degli oggetti ✓ Software di disegno e testo
B. PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Elaborare il regolamento di classe Riconoscere funzioni e modi d'uso di semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le regole di classe ✓ Le funzioni di oggetti e strumenti di uso comune
C. INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale 	<ol style="list-style-type: none"> Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un semplice oggetto seguendo istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Strumenti: mani, forbici, colla, maschere per disegno, carta, cartoncino

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO – COMPETENZA DIGITALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		<p>La competenza in campo tecnologico e di ingegneria è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.</p> <p>La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico</p>	
DISCIPLINA		TECNOLOGIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà degli oggetti. Leggere e ricavare informazioni/istruzioni da guide d'uso. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi, anche in formato digitale attraverso software di disegno/testo e relativi strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oggetti di uso comune dell'ambiente scolastico ed extrascolastico ✓ Le proprietà degli oggetti ✓ Struttura del testo regolativo ✓ Software di disegno e testo
B. PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Elaborare un regolamento di classe Riconoscere funzioni e modi d'uso di semplici oggetti. Riconoscere il valore del materiale scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le regole di classe ✓ Concetto di igiene ✓ Norme igieniche e alimentari ✓ Le funzioni di oggetti e strumenti di uso comune ✓ Il concetto di valore degli oggetti
C. INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio e altrui materiale scolastico. Realizzare un semplice oggetto seguendo istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Strumenti: mani, forbici, colla, maschere per disegno, carta, cartoncino

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO – COMPETENZA DIGITALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		<p>La competenza in campo tecnologico e di ingegneria è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico</p>	
DISCIPLINA		TECNOLOGIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare/costruire semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Materiali e materie prime ✓ Le proprietà dei materiali ✓ Struttura del testo regolativo ✓ Strumenti di disegno ✓ Software di disegno e testo ✓ Applicazioni per programmare
B. PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevedere le conseguenze di decisioni e/o comportamenti personali e/o di gruppo relative alle norme di sicurezza negli ambienti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La stima di misure ✓ Concetto di bisogno ✓ Concetto di sicurezza ✓ Norme di sicurezza ✓ Ambienti scolastici ed extrascolastici
C. INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul materiale scolastico. Realizzare un manufatto seguendo istruzioni e descrizioni Dare istruzioni per realizzare un oggetto. Utilizzare software di testo e disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Software di testo ✓ Web e Internet ✓ Motori di ricerca ✓ Strumenti: mani, forbici, colla, maschere per disegno, strumenti per il disegno tecnico (righello, squadre e compasso artigianale), materiali vari

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO – COMPETENZA DIGITALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		<p>La competenza in campo tecnologico e di ingegneria è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico</p>	
DISCIPLINA		TECNOLOGIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico ed extrascolastico. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiegare semplici regole del disegno tecnico per rappresentare/costruire semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà di elementi e fenomeni Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La materia ✓ Proprietà e le caratteristiche della materia ✓ Il testo regolativo ✓ Il testo informativo ✓ Strumenti di disegno tecnico ✓ Software di presentazione ✓ Applicazioni per programmare
B. PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Riconoscere vantaggi/svantaggi rispetto all'uso di un oggetto e immaginarne possibili campi di applicazione/miglioramenti. Ricerca notizie e informazioni inerenti gite/visite/eventi anche usando internet. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La stima di misure ✓ Concetto di bisogno ✓ Concetto di sicurezza ✓ Norme di sicurezza ✓ Ambienti scolastici ed extrascolastici ✓ Le nuove tecnologie e le applicazioni per programmare ✓ Motori di ricerca
C. INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione di <i>oggetti culturali</i>. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Costruire semplici strumenti di misura. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. Utilizzare software di presentazione e motori di ricerca in maniera funzionale alla ricerca e alla rielaborazione di informazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Software di testo ✓ Software di presentazione ✓ Web e Internet ✓ Motori di ricerca ✓ Strumenti di misurazione ✓ Strumenti per il disegno tecnico (righello, squadre e compasso).

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO – COMPETENZA DIGITALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		<p>La competenza in campo tecnologico e di ingegneria è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.</p> <p>La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico</p>	
DISCIPLINA		TECNOLOGIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiegare regole del disegno tecnico per rappresentare oggetti. Riconoscere e analizzare le funzioni principali di una applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Foglio di calcolo ✓ Il testo regolativo ✓ Il testo informativo ✓ Strumenti di disegno tecnico ✓ Software di presentazione ✓ Applicazioni per programmare
B. PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Effettuare stime approssimative su pesi o misure di artefatti (oggetti e modelli). Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali e di gruppo. Pianificare la fabbricazione di artefatti elencando gli strumenti e i materiali necessari. Riconoscere vantaggi/svantaggi rispetto all'uso di un oggetto tecnologico e immaginarne possibili campi di applicazione/miglioramenti. Organizzare gite/visite/eventi usando internet per reperire notizie e informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Social Network ✓ Applicazioni Educativo-Didattiche ✓ Piattaforme ✓ Web e Internet ✓ Cyber bullismo
C. INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale 	<ol style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione di <i>oggetti culturali</i> Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione su oggetti e materiali. Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer software e applicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Software di presentazione ✓ Programmi di pubblicazione ✓ Web e Internet ✓ Motori di ricerca ✓ Strumenti di misurazione ✓ Strumenti per il disegno tecnico (righello, squadre e compasso).

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO – COMPETENZA DIGITALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		<p>La competenza in campo tecnologico e di ingegneria è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico</p>	
DISCIPLINA		TECNOLOGIA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Eseguire rilievi fotografici. Leggere ed interpretare semplici disegni. Conoscere e impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Strumenti di disegno tecnico ✓ Software di presentazione ✓ Applicazioni per programmare ✓ Strumenti di misurazione
B. PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico per rappresentare figure geometriche piane. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti. Valutare le conseguenze di scelta e decisioni relative a situazioni problematiche. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto. Conoscere semplici problematiche riguardanti i diversi settori produttivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sistemi metrici e unità di misura ✓ Costruzioni di base del disegno geometrico ✓ Costruzione di poligoni dato il lato ✓ Costruzioni di poligoni data la circonferenza
C. INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere i materiali, le loro caratteristiche e il loro corretto utilizzo. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà dei vari materiali. Conoscere le applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Smontare e rimontare semplici oggetti. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili o riutilizzati. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tecnologia, risorse, sviluppo e sostenibilità ✓ I materiali: ✓ Legno e carta ✓ Vetro, ceramica e materiali edili ✓ Metalli ✓ Plastiche e gomma ✓ Fibre tessili e tessuti

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO – COMPETENZA DIGITALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		La competenza in campo tecnologico e di ingegneria è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino. La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico	
DISCIPLINA		TECNOLOGIA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. 	<ol style="list-style-type: none"> Eseguire misurazioni e rilievi grafici e fotografici sulla propria abitazione o sull'ambiente scolastico. Leggere ed interpretare semplici disegni e disegni tecnici. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Strumenti di misurazione ✓ Strumenti di disegno tecnico ✓ Applicazioni per programmare
B. PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico per rappresentare figure geometriche piane utilizzando la geometria descrittiva bidimensionale e tridimensionale. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti. Valutare le conseguenze di scelta e decisioni relative a situazioni problematiche. Pianificare le fasi per la costruzione o il rilievo di un'abitazione. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proiezioni ortogonali di poligoni regolari ✓ Assonometria isometrica di poligoni regolari ✓ Assonometria cavaliere di poligoni regolari ✓ Assonometria monometrica di poligoni regolari
C. INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. 	<ol style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali. Rilevare e disegnare la propria abitazione anche avvalendosi di software specifici. Conoscere semplici procedure per la costruzione di un'abitazione. Costruire plastici di case o di porzioni di territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Abitazione, Città e Territorio ✓ Agricoltura ✓ Alimentazione ✓ L'economia

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO – COMPETENZA DIGITALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		<p>La competenza in campo tecnologico e di ingegneria è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico</p>	
DISCIPLINA		TECNOLOGIA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OGGETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Eseguire misurazioni e rilievi grafici e fotografici sulla propria abitazione o sull'ambiente scolastico. Leggere e interpretare semplici disegni e disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e potenzialità. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Strumenti di misurazione ✓ Strumenti di disegno tecnico ✓ Applicazioni per programmare
B. PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico per rappresentare solidi utilizzando la geometria descrittiva bidimensionale e tridimensionale. Effettuare stime di grandezze fisiche. Conoscere le conseguenze delle scelte energetiche sull'uomo e sull'ambiente. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Immaginare modifiche di oggetti in relazione a nuovi bisogni. Pianificare le fasi di costruzione di solidi e oggetti di design. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proiezioni ortogonali di solidi o gruppi di solidi ✓ Assonometrie (isometrica, cavaliere e monometrica) di solidi o gruppi di solidi
C. INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. 	<ol style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. Rilevare e disegnare anche avvalendosi di software specifici. Pianificare la scelta e l'utilizzo delle fonti energetiche rinnovabili ed esauribili. Costruire un semplice circuito elettrico (in serie ed in parallelo) utilizzando materiali facilmente reperibili. Rilevare le grandezze e le misure della corrente elettrica. Costruire solidi geometrici, oggetti di design e plastici di porzioni di territorio con impianti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Energia ✓ Elettricità ✓ Comunicazioni ✓ Trasporti ✓ Sostenibilità

IMMAGINI, SUONI, COLORI	ARTE E IMMAGINE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ● <i>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</i> ● <i>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</i> ● 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. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). ● È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) ● Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. ● Conosce i principali beni artistico-culturale presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. ● Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ● Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. ● Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. ● Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie, Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	
CAMPO DI ESPERIENZA		IMMAGINI, SUONI, COLORI	
SCUOLA DELL'INFANZIA		3 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; 	<ol style="list-style-type: none"> Sperimentare varie tecniche espressive Conoscere i colori primari 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coloritura con diverse tecniche. ✓ I colori primari. ✓ Associazione di colori agli oggetti corrispondenti ✓ Ascolto di brani musicali. ✓ Visione di cartoni animati e spettacoli di animazione.
B. MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> Segue e partecipa con consapevolezza a 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 	<ol style="list-style-type: none"> Sviluppare la sensibilità musicale. Fruire di spettacoli teatrali, di animazione. Percepire e distinguere il suono dal rumore. Accompagnare un canto con i movimenti del corpo. Associare a ritmi diversi andature corrispondenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscimento di suoni e rumori nell'ambiente circostante. ✓ Esecuzione di semplici movimenti del corpo associati a canti. ✓ Esecuzione di diversi movimenti corrispondenti a ritmi diversi.
C. MULTIMEDIALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie 	<ol style="list-style-type: none"> Confrontarsi con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie, Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	
CAMPO DI ESPERIENZA		IMMAGINI, SUONI, COLORI	
SCUOLA DELL'INFANZIA		4 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; 	<ol style="list-style-type: none"> Usare diverse tecniche espressive Conoscere i colori secondari Esprimersi attraverso il disegno e la drammatizzazione Comprendere messaggi iconici 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Uso creativo di diverse tecniche per la coloritura. ✓ Mescolanza di colori primari e ottenimento di colori secondari. Associazione di colori agli oggetti corrispondenti
B. MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> Segue e partecipa con consapevolezza a 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 	<ol style="list-style-type: none"> Sviluppare la sensibilità musicale. Fruire di spettacoli teatrali, di animazione. Affinare la sensibilità uditiva verso l'ambiente sonoro circostante. Accompagnare un canto con i movimenti del corpo. Associare a ritmi diversi andature corrispondenti. Sperimentare suoni prodotti con diversi strumenti e oggetti. Usare simboli per codificare suon 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Disegno libero e drammatizzazione Lettura di immagini e confronto con la realtà ✓ Ascolto di brani musicali. Visione di cartoni animati e spettacoli di animazione. Ricerca di suoni e rumori nell'ambiente circostante. ✓ Esecuzione di semplici movimenti del corpo associati a canti. Esecuzione di diversi movimenti corrispondenti a ritmi diversi. Costruzione di oggetti per produrre suoni. ✓ Invenzione di simboli per scrivere e riprodurre i vari suoni
C. MULTIMEDIALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie 	<ol style="list-style-type: none"> Confrontarsi con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie, Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	
CAMPO DI ESPERIENZA		IMMAGINI, SUONI, COLORI	
SCUOLA DELL'INFANZIA		5 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; 	<ol style="list-style-type: none"> Usare in maniera autonoma le diverse tecniche espressive Sperimentare mescolanze e gradazioni di colore Esprimersi attraverso il disegno Utilizzare software di grafica per disegnare Leggere l'immagine di un'opera d'arte Esprimersi con immaginazione e creatività nel disegno, nella pittura e nelle altre attività manipolative Vivere le prime esperienze artistiche attraverso diversi linguaggi, come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica Manipolare materiali, fare esperienze grafico-pittoriche, utilizzare i mass-media Acquisire la consapevolezza di fruire dei beni artistici ambientali e culturali; riconoscere la necessità della salvaguardia e della tutela. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Uso autonomo e creativo di diverse tecniche espressive. ✓ Sperimentazione di colori secondari nelle diverse tonalità (forte-tenuie) ✓ Associazione di colori agli oggetti corrispondenti Disegno libero ✓ Sperimentazione di tecniche di coloritura e disegno digitale. ✓ Lettura e produzione di opere pittoriche. ✓ Ascolto di brani musicali. ✓ Visione di cartoni animati e spettacoli di animazione. ✓ Ricerca di suoni e rumori nell'ambiente circostante. ✓ Produzione di suoni con il corpo, gli strumenti e la voce. ✓ Esecuzione di semplici movimenti del corpo associati a canti. ✓ Esecuzione di diversi movimenti corrispondenti a ritmi diversi. ✓ Costruzione di oggetti per produrre suoni. ✓ Invenzioni di simboli per scrivere e riprodurre i vari suoni
B. MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> Segue e partecipa con consapevolezza a 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 	<ol style="list-style-type: none"> Sviluppare la sensibilità musicale. Fruire di spettacoli teatrali, di animazione. Consolidare la sensibilità uditiva verso l'ambiente sonoro circostante. Utilizzare la voce e gli oggetti per produrre suoni. Accompagnare un canto con i movimenti del corpo. Associare a ritmi diversi andature corrispondenti. Sperimentare suoni prodotti con diversi strumenti Usare simboli per codificare suoni 	
C. MULTIMEDIALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie 	<ol style="list-style-type: none"> Confrontarsi con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		ARTE E IMMAGINE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 	<ol style="list-style-type: none"> Elaborare produzioni personali per esprimere vissuti e/o emozioni Rappresentare la realtà percepita rispettando le relazioni spaziali Rappresentare la figura umana come uno schema corporeo strutturato Impastare, modellare e assemblare materiali diversi e decorarli 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservazione di immagini e forme naturali. ✓ Ricerca e osservazione di immagini tematiche (le stagioni, gli alberi, i frutti, le feste e ricorrenze ...) ✓ Le relazioni spaziali ✓ I colori primari ✓ Lettura di immagini: la composizione e scomposizione di un paesaggio e della figura umana ✓ Le principali tecniche grafiche: uso della matita, dei pastelli, dei pennarelli ✓ Manipolazione di materiali cartacei, con l'utilizzo di forbici e colla ✓ Le potenzialità espressive dei materiali per una rielaborazione personale e creativa
B. OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere in un testo iconico - visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori e forme) Individuare nel linguaggio iconico sequenze narrative 	
C. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i principali beni artistico-culturale presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<ol style="list-style-type: none"> Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		ARTE E IMMAGINE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 	<ol style="list-style-type: none"> Elaborare produzioni personali per esprimere vissuti e/o emozioni Rappresentare la realtà percepita rispettando le relazioni spaziali Rappresentare la figura umana come uno schema corporeo strutturato Impastare, modellare e assemblare materiali diversi e decorarli 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Immagini e forme naturali. ✓ Immagini tematiche (le stagioni, gli alberi, i frutti, le feste e ricorrenze...) ✓ La grammatica visiva: il punto, la linea, il contorno, il colore (colori caldi e freddi) la scala dei colori. ✓ Il ritmo e l'alternanza di elementi compositivi: forme, colori e segni. ✓ La figura umana: parti del viso e del corpo, proporzioni. ✓ Riproduzione di semplici paesaggi visti, copiati, ricordati o inventati.
B. OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere in un testo iconico - visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori e forme) Individuare nel linguaggio iconico sequenze narrative 	
C. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i principali beni artistico-culturale presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<ol style="list-style-type: none"> Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		ARTE E IMMAGINE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 	<ol style="list-style-type: none"> Elaborare produzioni personali per esprimere vissuti e/o emozioni Trasformare immagini e materiali con soluzioni figurative originali Rappresentare la realtà percepita muovendosi nel piano e nello spazio Impastare, modellare e assemblare materiali diversi e decorarli Usare in maniera adeguata il colore 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le potenzialità espressive dei materiali plastici ✓ Strumenti e tecniche di espressione grafico-pittorica ✓ Orientamento nello spazio grafico-pittorico e uso dei colori ✓ Rappresentazione e collocazione degli oggetti sullo spazio foglio ✓ I colori primari, secondari caldi e freddi, il punto, le linee, contorno e forme. ✓ Elementi di base della comunicazione iconica per coglierne il senso visivo ✓ Tutela e salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesaggistici
B. OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ol style="list-style-type: none"> Guardare e osservare immagini e oggetti descrivendone gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio Riconoscere in un testo iconico - visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori e forme) individuando il loro significato espressivo. Individuare nel linguaggio iconico sequenze narrative 	
C. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i principali beni artistico-culturale presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<ol style="list-style-type: none"> Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio e della tecnica per comprenderne il messaggio e la funzione. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconoscere e apprezzare le opere d'arte presenti nel proprio territorio 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		ARTE E IMMAGINE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 	<ol style="list-style-type: none"> Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine Identificare in un'opera d'arte gli elementi che la caratterizzano: soggetto e tecnica Produrre disegni e immagini utilizzando soggetti, tecniche e materiali diversi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ LA GRAMMATICA VISIVA: <ul style="list-style-type: none"> □ Il punto. □ La linea. ✓ I colori: primari, secondari, complementari, caldi e freddi, intensità e tonalità intermedie.
B. OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere in un'immagine gli elementi spaziali che la caratterizzano: figura intera, sfondo, dettaglio Riconoscere in un testo iconico - visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservazioni sull'uso del colore, delle tecniche utilizzate, del significato che l'autore intende trasmettere con determinate scelte pittoriche ✓ Elementi essenziali di un'opera d'arte ✓ Il patrimonio artistico-culturale del proprio territorio
C. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i principali beni artistico-culturale presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<ol style="list-style-type: none"> Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		ARTE E IMMAGINE	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 	<ol style="list-style-type: none"> Osservare e descrivere in maniera dettagliata un'immagine Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi di base della comunicazione iconica ✓ Rielaborazione creativa ✓ Uso di strumenti e tecniche diverse
B. OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ol style="list-style-type: none"> Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e individuandone il loro significato espressivo Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rappresentazione e collocazione degli oggetti sullo spazio foglio ✓ LA GRAMMATICA VISIVA: i colori primari e secondari, il punto, le linee, contorno, forme, il volume ✓ Elementi del linguaggio visivo
C. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i principali beni artistico-culturale presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<ol style="list-style-type: none"> Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi essenziali di un'opera d'arte ✓ Il patrimonio artistico-culturale del proprio territorio

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		ARTE E IMMAGINE	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. 	<ol style="list-style-type: none"> Applicare procedimenti operativi creativi per la realizzazione di elaborati Rappresentare e rielaborare composizioni espressive creative Utilizzare alcune tecniche grafico-pittoriche facendo uso in maniera appropriata di strumenti per descrivere gli elementi formali ed estetici di un contesto reale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le tecniche operative: stencil, frottage, pennarelli, pittura a tempera ✓ Il cerchio cromatico di Itten ✓ I colori caldi e freddi, le gradazioni tonali, i contrasti
B. OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. 	<ol style="list-style-type: none"> Prendere coscienza dei molteplici messaggi visivi e multimediali presenti nell'ambiente e codificarli in base ai simboli peculiari 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I codici visuali: segno, linea, punto, superficie, colore, composizione ✓ Elementi della natura: forme e proporzioni ✓ La storia dell'arte dalla preistoria al Medioevo
C. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. 	<ol style="list-style-type: none"> Distinguere e confrontare gli stili delle diverse epoche artistiche, adottando la terminologia specifica del linguaggio visivo Comunicare e usare correttamente la terminologia specifica Individuare le principali tipologie dei Beni culturali, artistici e ambientali del territorio. 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		ARTE E IMMAGINE	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. 	<ol style="list-style-type: none"> Interpretare e rielaborare in modo creativo elaborati ispirati al mondo dell'arte e/o ad altri linguaggi artistici Riprodurre in modo proporzionato e corretto attraverso l'uso del colore e dell'applicazione delle principali regole compositive 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le tecniche operative: mosaico, vetrata, pittura a tempera ✓ Elementi del paesaggio: forme e proporzioni ✓ La prospettiva ✓ Simmetria e asimmetria ✓ La luce e l'ombra: ombra propria e ombra portata ✓ La storia dell'arte: dal Rinascimento al Neoclassicismo
B. OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. 	<ol style="list-style-type: none"> Cogliere il significato espressivo, culturale ed estetico di un'opera artistica Osservare e descrivere con un linguaggio via via più settoriale immagini statiche e dinamiche 	
C. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere rispettare e tutelare un bene culturale come patrimonio artistico e culturale dell'umanità Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le opere 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		ARTE E IMMAGINE	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. 	<ol style="list-style-type: none"> Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le tecniche operative: dripping, tecniche polimeriche, tecniche miste, la pittura a tempera, collage, il fotomontaggio, il modellato a tuttotondo ✓ Copia dal vero ✓ Interpretazione di un volto ✓ Il ritratto e l'autoritratto ✓ La maschera ✓ I mass-media: la pubblicità ✓ I meccanismi percettivi ✓ La storia dell'arte: dal Romanticismo all'arte contemporanea
B. OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. 	<ol style="list-style-type: none"> Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuare la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo). 	
C. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. 	<ol style="list-style-type: none"> Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali. 	

IMMAGINI, SUONI, COLORI	MUSICA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ● Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. ● <i>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</i> ● <i>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</i> ● <i>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</i> ● <i>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</i> 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. ● Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. ● Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. ● Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. ● Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. ● Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. ● Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. ● Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. ● È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. ● Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. ● Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		MUSICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. PERCEPIRE E COMPRENDERE LA REALTÀ SONORA	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sperimentare e analizzare diverse modalità di produzione di suoni e/ o rumori. 2. Individuare la fonte e la direzione di provenienza dei suoni 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Filastrocche, canzoni per bambini, canti per ricorrenze, canti a tema (numero e alfabeto) e di lingua inglese. ✓ Suoni e brani musicali. ✓ Tipologie di espressioni vocali (parlato, declamato, cantato, recitato, etc.)
B. RIPRODURRE SUONI E RUMORI	<ul style="list-style-type: none"> • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. . Eeguire semplici ritmi con strumenti non convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La sonorità di oggetti ed ambienti naturali ed artificiali. ✓ La pulsazione e il ritmo ✓ Materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie
C. ESPRIMERSI CON IL CANTO	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memorizzare canti e filastrocche 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Suoni e rumori presenti negli ambienti naturali ed artificiali. ✓ Filastrocche, canzoni per bambini, canti per ricorrenze, canti a tema e di lingua inglese
D. ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Rappresentare fenomeni sonori con il corpo 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		MUSICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. PERCEPIRE E COMPRENDERE LA REALTÀ SONORA	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere 	1. Classificare e mettere in relazione con la provenienza suoni e rumori dell'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tipologie di espressioni vocali (parlato, declamato, cantato, recitato, etc.). ✓ La sonorità di oggetti ed ambienti naturali ed artificiali. ✓ Strumentario didattico, oggetti di uso comune. ✓ Brani musicali di differenti repertori (musiche, canti, filastrocche, sigle televisive...) propri dei vissuti dei bambini. ✓ Parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo, quantità. ✓ Giochi musicali con l'uso del corpo e della voce. ✓ Brani musicali di differenti repertori propri dei vissuti dei bambini. ✓ Brani musicali di differenti repertori culturali.
B. RIPRODURRE SUONI E RUMORI		1. Memorizzare e riprodurre suoni e sequenze utilizzando il corpo, la voce e semplici strumenti	
C. ESPRIMERSI CON IL CANTO		1. Eseguire semplici canti utilizzando l'accompagnamento di semplici strumenti	
D. ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI		1. Interpretare con altri linguaggi non verbali un brano musicale.	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		MUSICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. PERCEPIRE E COMPRENDERE LA REALTÀ SONORA	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere 	1. Memorizzare, riprodurre e produrre suoni ed elementari sequenze adoperando il corpo, gli oggetti, la voce e gli strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuazione e utilizzo di alcuni simboli del codice musicale. ✓ Ascolto attivo, analisi ed esecuzione di brani di vario genere e stile. ✓ Interpretazione di brani ascoltati con il linguaggio grafico - pittorico. ✓ Giochi musicali con l'uso del corpo e della voce.
B. RIPRODURRE SUONI E RUMORI		1. Produrre ed eseguire facili strutture ritmiche adoperando simboli grafici nonconvenzionali	
C. ESPRIMERSI CON IL CANTO		1. Eseguire semplici canti e coreografie con l'accompagnamento di semplici strumenti	
D. ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI		1. Mettere in relazione, in un brano musicale, i significati e le strutture sonore, utilizzando il linguaggio verbale, motorio e grafico pittorico.	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		MUSICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. PERCEPIRE E COMPRENDERE LA REALTÀ SONORA	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compiere operazioni di analisi, confronto, classificazione e gradazione. 2. Usare una corretta terminologia musicale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo, pulsazioni. ✓ Elementi di base del codice musicale: sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali.
B. RIPRODURRE SUONI E RUMORI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare voce, strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Strumentario didattico e oggetti di uso comune. ✓ Canti (a voce, a canone, etc.) appartenenti al repertorio popolare e colto, di vario genere e provenienza.
C. ESPRIMERSI CON IL CANTO		<ol style="list-style-type: none"> 1. Eseguire canti, poesie e filastrocche anche con l'accompagnamento di strumenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo efficace della voce ✓ Sincronia del proprio canto con quello degli altri
D. ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Esprimere e interpretare un'esperienza sonora attraverso le parole, il movimento e il disegno 2. Cogliere le funzioni della musica in brani di musica per danza, gioco, lavoro, cerimonia, varie forme di spettacolo, pubblicità, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Brani musicali di qualunque genere e epoca. ✓ Contesti, pratiche sociali e funzioni della musica. ✓ Controllo del proprio tono di voce. <p>Canti e musiche sincronizzando i movimenti del corpo.</p>

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		MUSICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. PERCEPIRE E COMPRENDERE LA REALTÀ SONORA	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. 	1. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenze di alcune strutture fondamentali del linguaggio musicale, mediante l'ascolto di brani di epoche e generi diversi. ✓ Traduzione dei più immediati valori espressivi delle musiche ascoltate, con la parola, l'azione motoria e il disegno.
B. RIPRODURRE SUONI E RUMORI	<ul style="list-style-type: none"> • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. 	1. Utilizzare voce, strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Caratteristiche generali dei brani musicali: ripetizione, canone, etc. ✓ Utilizzo del giusto volume e dell'intonazione della voce in relazione al gruppo. ✓ Esecuzione di canti di generi diversi appartenenti alla propria cultura musicale e a quella di altri paesi.
C. ESPRIMERSI CON IL CANTO	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. 	1. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Contesti, pratiche sociali e funzioni della musica. ✓ Strumentario didattico convenzionale e non.
D. ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. 2. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 3. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Canti (a voce, a canone, etc.) appartenenti al repertorio popolare e colto, di vario genere e provenienza. ✓ Parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo. ✓ Elementi di base del codice musicale: sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali. ✓ Canti e musiche sincronizzando i movimenti del corpo.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		MUSICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. PERCEPIRE E COMPRENDERE LA REALTÀ SONORA	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. • Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. • È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. • Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. • Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sperimentare e analizzare diverse modalità di produzione di suoni e / o rumori. 2. Individuare la fonte e la direzione di provenienza dei suoni 3. Riconoscere i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere e comprendere la differenza tra suoni e rumori dell'ambiente ✓ Conoscere la fonte dei suoni
B. RIPRODURRE SUONI E RUMORI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Improvvisare semplici brani strumentali utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico – melodici 2. Eseguire, collettivamente e individualmente, semplici brani strumentali di diversi generi e stili 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere e comprendere la differenza tra suono e rumore ✓ Conoscere i parametri del suono ✓ Conoscere la notazione delle altezze, delle durate, dell'intensità ✓ Conoscere le indicazioni del tempo ✓ Conoscere i simboli musicali ✓ Conoscere la tecnica dello strumento
C. ESPRIMERSI CON IL CANTO		<ol style="list-style-type: none"> 1. Eseguire, collettivamente e individualmente, semplici brani vocali (su imitazione) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere le nozioni fondamentali per il canto ✓ Conoscere gli elementi costitutivi di un brano ascoltato
D. ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere ed apprezzare le composizioni musicali nel tempo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere gli elementi costitutivi di un brano ascoltato

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		MUSICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. PERCEPIRE E COMPRENDERE LA REALTÀ SONORA	<ul style="list-style-type: none"> Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica. 	<ol style="list-style-type: none"> Sperimentare e analizzare diverse modalità di produzione di suoni e / o rumori. Individuare la fonte e la direzione di provenienza dei suoni Riconoscere gli elementi costitutivi del linguaggio musicale Improvvisare brani strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico - melodici Realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche (danza, arti visive ...) Accedere alle risorse musicali presenti in rete 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere le principali caratteristiche del suono e le possibilità comunicative del linguaggio sonoro
B. RIPRODURRE SUONI E RUMORI		<ol style="list-style-type: none"> Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale di scrittura Eeguire composizioni strumentali di epoche e stili differenti, sia individualmente che in gruppo Realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche (danza, arti visive...) Accedere alle risorse musicali presenti in rete 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere la tecnica per la pratica strumentale
C. ESPRIMERSI CON IL CANTO		<ol style="list-style-type: none"> Eeguire, collettivamente e individualmente, brani vocali a una o più voci appartenenti a stili e/o epoche diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere la tecnica vocale ✓ Conoscere gli elementi costitutivi di un brano ascoltato
D. ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI		<ol style="list-style-type: none"> Analizzare caratteristiche e forme di brani musicali di vario genere, stile e tradizione Comprendere ed apprezzare le composizioni musicali nel tempo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere gli elementi costitutivi di un brano ascoltato ✓ Conoscere gli aspetti fondamentali della musica nei diversi periodi storici

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		MUSICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. PERCEPIRE E COMPRENDERE LA REALTÀ SONORA	<ul style="list-style-type: none"> Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere i simboli musicali Conoscere le principali caratteristiche del suono e le possibilità comunicative del linguaggio sonoro
B. RIPRODURRE SUONI E RUMORI		<ol style="list-style-type: none"> Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico - melodici. Eeguire composizioni strumentali di epoche e stili differenti, sia individualmente, sia in gruppo. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere la tecnica dello strumento
C. ESPRIMERSI CON IL CANTO		<ol style="list-style-type: none"> Eeguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere le nozioni fondamentali per il canto
D. ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI		<ol style="list-style-type: none"> Descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere gli elementi costitutivi di un brano ascoltato ✓ Conoscere gli aspetti fondamentali della musica nei diversi periodi storici

IL CORPO E IL MOVIMENTO	EDUCAZIONE FISICA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico - musicali e coreutiche. • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti. • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. • Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. • Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. • È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze. 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.	
CAMPO DI ESPERIENZA		IL CORPO E IL MOVIMENTO	
SCUOLA DELL'INFANZIA		3 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IDENTITÀ	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Prendere coscienza del proprio corpo Riconoscere le principali emozioni espresse attraverso il corpo Esprimersi e comunicare attraverso il corpo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ritmi e suoni del proprio corpo ✓ Il corpo ✓ Percorsi ✓ Giochi individuali e di gruppo ✓ La storia personale ✓ Descrizione del corpo su se stessi e sugli altri internamente ed esternamente ✓ Le emozioni: allegria e tristezza ✓ Giochi di movimento con regole ✓ Giochi drammatico-espressivi
B. AUTONOMIA		<ol style="list-style-type: none"> Muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico Controllare i gesti e coordinarsi con gli altri, sviluppando la consapevolezza dei rischi di movimenti incontrollati Giocare con il corpo, comunicare, esprimersi con la mimica, travestirsi, mettersi alla prova Affinare le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti, la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività Muoversi in modo spontaneo e guidato nei diversi ambienti e nelle varie situazioni 	
C. SALUTE		<ol style="list-style-type: none"> Leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura attraverso una corretta alimentazione e igiene personale Riflettere sulla valenza che l'immagine di sé assume nel confronto del gruppo dei pari. 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	
CAMPO DI ESPERIENZA		IL CORPO E IL MOVIMENTO	
SCUOLA DELL'INFANZIA		4 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IDENTITÀ	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Prendere coscienza del proprio corpo Interpretare con il corpo le emozioni Esprimersi e comunicare attraverso il corpo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ritmi e suoni del proprio corpo ✓ Il corpo ✓ Percorsi ✓ Giochi individuali e di gruppo ✓ La storia personale ✓ Descrizione del corpo su se stessi e sugli altri internamente ed esternamente ✓ Le emozioni: allegria e tristezza, rabbia. ✓ Esperienze motorie globali: strisciare, correre, saltare, ... Esperienze motorie segmentarie: lanciare, afferrare, calciare, ... Manualità fine: piegare, strappare, appallottolare, ... ✓ Giochi di destrezza e agilità ✓ Giochi di movimento e drammatico-espressivi
B. AUTONOMIA		<ol style="list-style-type: none"> Muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico Controllare i gesti e coordinarsi con gli altri, sviluppando la consapevolezza dei rischi di movimenti incontrollati Giocare con il corpo, comunicare, esprimersi con la mimica, travestirsi, mettersi alla prova Affinare le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti, la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività Controllare i movimenti segmentari e globali Controllare l'intensità del movimento nell'interazione con gli altri 	
C. SALUTE		<ol style="list-style-type: none"> Leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura attraverso una corretta alimentazione e igiene personale Riflettere sulla valenza che l'immagine di sé, assume nel confronto del gruppo dei pari. 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	
CAMPO DI ESPERIENZA		IL CORPO E IL MOVIMENTO	
SCUOLA DELL'INFANZIA		5 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IDENTITÀ	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> Prendere coscienza del proprio corpo Comunicare con il corpo le emozioni e interpretare quelle altrui Coordinare le azioni motorie segmentarie e globali Provare piacere nel partecipare alle varie attività motorie Controllare l'intensità del movimento nell'interazione con gli altri Esprimersi e comunicare attraverso il corpo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ritmi e suoni del proprio corpo ✓ Il corpo ✓ Percorsi ✓ Giochi individuali e di gruppo ✓ La storia personale ✓ Descrizione del corpo su se stessi e sugli altri internamente ed esternamente ✓ Le emozioni: allegria e tristezza, rabbia, meraviglia. Attività psico-motorie per il coordinamento globale e segmentario. ✓ Giochi di coppia e di gruppo Giochi di destrezza e agilità. ✓ Giochi di equilibrio. ✓ Giochi di movimento e drammatico-espressivi
B. AUTONOMIA		<ol style="list-style-type: none"> Muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico Controllare i gesti e coordinarsi con gli altri, sviluppando la consapevolezza dei rischi di movimenti incontrollati Giocare con il corpo, comunicare, esprimersi con la mimica, travestirsi, mettersi alla prova Affinare le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti, la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività 	
C. SALUTE		<ol style="list-style-type: none"> Leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura attraverso una corretta alimentazione e igiene personale Riflettere sulla valenza che l'immagine si sé, assume nel confronto del gruppo dei pari. 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		EDUCAZIONE FISICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico - musicali e coreutiche. • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. • Riconosce alcuni essenziali principi 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e denominare correttamente le parti del corpo 2. Relazionarsi con il mondo esterno attraverso il proprio corpo, adattando i propri schemi motori alle variabili spaziali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi per l'individuazione e la denominazione delle parti del corpo. ✓ Giochi e semplici percorsi basati sull'uso degli indicatori spaziali (dentro, fuori, sopra, sotto, davanti, dietro, destra e sinistra).
B. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Eseguire esercizi di coordinazione motoria in situazione dinamica e statica, rispettando i comandi ricevuti 2. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi con l'utilizzo degli schemi motori di base in relazione ad alcuni indicatori spazio-temporali. ✓ Il movimento naturale del saltare.
C. IL GIOCO E LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY		<ol style="list-style-type: none"> 1. Partecipare a giochi collettivi, rispettando le regole anche in forma di gara 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I movimenti naturali del camminare e del correre: diversi tipi di andatura e di corsa. ✓ Il movimento naturale del lanciare: giochi con la palla e con l'uso delle mani. ✓ Giochi di gruppo di movimento, individuali e di squadra
D. SALUTE BENESSERE, PREVENZIONE SICUREZZA			<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare in modo corretto per sé e per gli altri spazi e attrezzature

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		EDUCAZIONE FISICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico - musicali e coreutiche. • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. • Riconosce alcuni essenziali principi 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e denominare correttamente le parti del corpo 2. Relazionarsi con il mondo esterno attraverso il proprio corpo, adattando i propri schemi motori alle variabili spaziali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi per l'individuazione e la denominazione delle parti del corpo ✓ La gestione del corpo (respiro, posizioni, segmenti, tensioni, rilassamento muscolare).
B. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Eseguire esercizi di coordinazione motoria in situazione dinamica e statica, rispettando i comandi ricevuti 2. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi e semplici percorsi basati sull'uso degli indicatori spaziali (dentro, fuori, sopra, sotto, davanti, dietro, destra e sinistra). ✓ Giochi con l'utilizzo degli schemi motori di base in relazione ad alcuni
C. IL GIOCO E LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY		<ol style="list-style-type: none"> 1. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, rispettando le regole e collaborando con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ indicatori spazio-temporali. ✓ Il movimento naturale del saltare.
D. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA		<p>A. Utilizzare in modo corretto per sé e per gli altri spazi e attrezzature</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I movimenti naturali del camminare e del correre: diversi tipi di andatura e di corsa. ✓ Il movimento naturale del lanciare: giochi con la palla e con l'uso delle mani. ✓ Esercizi e attività finalizzate allo sviluppo delle diverse qualità fisiche. ✓ Percorsi misti in cui siano presenti più schemi motori in successione. ✓ Giochi di movimento, individuali e di squadra

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		EDUCAZIONE FISICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea	✓ Attività e giochi, individuali, a coppie e di gruppo, via via più complesse di percezione -riconoscimento – organizzazione del movimento valorizzando comportamenti individuali di sicurezza
B. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico - musicali e coreutiche. • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. 	1. Eseguire esercizi di coordinazione motoria in situazione dinamica e statica, rispettando i comandi ricevuti 2. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	✓ Attività e giochi, individuali, a coppie e di gruppo per costruire il senso di appartenenza e cooperazione e la necessità di regole e spazi adeguati nei giochi in funzione anche della sicurezza degli altri.
C. IL GIOCO E LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. 	1. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, rispettando le regole e collaborando con gli altri.	
D. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	1. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	✓ Attività e giochi, individuali, a coppie e di gruppo per consolidare le prime forme di organizzazione spaziale (gli spazi, le distanze, le altezze, le traiettorie, ecc.), temporale (prima e dopo, contemporaneità, successione, ordine, durata) e spazio/temporale (lento/veloce, accelero/decelero, ritmo)

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		EDUCAZIONE FISICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea. 2. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equilibrio statico, dinamico e di volo. ✓ La capacità di reazione. ✓ La capacità di orientamento. ✓ Le capacità ritmiche. ✓ Giochi propedeutici ad alcuni giochi sportivi (minivolley, minibasket...). ✓ Acquisizione progressiva delle regole di alcuni giochi sportivi. ✓ Collaborazione, confronto, competizione costruttiva con giochi di regola. ✓ Regole specifiche per la prevenzione degli infortuni. ✓ Alimentazione e sport. L'importanza della salute.
B. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. 2. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. 	
C. IL GIOCO E LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. 2. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, rispettando le regole e collaborando con gli altri. 3. Saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 	
D. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 2. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. 3. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio- respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		EDUCAZIONE MOTORIA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea. 2. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizzazione ed esecuzione di condotte motorie sempre più complesse coordinando vari schemi di movimento in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. ✓ Attività e giochi, individuali, a coppie e di gruppo indirizzate anche all'attività sportiva che valorizzino il ruolo attivo alunni degli alunni, nel rispetto delle regole e per favorire le potenzialità espressive di ciascuno (creatività, comportamenti, ecc.) anche in situazioni strutturate
B. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. 2. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esercitazioni anche analitiche, mirate allo sviluppo delle capacità coordinative e condizionali con riferimenti ai contenuti delle discipline collegate.
C. IL GIOCO E LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. 2. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. 3. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 4. Rispettare le regole nella competizione sportiva. 5. Saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Norme e giochi atti a favorire la conoscenza del rapporto alimentazione - benessere. ✓ Momenti di riflessione sulle attività svolte. ✓ Assunzione di responsabilità e ruoli in rapporto alle possibilità di ciascuno. I giochi sportivi (minivolley, minibasket, palla rilanciata...)
D. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 2. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. 3. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		EDUCAZIONE FISICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair-play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. 	<ol style="list-style-type: none"> Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esercizi individuali e di gruppo a corpo libero per consolidare la lateralità ✓ Esercizi individuali e di gruppo con piccoli attrezzi ✓ Esercizi individuali di gruppo di destrezza e coordinazione ✓ Esercizi per il miglioramento dell'equilibrio ✓ Esercizi di educazione respiratoria ✓ Esercizi di salto in diverse forme e lancio in diverse modalità ✓ Corsa lenta prolungata e uniforme con tempi progressivamente crescenti ✓ Lavoro aerobico in circuito. ✓ Skip, andature varie, esercizi in opposizione a coppie. ✓ Salti, balzi, lanci. ✓ Esercizi di preatletica generale ✓ Esercizi di forza in circuito: per muscoli degli arti inferiori e superiori, per muscoli dorsali e addominali, per muscoli erettori della colonna vertebrale ✓ Esercizi per la mobilità articolare e allungamento muscolare ✓ Giochi di partenze e scatti per migliorare la velocità ✓ Giochi di prontezza individuale, a coppie e a gruppo ✓ Staffette ✓ Utilizzo di gesti arbitrali in relazione al regolamento del gioco
B. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA		<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. 	
C. IL GIOCO E LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY		<ol style="list-style-type: none"> Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta. 	
D. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA		<ol style="list-style-type: none"> Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi di prontezza individuale, a coppie e a gruppo ✓ Staffette ✓ Utilizzo di gesti arbitrali in relazione al regolamento del gioco ✓ Avviamento ai giochi sportivi (palla rilanciata, mini basket, mini pallavolo)

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		EDUCAZIONE FISICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti. • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. • Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. • Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. • È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. 2. Utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. 3. Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esercizi individuali e di gruppo a corpo libero anche con attrezzi ✓ Esercizi di miglioramento della lateralità e dell'equilibrio ✓ Esercizi individuali di gruppo di destrezza e coordinazione ✓ Esercizi di educazione respiratoria ✓ Esercizi di salto in diverse forme e lancio in diverse modalità ✓ Corsa lenta prolungata e uniforme con tempi progressivamente crescenti ✓ Lavoro aerobico in circuito. ✓ Skip, andature varie, esercizi in opposizione a coppie, salti, balzi, lanci. ✓ Esercizi di preatletica generale ✓ Esercizi di forza in circuito:
B. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. 2. Decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. 3. Decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ per muscoli degli arti inferiori e superiori ✓ per muscoli dorsali e addominali ✓ per muscoli erettori della colonna vertebrale ✓ Giochi di partenze e scatti per migliorare la velocità ✓ Giochi di prontezza individuale, a coppie e a gruppo ✓ Esercitazioni di avviamento alla pratica sportiva ✓ Esercitazioni e pratica di arbitraggio ✓ Giochi sportivi (palla rilanciata, pallavolo, mini basket) ✓ Educazione alla salute e nozioni di pronto soccorso. ✓ Nozioni di anatomia, fisiologia e traumatologia dello sport.
C. IL GIOCO E LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY		<ol style="list-style-type: none"> 1. Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. 2. Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. 3. Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. 4. Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta 5. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presa di coscienza e valorizzazione dell'lo nella relazione con gli altri attraverso il gioco.
D. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. 2. Distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. 3. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. 4. Adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali	
DISCIPLINA		EDUCAZIONE FISICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti. • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. • Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. • Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. • È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. 2. Utilizzare l’esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. 3. Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esercizi individuali e di gruppo a corpo libero anche con attrezzi ✓ Esercizi di miglioramento della lateralità e dell’equilibrio ✓ Esercizi individuali di gruppo di destrezza e coordinazione ✓ Esercizi di coordinazione dinamica globale ✓ Esercizi di educazione respiratoria ✓ Esercizi di salto in diverse forme e lancio in diverse modalità ✓ Corsa lenta prolungata e uniforme con tempi progressivamente crescenti ✓ Lavoro aerobico in circuito. ✓ Skip, andature varie, esercizi in opposizione a coppie, salti, balzi, lanci. ✓ Esercizi di preatletica generale ✓ Esercizi di forza in circuito: ✓ per muscoli degli arti inferiori e superiori ✓ per muscoli dorsali e addominali ✓ per muscoli erettori della colonna vertebrale ✓ Giochi di partenze e scatti per migliorare la velocità ✓ Giochi di prontezza individuale, a coppie e a gruppo ✓ Esercitazioni di avviamento alla pratica sportiva ✓ Esercitazioni e pratica di arbitraggio ✓ Giochi sportivi (pallavo, pallacanestro) ✓ Educazione alla salute e nozioni di pronto soccorso. ✓ Nozioni di anatomia, fisiologia e traumatologia dello sport. ✓ Presa di coscienza e valorizzazione dell’Io nella relazione con gli altri attraverso il gioco.
B. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d’animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. 2. Decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. 3. Decodificare i gesti arbitrali in relazione all’applicazione del regolamento di gioco. 	
C. IL GIOCO E LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY		<ol style="list-style-type: none"> 1. Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. 2. Realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. 3. Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. 4. Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l’altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta 	
D. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell’età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. 2. Distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. 3. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l’altrui sicurezza. 4. Adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. 	

CAMPI DI ESPERIENZA	RELIGIONE CATTOLICA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● IL SÉ E L'ALTRO Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. ● IL CORPO E IL MOVIMENTO Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni. ● IMMAGINI, SUONI E COLORI Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. ● I DISCORSI E LE PAROLE Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso. ● LA CONOSCENZA DEL MONDO Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitando con fiducia e speranza 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. ● Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. ● Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 	<p style="text-align: center;">L'ALUNNO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● È aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. ● Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. ● Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. ● Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. ● Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
CAMPI DI ESPERIENZA		IL SÉ E L'ALTRO – IL CORPO E IL MOVIMENTO – IMMAGINI, SUONI E COLORI – I DISCORSI E LE PAROLE	
SCUOLA DELL'INFANZIA		3 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza 	<ol style="list-style-type: none"> Imparare ad interagire con gli altri attraverso il gioco Scoprire con gioia e stupore le meraviglie del creato 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conversazioni guidate ✓ Giochi strutturati sull'amicizia ✓ I doni del creato ✓ La figura di Gesù nei Vangeli ✓ Il Natale e la Pasqua ✓ Episodi significativi della vita di Gesù: ✓ Parabole e miracoli ✓ L'accoglienza e la pace ✓ La chiesa
B. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI			
C. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso. 	<ol style="list-style-type: none"> Comunicare con il corpo le proprie emozioni. Riconoscere -i principali segni della religione cristiana Scoprire che Gesù parla di amicizia e pace attraverso semplici racconti biblici 	
D. I VALORI ETICI E RELIGIOSI			

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
CAMPI DI ESPERIENZA		IL SÉ E L'ALTRO – IL CORPO E IL MOVIMENTO – IMMAGINI, SUONI E COLORI – I DISCORSI E LE PAROLE	
SCUOLA DELL'INFANZIA		4 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
E. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza 	<ol style="list-style-type: none"> Acquisire la capacità di attenzione e di ascolto dell'altro Scoprire che il mondo è dono dell'amore di DIO. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conversazioni guidate ✓ Giochi strutturati sull'amicizia ✓ I doni del creato ✓ La figura di Gesù nei Vangeli ✓ Il Natale e la Pasqua ✓ Episodi significativi della vita di Gesù: Parabole e miracoli ✓ L'accoglienza e la pace ✓ La chiesa
F. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI			
G. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni 	<ol style="list-style-type: none"> Imparare ad esprimere la religiosità attraverso la gestualità del corpo Riconoscere i principali simboli e segni della religione cristiana. 	
H. I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere e riprodurre attraverso la narrazione alcuni episodi della vita di Gesù 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
CAMPI DI ESPERIENZA		IL SÉ E L'ALTRO – IL CORPO E IL MOVIMENTO – IMMAGINI, SUONI E COLORI – I DISCORSI E LE PAROLE	
SCUOLA DELL'INFANZIA		5 ANNI	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza 	<ol style="list-style-type: none"> Scoprire, rispettare e custodire con gioia e stupore i doni del creato. Conoscere la figura di Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio d'amore nei racconti evangelici. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conversazioni guidate ✓ Giochi strutturati sull'amicizia ✓ I doni del creato ✓ La figura di Gesù nei Vangeli ✓ Il Natale e la Pasqua ✓ Episodi significativi della vita di Gesù: Parabole e miracoli ✓ L'accoglienza e la pace ✓ La chiesa
B. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI			
C. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso. 	<ol style="list-style-type: none"> Compiere gesti di attenzione, rispetto e pace verso il mondo e gli altri sull'esempio di Gesù. Scoprire i segni e i simboli del Natale e della Pasqua riconoscendoli come feste di vita e di pace. Conoscere la chiesa come luogo di preghiera. 	
D. I VALORI ETICI E RELIGIOSI			

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni, e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
DISCIPLINA		RELIGIONE CATTOLICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere nel Creato i segni e le tracce di Dio Creatore Cogliere nell'ambiente e nello stile di vita di Gesù gli aspetti quotidiani e saper operare un confronto col proprio vissuto 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il Creato ✓ Gesù: la sua famiglia, il suo paese, il suo stile di vita. ✓ La bibbia: creazione, miracoli, parabole. ✓ Natale e Pasqua. ✓ Ascolto e accoglienza; ✓ La chiesa luogo di incontro.
B. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. 	<ol style="list-style-type: none"> Ascoltare e saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, dei miracoli e delle parabole 	
C. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani 	<ol style="list-style-type: none"> Analizzare i gesti e le parole del Natale e della Pasqua 	
D. I VALORI ETICI E RELIGIOSI		<ol style="list-style-type: none"> Maturare atteggiamenti di ascolto e di accoglienza Dimostrare che la chiesa è il luogo di incontro e di preghiera per i cristiani 	

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni, e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
DISCIPLINA		RELIGIONE CATTOLICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. 	<ol style="list-style-type: none"> Comprendere che la realtà creata, dono amorevole di Dio, è un bene da custodire e proteggere. Cogliere alcune caratteristiche dell'ambiente terreno in cui è vissuto Gesù. Dimostrare che la preghiera è dialogo tra Dio e l'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'uomo nel creato ✓ La Palestina al tempo di Gesù ✓ La preghiera.
B. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere l'ambiente di vita di Gesù sotto il profilo geografico, familiare e sociale. Riconoscere in alcuni episodi evangelici che Gesù è venuto a compiere la missione del Padre: far conoscere il suo amore. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'infanzia di Gesù ✓ Gesù: missione, incontri, parabole e miracoli.
C. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani 	<ol style="list-style-type: none"> Analizzare le tradizioni natalizie e pasquali della propria cultura. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il Natale ✓ La Pasqua.
D. I VALORI ETICI E RELIGIOSI		<ol style="list-style-type: none"> Apprezzare il clima gioioso che caratterizza il rientro a scuola. Spiegare cosa significa far parte della Chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La gioia di ritrovarsi ✓ La Chiesa comunità di credenti

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni, e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
DISCIPLINA		RELIGIONE CATTOLICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere che possono esistere risposte diverse alle grandi domande esistenziali e che tali risposte non sono contraddittorie 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le grandi domande esistenziali; ✓ L'origine dell'Universo.
B. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia Saper collocare i principali personaggi biblici incontrati in un quadro narrativo unitario. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La bibbia ✓ I personaggi biblici nella narrazione biblica.
C. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani 	<ol style="list-style-type: none"> Scoprire il significato cristiano del Natale come compimento delle promesse bibliche. Riflettere sul significato della Pasqua ebraica e cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il Natale ✓ La Pasqua ebraica e cristiana
D. I VALORI ETICI E RELIGIOSI		<ol style="list-style-type: none"> Dimostrare l'impegno del popolo ebraico nella "Terra promessa" nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La legge e la carità

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni, e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
DISCIPLINA		RELIGIONE CATTOLICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUARTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere informazioni sulle religioni antiche. Riconoscere nella fede del popolo ebraico la prima forma di monoteismo nella storia Comprendere che per i cristiani Gesù è il Messia annunciato dai profeti e che in lui si compie il progetto di salvezza di Dio Padre 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le caratteristiche delle religioni antiche ✓ La fede nell'unico Dio ✓ Gesù Messia
B. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere il Gesù storico attraverso fonti cristiane e non cristiane. Conoscere la formazione e composizione dei vangeli. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza fonti cristiane e non ✓ I vangeli
C. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani 	<ol style="list-style-type: none"> Cogliere il significato cristiano del Natale e della Pasqua Individuare nelle espressioni artistiche avvenimenti legati alla vita di Gesù 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Natale e Pasqua ✓ L'arte cristiana
D. I VALORI ETICI E RELIGIOSI		<ol style="list-style-type: none"> Comprendere che per i cristiani il messaggio di Gesù continua nel tempo attraverso la testimonianza di coloro che credono in lui Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di Maria, la madre di Gesù 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I testimoni di vita cristiana ✓ Confronto tra le diverse religioni ✓ Maria madre del Messia e della Chiesa

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni, e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
DISCIPLINA		RELIGIONE CATTOLICA	
SCUOLA PRIMARIA		CLASSE QUINTA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere le origini e lo sviluppo delle grandi Religioni non cristiane, individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso Individuare i contenuti portanti della missione apostolica riconoscendone l'origine nel mandato di Gesù ai dodici Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane, evidenziando le prospettive del cammino ecumenico 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le religioni nel mondo ✓ Il mandato apostolico ✓ Il popolo cristiano cattolico, i grandi scismi, il movimento ecumenico
B. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa sin dalle origini per ricavarne insegnamenti validi ancora oggi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le persecuzioni e i martiri cristiani, le catacombe, la libertà di culto, il "credo"
C. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani 	<ol style="list-style-type: none"> Cogliere il significato cristiano del Natale e della Pasqua. Individuare significative espressioni d'arte cristiana per rivelare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il Natale e la Pasqua ✓ Arte paleocristiana e cristiana
D. I VALORI ETICI E RELIGIOSI		<ol style="list-style-type: none"> Sviluppare atteggiamenti di rispetto nei confronti delle altre confessioni Comprendere la centralità della preghiera nella vita di un credente, qualunque sia la sua religione. Riconoscere nella pace un impegno e un bene primario per la felicità di ogni persona e l'armonia tra tutti i popoli della terra. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interconfessionalità ✓ La pace: un bene da costruire e proteggere insieme.

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni, e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
DISCIPLINA		RELIGIONE CATTOLICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE PRIMA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> È aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. 	<ol style="list-style-type: none"> Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza) Comprendere alcune categorie fondamentali della fede cristiana (alleanza, Messia, risurrezione, Regno di Dio, salvezza) Approfondire l'identità storica, la predicazione di Gesù e correlarle alla fede cristiana, che nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte, risurrezione) riconosce in Lui il Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo che invia la Chiesa nel mondo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Religione, magia, mito ✓ Le prime religioni politeiste ✓ Il monoteismo ebraico: la rivelazione e la fede ✓ L'alleanza ✓ I patriarchi e la storia del popolo ebraico ✓ Il messianismo ✓ La Palestina al tempo di Gesù ✓ Il Gesù storico e il Gesù della fede ✓ Il compimento della rivelazione
B. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. 	<ol style="list-style-type: none"> 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 tutti i testi biblici utilizzando tutte le informazioni necessarie 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La Bibbia: ispirazione, struttura e interpretazione ✓ La Bibbia come fonte storica attendibile ✓ La Bibbia, parola di Dio ✓ Fonti non cristiane relative all'esistenza reale di Gesù
C. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> È aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere il messaggio cristiano nella nostra cultura Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La civiltà cristiana: tradizioni, usi e costumi ✓ Culto, riti, preghiere e uomini del sacro ✓ I luoghi sacri per il culto: ziggurat, tempio, sinagoga, chiesa e moschea

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni, e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
DISCIPLINA		RELIGIONE CATTOLICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE SECONDA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> È aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. 	<ol style="list-style-type: none"> Conoscere la Chiesa come realtà voluta da Dio, in cammino nei secoli, articolata secondo carismi e ministeri, vivificata dallo Spirito 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La prima comunità cristiana ✓ La Chiesa e la sua organizzazione ✓ La diffusione della Chiesa
B. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere il messaggio cristiano 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il Nuovo Testamento: gli Atti degli Apostoli
C. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> È aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda. 	<ol style="list-style-type: none"> Comprendere il significato fondamentale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La liturgia ✓ Il simbolo della fede ✓ I sacramenti come segno di salvezza e fonte di vita nuova

COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
PROFILO DELLE COMPETENZE		Manifesta l'orientamento religioso mostrando di comprendere le tradizioni, e i prodotti culturali, oltre a possedere la consapevolezza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui	
DISCIPLINA		RELIGIONE CATTOLICA	
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO		CLASSE TERZA	
NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ
A. DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> È aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. 	<ol style="list-style-type: none"> Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza, tramite strumenti di comunicazione di massa, come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Caratteristiche dell'adolescenza ✓ Vocazione e progetto di vita ✓ L'identità dell'uomo in relazione a Dio ✓ Il Decalogo e le Beatitudini nel progetto di vita cristiano ✓ La coscienza umana ✓ I valori e la visione cristiana della vita e della morte ✓ La realtà sociale e religiosa nel mondo contemporaneo ✓ L'ateismo e il risveglio religioso ✓ Rapporto tra fede e scienza ✓ L'origine del mondo nella visione biblica, filosofica e scientifica ✓ I mass-media ✓ La famiglia ✓ Il dialogo interreligioso
B. I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda. 	<ol style="list-style-type: none"> Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto di vita libero e responsabile Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche, rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'uomo, creatura libera ✓ Discernimento tra bene e male ✓ Il rispetto della vita nascente e senescente ✓ Stessa vita, stessi diritti ✓ Vivere nel rispetto della natura e in pace con gli altri ✓ La felicità e la salvezza per ogni uomo ✓ Le religioni si incontrano