



CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO

INDICE

PREMESSA.....	8
FONTI DI LEGITTIMAZIONE.....	10
SCELTE METODOLOGICHE	10
ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO VERTICALE.....	11
LE OTTO COMPETENZE CHIAVE	12
DALLE COMPETENZE CHIAVE AI CAMPI DI ESPERIENZA E ALLE DISCIPLINE.....	14
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DAI 3 AI 14 ANNI	16
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE.....	16
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	18
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	19
4. COMPETENZA DIGITALE	23
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE.....	23
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	24
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	25
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.....	25
SCUOLA DELL'INFANZIA - I CURRICOLI DEI CAMPI DI ESPERIENZA	28
I DISCORSI E LE PAROLE.....	28
LA CONOSCENZA DEL MONDO.....	29
IL SÉ E L'ALTRO	30
IL CORPO E IL MOVIMENTO.....	31
IMMAGINI, SUONI, COLORI.....	32
RELIGIONE	33
SCUOLA PRIMARIA – I CURRICOLI DELLE DISCIPLINE	34
ITALIANO	34

INGLESE	41
MATEMATICA	44
SCIENZE	49
TECNOLOGIA	52
GEOGRAFIA	55
STORIA.....	58
ARTE E IMMAGINE	61
MUSICA	64
EDUCAZIONE FISICA.....	66
RELIGIONE	70
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - I CURRICOLI DELLE DISCIPLINE.....	74
ITALIANO	74
INGLESE	77
FRANCESE	80
MATEMATICA	82
SCIENZE	85
TECNOLOGIA	87
GEOGRAFIA	89
STORIA.....	92
ARTE E IMMAGINE	94
MUSICA	97
EDUCAZIONE FISICA.....	98
RELIGIONE	101
LE RUBRICHE DI VALUTAZIONE per la SCUOLA PRIMARIA	103
ITALIANO Classe PRIMA.....	103

ITALIANO Classe SECONDA.....	104
ITALIANO Classe TERZA	105
ITALIANO Classe QUARTA	106
ITALIANO Classe QUINTA.....	108
INGLESE Classe PRIMA.....	110
INGLESE Classe SECONDA	110
INGLESE Classe TERZA.....	111
INGLESE Classe QUARTA	111
INGLESE Classe QUINTA.....	112
MATEMATICA Classe PRIMA.....	113
MATEMATICA Classe SECONDA.....	113
MATEMATICA Classe TERZA	114
MATEMATICA Classe QUARTA	115
MATEMATICA Classe QUINTA.....	116
SCIENZE Classe PRIMA.....	117
SCIENZE Classe SECONDA	118
SCIENZE Classe TERZA.....	118
SCIENZE Classe QUARTA	119
SCIENZE Classe QUINTA.....	120
TECNOLOGIA Classe PRIMA.....	120
TECNOLOGIA Classe SECONDA.....	121
TECNOLOGIA Classe TERZA	121
TECNOLOGIA Classe QUARTA	122
TECNOLOGIA Classe QUINTA.....	123
GEOGRAFIA Classe PRIMA.....	124

GEOGRAFIA Classe SECONDA.....	124
GEOGRAFIA Classe TERZA	125
GEOGRAFIA Classe QUARTA	126
GEOGRAFIA Classe QUINTA	126
STORIA Classe PRIMA	128
STORIA Classe SECONDA.....	128
STORIA Classe TERZA	129
STORIA Classe QUARTA	130
STORIA Classe QUINTA	131
ARTE E IMMAGINE Classe PRIMA.....	133
ARTE E IMMAGINE Classe SECONDA.....	133
ARTE E IMMAGINE Classe TERZA	134
ARTE E IMMAGINE Classe QUARTA	135
ARTE E IMMAGINE Classe QUINTA.....	135
MUSICA Classe PRIMA	136
MUSICA Classe SECONDA	137
MUSICA Classe TERZA.....	137
MUSICA Classe QUARTA	138
MUSICA Classe QUINTA.....	139
EDUCAZIONE FISICA Classe PRIMA	139
EDCAZIONE FISICA Classe SECONDA	140
EDUCAZIONE FISICA Classe TERZA.....	141
EDUCAZIONE FISICA Classe QUARTA	141
EDUCAZIONE FISICA Classe QUINTA.....	142
RELIGIONE Classe PRIMA	144

RELIGIONE Classe SECONDA.....	144
RELIGIONE Classe TERZA	145
RELIGIONE Classe QUARTA	145
RELIGIONE Classe QUINTA	146
LE RUBRICHE DI VALUTAZIONE per la SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	147
VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE DEGLI APPRENDIMENTI	147
VALUTAZIONE E CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE	148
ITALIANO Classe PRIMA.....	148
ITALIANO Classe SECONDA.....	149
ITALIANO Classe TERZA	150
INGLESE Classe PRIMA.....	152
INGLESE Classe SECONDA	153
INGLESE Classe TERZA.....	154
FRANCESE Classe PRIMA	155
FRANCESE Classe SECONDA.....	156
FRANCESE Classe TERZA	157
MATEMATICA Classe PRIMA.....	159
MATEMATICA Classe SECONDA	160
MATEMATICA Classe TERZA	162
SCIENZE Classe PRIMA.....	164
SCIENZE Classe SECONDA	165
SCIENZE Classe TERZA.....	167
TECNOLOGIA Classe PRIMA.....	169
TECNOLOGIA Classe SECONDA.....	170
TECNOLOGIA Classe TERZA	172

GEOGRAFIA Classe PRIMA.....	174
GEOGRAFIA Classe SECONDA.....	175
GEOGRAFIA Classe TERZA	176
STORIA Classe PRIMA	178
STORIA Classe SECONDA.....	179
STORIA Classe TERZA	181
ARTE E IMMAGINE Classe PRIMA.....	183
ARTE E IMMAGINE Classe SECONDA.....	184
ARTE E IMMAGINE Classe TERZA	185
MUSICA Classe PRIMA	187
MUSICA Classe SECONDA	187
MUSICA Classe TERZA.....	188
EDUCAZIONE FISICA Classe PRIMA	188
EDUCAZIONE FISICA Classe SECONDA	189
EDUCAZIONE FISICA Classe TERZA.....	190
RELIGIONE Classe PRIMA	191
RELIGIONE Classe SECONDA.....	192
RELIGIONE Classe TERZA	192
CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA	194
CURRICOLO DIGITALE	226

PREMESSA

Il Curricolo verticale dell'Istituto "G. Rodari-D. Alighieri" nasce come strumento di progettazione e valutazione a supporto del processo di insegnamento/apprendimento per competenze. Si tratta di un Curricolo che accompagna l'alunno dai tre ai quattordici anni, consentendogli di sviluppare competenze disciplinari correlate al pieno esercizio della cittadinanza, nell'ottica di un apprendimento permanente.

Si è scelto di articolare il curricolo a partire dalle competenze definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea nelle *Raccomandazioni del 22 maggio del 2018*, perché queste rappresentano la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione e spiegano le motivazioni dell'apprendimento stesso, attribuendogli senso e significato. Esse sono delle "metacompetenze", poiché, come dice il Parlamento Europeo: *"Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva. Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità"*. La scelta di organizzare il Curricolo per competenze chiave è inoltre in linea con il documento *Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari* del 22 febbraio 2018, con cui il Comitato Scientifico Nazionale per l'attuazione delle Indicazioni Nazionali ha proposto una rilettura delle stesse attraverso le competenze di Cittadinanza.

Il Curricolo elaborato dal nostro Istituto si propone di superare le frammentazioni e la ripetitività del sapere per discipline, perseguendo finalità specifiche in orizzontale con l'ambiente di vita dell'alunno e in verticale tra i diversi segmenti di scuola del Primo Ciclo, al fine di:

- Permettere agli alunni il riconoscimento reciproco e dell'identità di ciascuno, con particolare attenzione al sostegno delle varie forme di diversità, di disabilità o di svantaggio (nuovo scenario);
- Rispondere alle esigenze formative degli alunni (centralità della persona);
- Garantire azioni di continuità e di orientamento tra le varie agenzie educative – scuola, famiglia, extra scuola – (nuova cittadinanza);
- Valorizzare il pluralismo culturale e territoriale attraverso una serie di relazioni tra il microcosmo personale e il macrocosmo dell'umanità (nuovo umanesimo).

FONTI DI LEGITTIMAZIONE

- Legge 6 giugno 2020, n. 41 art. 1 comma 2bis – Valutazione finale degli apprendimenti degli alunni della Scuola Primaria;
- Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica adottate in applicazione della Legge 20 agosto 2019, n. 92;
- Quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del 22 maggio 2018);
- Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari, febbraio 2018;
- Decreto Legislativo 13 aprile 2017, n. 62 – Valutazione, certificazione delle competenze ed Esame di Stato nel Primo Ciclo di Istruzione;
- Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, 25 settembre 2015;
- CM n. 3 del 13/02/2015: Certificazione delle competenze per il Primo Ciclo;
- Indicazioni Nazionali per il Curricolo con Profilo dello studente, 04/09/2012;
- DPR 11 febbraio 2010 relativo all'Insegnamento della Religione Cattolica.

SCELTE METODOLOGICHE

Nella relazione educativa, gli insegnanti dei tre ordini di scuola del I Ciclo:

- **svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione** e, nel fare propria la ricerca degli allievi, li aiutano a pensare e a riflettere, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi di confronto diffuso;
- **organizzano gli spazi e i tempi** per migliorare la qualità pedagogica dell'ambiente educativo che diventa oggetto di esplicita progettazione e verifica;
- **valorizzano l'esperienza e le conoscenze degli alunni** al fine di sollecitare un ruolo attivo degli stessi mediante la problematizzazione degli argomenti trattati;
- **intervengono nei riguardi delle diversità**, perché non diventino disuguaglianze;
- **Favoriscono l'esplorazione e la scoperta, incoraggiano l'apprendimento collaborativo** sia all'interno della classe, sia attraverso la formazione di gruppi di lavoro con alunni di classi e di età diverse;
- **Promuovono apprendimenti significativi**, in grado di veicolare contenuti culturalmente rilevanti, motivanti e legati all'esperienza di vita dei bambini e dei ragazzi, tali da favorire il confronto con l'attualità, l'integrazione tra teoria e prassi.

ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO VERTICALE



LE OTTO COMPETENZE CHIAVE

(Riferimento normativo: Raccomandazione Parlamento Europeo, 22 maggio 2018)

1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	È la capacità di individuare, comprendere, esprimere e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione ed espressione) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici e alla disponibilità di farlo. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino. L'intreccio di tali competenze è definito con l'acronimo STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica).
4. 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, la sicurezza la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	<p>Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo. Comprende la capacità di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. Per la prima volta compare il termine "resiliente": acquisire tale competenza significa essere capace di gestire l'incertezza e lo stress.</p>
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	<p>Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Rispetto alla precedente Raccomandazione, tale competenza ora è a sé. L'educazione alla cittadinanza attiva diventa centro attorno a cui costruire i percorsi formativi degli allievi.</p>
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	<p>È la capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p>A differenza della Raccomandazione 2006, ora la competenza è proprio imprenditoriale: si tratta di educare a trasformare il pensiero in azione, ponendo al centro la capacità di agire con creatività.</p>
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	<p>Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ad esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti. Si accentua ancor più l'importanza della tutela del patrimonio artistico e culturale.</p>

DALLE COMPETENZE CHIAVE AI CAMPI DI ESPERIENZA E ALLE DISCIPLINE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO
	CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI/CONCORRENTI	DISCIPLINE PREVALENTI/CONCORRENTI
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE TUTTI I CAMPI	ITALIANO TUTTE LE DISCIPLINE
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	INGLESE FRANCESE
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA GEOGRAFIA
COMPETENZA DIGITALE	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA	TECNOLOGIA TUTTE LE DISCIPLINE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO EDUCAZIONE CIVICA	STORIA EDUCAZIONE CIVICA
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTE LE DISCIPLINE
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IMMAGINI, SUONI, COLORI IL CORPO E IL MOVIMENTO RELIGIONE	ARTE E IMMAGINE MUSICA EDUCAZIONE FISICA RELIGIONE TUTTE LE DISCIPLINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DAI 3 AI 14 ANNI

1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</p>	<p>ITALIANO</p> <p>L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Scriva testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli,</p>	<p>ITALIANO</p> <p>L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer).</p> <p>Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione collaborando con compagni e insegnanti.</p> <p>Usa manuali delle discipline o testi divulgativi</p>

	<p>trasformandoli.</p> <p>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.</p>	<p>(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.</p> <p>Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p> <p>Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).</p> <p>Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi del discorso.</p> <p>Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori realizzando scelte lessicali adeguate.</p> <p>Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale, comunicativo.</p> <p>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 appieno i significati dei testi e per correggere i propri scritti.</p>
--	--	--

2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<p>I DISCORSI E LE PAROLE Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p>	<p>INGLESE L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>	<p>INGLESE L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.</p> <p>FRANCESE L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. 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 usate per imparare.</p>

3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. 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.</p> <p>Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.</p> <p>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>	<p>MATEMATICA</p> <p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>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...).</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>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.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi</p>	<p>MATEMATICA</p> <p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.</p> <p>Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.</p> <p>Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).</p> <p>Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p>

	<p>con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p> <p>SCIENZE L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni produce rappresentazioni grafiche e schema di livello adeguato, elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi 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</p>	<p>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.</p> <p>SCIENZE L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. È consapevole del ruolo della comunità umana sulla terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.</p>
--	---	--

	<p>scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti...) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico.</p> <p>GEOGRAFIA</p> <p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi</p>	<p>Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.</p> <p>Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che si stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse e di produzione dei beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni e sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche e infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico.</p>
--	---	---

	<p>cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)</p> <p>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.</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>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>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala, in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p> <p>Utilizza opportunamente carte geografiche, foto attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici, per comunicare efficacemente informazioni spaziali.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
--	--	---

4. COMPETENZA DIGITALE

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Incontra le tecnologie digitali e i nuovi media.	TECNOLOGIA Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	TECNOLOGIA Utilizza adeguate risorse materiali, informatiche e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche digitali. Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e di socializzazione. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche e infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<i>Tutti i campi di esperienza e tutte le discipline concorrono con i propri linguaggi allo sviluppo della competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</i>		

6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<p>IL SÉ E L'ALTRO</p> <p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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>	<p>STORIA</p> <p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p> <p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>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.</p> <p>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>	<p>STORIA</p> <p>L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.</p> <p>Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.</p> <p>Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.</p> <p>Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</p> <p>Conosce aspetti e processi fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibili aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibili aperture e confronti con il mondo antico.</p> <p>Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.</p> <p>Conosce gli aspetti 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>

7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<i>Tutti i campi di esperienza e tutte le discipline concorrono con i propri linguaggi allo sviluppo della competenza imprenditoriale</i>		

8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base.</p> <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale</p>	<p>ARTE E IMMAGINE L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità per la loro salvaguardia.</p> <p>MUSICA</p>	<p>ARTE E IMMAGINE L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. Analizza e descrive beni</p>

<p>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> <p>RELIGIONE</p> <p>Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per iniziare a maturare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione. Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. Impara alcuni termini del linguaggio</p>	<p>L'alunno 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. 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. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p> <p>EDUCAZIONE FISICA</p> <p>L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso</p>	<p>culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.</p> <p>MUSICA</p> <p>L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.</p> <p>EDUCAZIONE FISICA</p> <p>L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello</p>
---	---	--

<p>cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso. Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto da cristiani e da tanti uomini religiosi come donodi Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.</p>	<p>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> <p>RELIGIONE</p> <p>L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sugli elementi 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 rispetto al modo in cui lui stesso percepisce vive tali festività. Riconosce nella Bibbia, libro sacro per ebrei e cristiani, un documento fondamentale della cultura occidentale, distinguendola 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 culturale ed esistenziale. Confronta la propria esperienza religiosa con quella di altre persone e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il valore specifico dei Sacramenti e si interroga sul significato che essi hanno nella vita dei cristiani.</p>	<p>"star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.</p> <p>RELIGIONE</p> <p>L'alunno 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 sé stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.</p>
---	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA - I CURRICOLI DEI CAMPI DI ESPERIENZA

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE E COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza. Comprendere testi di vario tipo letti da altri. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. Scoprire la presenza di una lingua diversa, conoscere e sperimentare la pluralità di linguaggi, misurarsi con la creatività e la fantasia.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Tre anni	Si esprime attraverso cenni, parole, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste. Nomina oggetti noti. Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante. Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate. Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni. Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.	Utilizzo della lingua italiana per comunicare in differenti situazioni. Comprensione di parole e discorsi. Conoscere parole nuove. Saper esprimere e comunicare emozioni, sentimenti, argomentazioni.
Quattro anni	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili. Racconta i propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Esegue semplici consegne relative a compiti strutturati e precisi. Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua, su domande stimolo dell'insegnante, alcune essenziali informazioni. Pone domande sui racconti ascoltati. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile. Interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.	Riconoscere rime, memorizzare filastrocche, interpretare drammatizzazioni. Riconoscere i suoni iniziali e finali delle parole.
Cinque anni	Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile. Colloca correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi delle domande orientative dell'insegnante. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni. Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni. Sa ricostruire un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. Recita poesie, canzoni, filastrocche. Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni più rilevanti. Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri. Familiarizza con il codice alfanumerico anche attraverso 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.	Ascoltare e comprendere narrazioni, raccontare ed inventare storie, utilizzare il linguaggio per progettare. Avvicinamento al codice scritto alfanumerico. Saper sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare. Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare eventi nel tempo. Individuare le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Tre anni	Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano attività di routine. Ordina oggetti in base ad un criterio su indicazione dell'insegnante. Utilizza correttamente le costruzioni. Individua, a richiesta, differenze in persone, animali, oggetti. Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata. Distingue i principali fenomeni atmosferici. Si orienta nello spazio della scuola e vi si muove con sicurezza. Riconosce quantità e conta entro il tre.	Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata. Linee del tempo. Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni. Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...) Raggruppamenti. Seriazioni e ordinamenti. Serie e ritmi. Simboli, mappe e percorsi. Figure e forme. Numeri e numerazione. Strumenti e tecniche di misura.
Quattro anni	Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta. Riproduce ritmi sonori e grafici. Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Colloca correttamente azioni della propria esperienza in fasi della giornata nominate dall'insegnante. Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti e nel paesaggio. Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali. Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. Riconosce quantità e conta entro il cinque.	
Cinque anni	Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate. Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. Riferisce fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento. Quantifica e riconosce i simboli numerici entro il nove. Si orienta correttamente nello spazio. Esegue percorsi noti. Colloca correttamente oggetti nello spazio.	

IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	
COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Manifesta il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conosce elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Riflette sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Riflette, si confronta, ascolta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; segue le regole di comportamento e si assume responsabilità.</p>	
ABILITÀ		CONOSCENZE
Tre anni	<p>Percepisce e riconosce sé stesso. Riconosce la propria appartenenza ad un gruppo (a casa, a scuola, con i compagni). Accetta i compagni nel gioco. Rispetta semplici regole della vita di gruppo. Rispetta le proprie cose e quelle altrui. Accetta le diversità presenti nel gruppo. Riconosce la figura dell'adulto come punto di riferimento. Partecipa a giochi ed attività con i compagni o con l'adulto.</p>	<p>Ruoli, funzioni e regole fondamentali in famiglia, a scuola, nella comunità di appartenenza. Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi.</p>
Quattro anni	<p>Comunica consapevolmente i propri sentimenti e le proprie esigenze. Sa individuare le relazioni parentali. Sviluppa il senso di appartenenza ad una comunità. Rispetta le regole della vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri. Assume responsabilità adottando criteri di comportamento comuni. Sa rispettare le diversità. Rispetta in maniera consapevole le regole comportamentali. Riflette e si confronta su esperienze comuni. Gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con i compagni utilizzando spazi, strumenti e materiali.</p>	
Cinque anni	<p>Sviluppa atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità. Sa riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni controllandoli in maniera adeguata. Sa ricostruire eventi della propria storia personale. Riconosce e discute insieme le situazioni che suscitano vari sentimenti. Interiorizza le regole dello star bene insieme riflettendo sul valore morale delle proprie azioni. Conosce e valorizza le diversità sviluppando il senso di responsabilità dell'accoglienza e dell'appartenenza. Riconosce e rispetta norme di comportamento comprendendo i bisogni e le intenzioni degli altri. Gioca e lavora cooperando nella realizzazione di un progetto comune.</p>	

IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Tre anni	È autonomo nell'uso dei servizi igienici. È autonomo nel momento del pasto o della merenda. Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. Indica su di sé le parti del corpo nominate dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante. Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.	Il corpo e le differenze di genere. Regole di igiene del corpo e degli ambienti. Gli alimenti. Il movimento sicuro. I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri. Le regole dei giochi.
Quattro anni	Osserva le principali abitudini di igiene personale Mangia correttamente ed in modo autonomo. Esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti. Partecipa ai giochi in coppia e collettivi, rispettando le regole. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. Riconosce alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. Segue semplici ritmi attraverso il movimento Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso motorie; sommariamente nella manualità fine. Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente.	
Cinque anni	Osserva in crescente autonomia le principali abitudini di igiene personale. Sa esprimere i bisogni fisiologici. Distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche. Mangia correttamente e compostamente. Distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio. Controlla la coordinazione oculo manuale. Si muove seguendo ritmi. Rispetta le regole, accetta e riconosce il ruolo dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.	

IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Tre anni	Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Usa diversi tipi di colori su spazi estesi di foglio rispettando sommariamente contorni definiti. Sperimenta diversi tipi di materiali in attività plastico-manipolative. Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Canta semplici canzoncine.	Principali forme di espressione artistica. Tecniche di rappresentazione grafica, plastica audiovisiva, corporea. Gioco simbolico.
Quattro anni	Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegandone il contenuto. Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità; si sforza di rispettare contorni definiti nella colorazione. Canta semplici canzoncine anche in coro e produce sequenze sonore e ritmi con la voce e con il corpo.	
Cinque anni	Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il Linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Realizza, intenzionalmente, creazioni personali attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative. Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati e con strumenti semplici. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo; sviluppa interesse per l'ascolto della musica, esprimendo anche proprie valutazioni.	

RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	Scoprire nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù. Maturare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Tre anni	Osserva con stupore la varietà e la bellezza della natura Utilizza alcune parole semplici del linguaggio cristiano. Sperimenta l'atmosfera di gioia che accompagna le feste cristiane. Scopre la bellezza dello stare insieme.	L'uomo e il suo rapporto con la natura, le festività cristiane, i simboli e il linguaggio della religione cristiana, Gesù e i racconti del Vangelo.
Quattro anni	Riconosce il Creato come dono di Dio. Ascolta e comprende i racconti del Vangelo legati alle festività per i cristiani. Impara alcuni termini del linguaggio cristiano. Riconosce i segni delle principali feste cristiane e alcuni elementi della Chiesa. Conosce Gesù e il suo insegnamento di pace.	
Cinque anni	Comprende il significato della cura e del rispetto della natura. Comprende che l'Amore è il comandamento più grande per i cristiani. Scopre nell'arte figurativa i racconti del Vangelo legati alle festività cristiane. Comprende che Gesù ci ha insegnato ad amare tutti.	

SCUOLA PRIMARIA – I CURRICOLI DELLE DISCIPLINE

ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
COMPETENZE SPECIFICHE	Comunica: comprende messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). Legge, comprende ed interpreta testi scritti di vario tipo. Produce testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi. Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	
ABILITÀ		CONOSCENZE
Classe prima	<p>ASCOLTO E PARLATO Prende la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione), intervenendo in modo pertinente. Comprende l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. Ascolta testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e sa riferire semplici informazioni pertinenti con domande stimolo dell'insegnante. Comprende e dà semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Racconta storie personali o fantastiche, esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile per chi ascolta, con l'aiuto di domande stimolo.</p> <p>LETTURA Padroneggia la lettura strumentale (di decifrazione) nella modalità ad alta voce. Prevede il contenuto di un semplice testo in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. Comprende semplici e brevi testi di tipo diverso: racconti, testi descrittivi, informativi, tabelle con dati legati a esperienze pratiche, elenchi, istruzioni, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. Legge semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi (brevi fiabe, racconti, filastrocche) mostrando di saperne cogliere il senso globale, con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>SCRITTURA Acquisisce le capacità percettive e manuali. Comunica per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi legati all'esperienza quotidiana (scolastica o familiare).</p>	<p>FINE CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le regole della conversazione. • Lettura di immagini e parole. • Lettura espressiva e comprensione di testi di vario tipo. • Scrittura di testi di vario tipo. • Classificazione di parole. • Uso corretto delle principali convenzioni ortografiche e morfo-sintattiche. • Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. • Uso della punteggiatura.

	<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Comprende in brevi testi il significato di parole non note basandosi sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole e attraverso domande stimolo dell'insegnante. Usa in modo appropriato le parole man mano apprese.</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Riconosce se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari) attraverso la riflessione intuitiva basata sulla conoscenza della lingua parlata. Presta attenzione alla grafia delle parole nei testi e applica con relativa pertinenza le conoscenze ortografiche finora apprese, nella propria produzione scritta.</p>	
Classe seconda	<p>ASCOLTO E PARLATO Prende la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi altrui. Comprende l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. Ascolta testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riferire informazioni pertinenti in modo sufficientemente coerente. Comprende e dà semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Racconta storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico, esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile per chi ascolta, con l'aiuto di domande stimolo.</p> <p>LETTURA Padroneggia la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce sia in quella silenziosa, con sufficiente correttezza e scorrevolezza. Prevede il contenuto di un semplice testo in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. Comprende il significato di parole non note in base al testo, con l'aiuto di domande guida dell'insegnante. Legge testi (narrativi, descrittivi, informativi), cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni, anche con l'aiuto di domande guida. Comprende testi di tipo diverso, continui e non continui legati ad esperienze pratiche, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. Legge semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p>SCRITTURA Acquisisce le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine della scrittura nello spazio grafico. Produce semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). Scrive</p>	

	<p>sotto dettatura, comunica con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione fino ad ora apprese.</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <p>Comprende in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto, con domande stimolo, sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. Amplia il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. Usa in modo appropriato le parole man mano apprese.</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <p>Confronta testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (differenze tra testo orale e testo scritto). Riconosce se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). Presta attenzione alla grafia delle parole nei testi e applica le conoscenze ortografiche finora apprese, nella propria produzione scritta.</p>	
Classe terza	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Prende la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. Comprende l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Ascolta testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. Comprende e dà semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Racconta storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. Ricostruisce verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.</p> <p>LETTURA</p> <p>Padroneggia la lettura strumentale (di decifrazione), sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. Prevede il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprende il significato di parole non note in base al testo. Legge testi (narrativi, descrittivi, informativi), cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. Comprende testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. Legge semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. Legge semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</p> <p>SCRITTURA</p> <p>Acquisisce le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per</p>	

	<p>l'apprendimento della scrittura. Scrive sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia. Comunica con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. Produce semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <p>Comprende in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. Amplia il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. Usa in modo appropriato le parole man mano apprese. Effettua semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <p>Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto). Riconosce se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). Presta attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>	
Classe quarta	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Interagisce in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Comprende il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa). Comprende lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media. Formula domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. Comprende consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. Coglie in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprime la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. Racconta 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. Organizza un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe.</p> <p>LETTURA</p> <p>Impiega tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. Usa, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto;</p>	<p>FINE CLASSE QUINTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regole ed elementi della comunicazione • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali • Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici • Testi ed esposizioni orali graduati nella complessità. • Testi narrativi, espositivi, regolativi, descrittivi soggettivi e/o oggettivi, poetici, articoli di cronaca, consultazione di riviste.

	<p>si pone domande all'inizio e durante la lettura del testo. Coglie indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. Sfrutta le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. Legge e confronta informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione: sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi. Segue istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. Legge testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. Legge 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.</p> <p>SCRITTURA</p> <p>Raccoglie le idee, le organizza per punti. Produce racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. Scrive lettere indirizzate a destinatari noti adeguando il testo alle situazioni. Esprime per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. Rielabora testi: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo. Scrive semplici testi regolativi per l'esecuzione di attività: regole di gioco, ricette. Realizza testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. Produce testi creativi sulla base di modelli dati: filastrocche, racconti brevi, poesie. Produce testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <p>Comprende ed utilizza in modo appropriato il lessico di base: parole del vocabolario. Arricchisce il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole: somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico. Comprende, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. Comprende e utilizza parole e termini specifici legati alle discipline di studio. Utilizza il dizionario come strumento di consultazione.</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <p>Conosce i principali meccanismi di formazione delle parole: parole semplici, derivate, composte. Comprende le principali relazioni di significato tra le parole:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di diverse tipologie testuali. • Utilizzo del vocabolario. • Comprensione di un lessico di base arricchito attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura. • Principali elementi della morfologia, della sintassi e dell'ortografia • Elementi della frase semplice ed espansioni dirette ed indirette.
--	---	---

	<p>somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico. Riconosce l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice: predicato, soggetto e complementi. Riconosce in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, ne riconosce i principali tratti grammaticali. Riconosce le congiunzioni di uso più frequente. Conosce le fondamentali convenzioni ortografiche e utilizza questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>	
Classe quinta	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Interagisce in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Comprende il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione. Comprende lo scopo e l'argomento di messaggi. Formula domande precise e pertinenti durante o dopo l'ascolto. Comprende consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. Coglie in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprime la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. Racconta 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. Organizza un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe.</p> <p>LETTURA</p> <p>Impiega tecniche di lettura silenziosa e lettura espressiva ad alta voce. Usa, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto, si pone domande all'inizio e durante la lettura del testo cogliendo indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. Sfrutta le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. Legge e confronta informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione: sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi. Segue istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. Legge testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. Legge 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.</p> <p>SCRITTURA</p>	

	<p>Raccoglie le idee, le organizza per punti. Produce racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. Scrive lettere indirizzate a destinatari: lettere aperte o brevi articoli di cronaca. Esprime per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. Rielabora testi: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo e/o completarlo e redigerne di nuovi. Scrive semplici testi regolativi per l'esecuzione di attività: regole di gioco, ricette. Realizza testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. Produce testi creativi sulla base di modelli dati: filastrocche, racconti brevi, poesie. Sperimenta liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione. Produce testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p> <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <p>Comprende ed utilizza in modo appropriato il lessico di base. Arricchisce il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole: somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico. Comprende che le parole hanno diverse accezioni e individua l'accezione specifica di una parola in un testo. Comprende nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. Comprende e utilizza parole e termini specifici legati alle discipline di studio. Utilizza il dizionario come strumento di consultazione.</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <p>Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconosce la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. Conosce i principali meccanismi di formazione delle parole: parole semplici, derivate, composte. Comprende le principali relazioni di significato tra le parole: somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico. Riconosce l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. Riconosce in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali. Riconosce i principali tratti grammaticali, le congiunzioni di uso più frequente: e, ma, infatti, perché, quando. Conosce le fondamentali convenzioni ortografiche e utilizza questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>	
--	---	--

INGLESE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi. Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. Interagisce per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
ABILITÀ		CONOSCENZE
Classe prima	<p>ASCOLTO Comprende semplici vocaboli, semplici istruzioni, brevi espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso.</p> <p>PARLATO Produce brevi frasi riferite a se stesso e ad oggetti. Interagisce con un compagno per giocare, utilizzando brevi frasi memorizzate e adatte alla situazione. Integra il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.</p> <p>LETTURA Comprende brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. Scrive semplici parole di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe.</p>	<p>FINE CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Greetings • I'm a Boy/ I'm a Girl • What's your name? My name is... • Colours • Numbers • School objects; School furniture • Pets; wild Animals • Face and Body • Adjectives • Verb "to be" (affermative, negative and interrogative form) • Verb "to have" (affermative, negative and interrogative form) • I feel.... • Seasons • Place Prepositions • The alphabet • Family • Numbers (1-100) • Food and drinks • I like/ I don't like. • Plural form • There is/there are
Classe seconda	<p>ASCOLTO Comprende semplici vocaboli, semplici istruzioni, brevi espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso.</p> <p>PARLATO Produce frasi riferite a se stesso, ad oggetti, luoghi e persone. Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. Integra il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.</p> <p>LETTURA Comprende messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori. Comprende parole e frasi già acquisite a livello orale.</p> <p>SCRITTURA Scrive parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali.</p>	
Classe terza	ASCOLTO	

	<p>Comprende semplici vocaboli, semplici istruzioni, brevi espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso.</p> <p>PARLATO</p> <p>Produce frasi significative riferite a se stesso, ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alle varie situazioni.</p> <p>LETTURA</p> <p>Comprende cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.</p> <p>SCRITTURA</p> <p>Scrive parole e frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.</p>	
Classe quarta	<p>ASCOLTO</p> <p>Comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente. Comprende brevi testi multimediali, identificando parole chiave e il senso generale.</p> <p>PARLATO</p> <p>Descrive persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate nell'ascolto e/o nella lettura. Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagisce in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p> <p>LETTURA</p> <p>Legge e comprende brevi testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il significato globale di un testo e identificando parole e frasi familiari.</p> <p>SCRITTURA</p> <p>Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie.</p> <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA</p> <p>Osserva coppie di parole simili come suono e ne distingue il significato. Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e ne coglie i rapporti di significato.</p>	<p>FINE CLASSE QUINTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clothes • The weather • Seasons • Daily routines • What time is it? • Simple Present • Plural nouns (irregular) • Possessive case • Food and drinks • Do you like? I like/I don't like • Big Numbers • Describe myself • Describe a friend • Describe a picture • Shops • Public buildings • How do I get to ... • Sports • Present continuous • School subjects • Can/Can't • Simple present • Festivities: Halloween, Christmas, Easter
Classe quinta	<p>ASCOLTO</p> <p>Comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente. Identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.</p> <p>Comprende testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale.</p> <p>PARLATO</p>	

	<p>Descrive persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate nell'ascolto e/o nella lettura. Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagisce in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p> <p>LETTURA Legge e comprende testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il significato globale di un testo e identificando parole e frasi familiari.</p> <p>SCRITTURA Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie.</p> <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA Osserva coppie di parole simili come suono e ne distingue il significato. Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e ne coglie i rapporti di significato. Osserva la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Riconosce che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.</p>	
--	--	--

MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Utilizza con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Rappresenta, confronta ed analizza figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. Rileva dati significativi, li analizza, li interpreta e sviluppa ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>NUMERI Conta oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo fino a 20. Legge e scrive i numeri naturali fino a 20 in notazione decimale; li confronta e li ordina, anche rappresentandoli sulla retta. Esegue mentalmente semplici addizioni e sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 20 e verbalizza le procedure di calcolo. Esegue le addizioni e le sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 20 con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>SPAZIO E FIGURE Percepisce la propria posizione nello spazio a partire dal proprio corpo. Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrive un percorso che si sta facendo e dà le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. Riconosce figure geometriche piane. Disegna figure geometriche piane.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Classifica numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune indicate dall'insegnante, a seconda dei contesti e dei fini legati alla concreta esperienza. Indica i criteri che sono stati usati per realizzare semplici classificazioni e ordinamenti assegnati. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete, condotte a scuola con diagrammi, schemi e tabelle, dietro indicazioni dell'insegnante. Misura grandezze (lunghezze, tempo...) utilizzando unità arbitrarie.</p>	<p>FINE CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numerazione: rappresentazione sulla retta. • Numeri cardinali e ordinali. • Numeri pari/numeri dispari. • Il sistema di numerazione decimale. • Le frazioni. • Procedure di calcolo mentale. • Operazioni e proprietà. • Tecniche e fasi risolutive di un problema. • Unità di misura (di lunghezza, di massa, di capacità, di tempo). • Elementi essenziali del linguaggio della probabilità. • Piano e coordinate cartesiani. • La simmetria. • Trasformazioni geometriche elementari. • Misurazione e rappresentazione in scala; la similitudine. • Le misura di valore. • Il punto, le linee, gli angoli. • Figure geometriche piane.
Classe seconda	<p>NUMERI Conta oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo</p>	

	<p>e per salti di due, tre, fino a 100. Legge e scrive i numeri naturali in notazione decimale fino a 100, avendo consapevolezza della notazione posizionale; li confronta e li ordina, anche rappresentandoli sulla retta. Esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali entro il 100 e verbalizza le procedure di calcolo. Conosce le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Esegue addizioni e sottrazioni con i numeri naturali con e senza cambio fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali. Esegue moltiplicazioni con i numeri naturali fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali con fattori di una cifra. Esegue divisioni con i numeri naturali senza resto fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali con il divisore di una cifra.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Percepisce la propria posizione nello spazio e stima distanze e volumi a partire dal proprio corpo. Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrive un percorso che si sta facendo e dà le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. Riconosce, denomina, disegna e descrive figure geometriche piane.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Classifica numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. Indica e spiega i criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle, relativamente a situazioni ed esperienze concrete condotte in classe. Misura grandezze (lunghezze, tempo...), utilizzando sia unità arbitrarie, sia strumenti convenzionali (orologio). Rappresenta i dati dell'osservazione, attraverso grafici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali di logica (la classificazione, le relazioni, i connettivi logici...). • Elementi essenziali di calcolo combinatorio. • L'indagine statistica e la rappresentazione dei dati, anche tramite grafici.
Classe terza	<p>NUMERI</p> <p>Conta oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... Legge e scrive i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; li confronta e li ordina, anche rappresentandoli sulla retta. Esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizza le procedure di calcolo. Esegue le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. Legge, scrive, confronta numeri decimali, li rappresenta sulla retta ed esegue semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Percepisce la propria posizione nello spazio e stima distanze e volumi a partire dal proprio corpo. Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto</p>	

	<p>al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrive un percorso che si sta facendo e dà le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. Riconosce, denomina e descrive figure geometriche. Disegna figure geometriche e costruisce modelli materiali anche nello spazio.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Classifica numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. Argomenta sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Misura grandezze (lunghezze, tempo...) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio...).</p>	
Classe quarta	<p>NUMERI</p> <p>Legge, scrive, confronta numeri decimali. Esegue le quattro operazioni, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. Esegue moltiplicazioni in colonna di numeri naturali e decimali (con il moltiplicatore di 2 cifre). Esegue divisioni con dividendo intero e decimale e divisore a 1 cifra. Esegue divisioni con dividendo intero entro il mille e divisore a 2 cifre. Individua multipli e divisori di un numero. Stima il risultato di una operazione. Opera con le frazioni e riconosce frazioni equivalenti. Calcola la frazione di una quantità. Individua la frazione complementare ad una frazione data. Legge, confronta ed ordina frazioni di uguale denominatore. Riconosce e rappresenta frazioni decimali. Traduce la frazione decimale in numero decimale equivalente. Calcola il reciproco di un numero: doppio/metà, triplo/terzo, ecc. Riconosce classi di numeri (pari/dispari, multipli/divisori). Utilizza numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta e utilizza scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. Conosce sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. Riproduce una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). Utilizza il piano cartesiano per localizzare punti. Costruisce e utilizza modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. Riconosce figure ruotate, traslate e riflesse. Confronta e misura angoli utilizzando proprietà</p>	<p>FINE CLASSE QUINTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri cardinali e ordinali. • I sistemi di numerazione. • I numeri romani. • I numeri relativi. • I numeri decimali. • Le frazioni. • Multipli e divisori. • I numeri primi. • I criteri di divisibilità. • Operazioni e proprietà. • Le potenze. • Le espressioni: le quattro operazioni nelle espressioni con e senza parentesi. • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi. • Tecniche risolutive di un problema. • Unità di misura (di lunghezza, di massa, di capacità, di superficie, di volume, di tempo). • Le equivalenze.

	<p>e strumenti. Utilizza e distingue fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Riproduce in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). Determina il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. Determina il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. Determina l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. Riconosce rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identifica punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte...).</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Rappresenta relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. Usa le nozioni di frequenza e di moda. Rappresenta problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Utilizza le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi e le usa per effettuare misure e stime. Passa da un'unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuisce e comincia ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. Riconosce e descrive regolarità in una sequenza di numeri o di figure.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali del linguaggio della probabilità. • Piano e coordinate cartesiani. • Le isometrie. • Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti. • Misurazione e rappresentazione in scala; la similitudine. • Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, percentuali, formule geometriche. • Le misura di valore. • La compravendita. • Lo sconto e l'aumento. • Il punto, le linee, gli angoli. • Figure geometriche piane. • Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni e del cerchio. • I solidi. • Elementi essenziali di logica (la classificazione, le relazioni, i connettivi logici...). • Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio. • L'indagine statistica e la rappresentazione dei dati. • Frequenza, media, percentuale e grafici.
Classe quinta	<p>NUMERI</p> <p>Legge, scrive, confronta numeri decimali. Esegue le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. Esegue la divisione con resto fra numeri naturali; individua multipli e divisori di un numero. Stima il risultato di una operazione. Opera con le frazioni e riconosce frazioni equivalenti. Utilizza numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Interpreta i numeri interi negativi in contesti concreti. Rappresenta i numeri conosciuti sulla retta e utilizza scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. Conosce sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. Riproduce una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).</p>	

	<p>Utilizza il piano cartesiano per localizzare punti. Costruisce e utilizza modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. Riconosce figure ruotate traslate e riflesse. Confronta, misura angoli utilizzando proprietà e strumenti. Utilizza e distingue fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Riproduce in scala una figura assegnata (utilizzando carta quadrettata). Determina il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</p> <p>Determina l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. Riconosce rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identifica punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte...).</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Rappresenta relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni, formula giudizi e prende decisioni. Usa le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, adeguate alla tipologia dei dati a disposizione. Rappresenta problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Utilizza le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e le usa per effettuare misure e stime.</p> <p>Passa da un'unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuisce e comincia ad argomentare qual è il più probabile, dà una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconosce se si tratta di eventi ugualmente probabili. Riconosce e descrive regolarità in una sequenza di numeri o di figure.</p>	
--	---	--

SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formula ipotesi per verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.</p> <p>Riconosce le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. Utilizza il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità, per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI Individua, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, e ne analizza qualità e proprietà, li descrive nella loro unitarietà e nelle loro parti. Riconosce funzioni e modi d'uso di oggetti diversi. Descrive semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi e al cibo.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Osserva i momenti significativi nella vita di piante e animali. Conosce la differenza fra viventi e non viventi. Conosce e distingue i cinque sensi. Osserva ad occhio nudo, con i compagni e autonomamente, una porzione di ambiente vicino e individua gli elementi che lo caratterizzano. Conosce gli usi dell'acqua.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE Osserva e individua, con l'ausilio di domande stimolo dell'insegnante alcune caratteristiche del proprio ambiente. Osserva e presta attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, freddo e caldo) per riconoscerlo come organismo complesso. Riconosce in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri, attraverso l'osservazione diretta di animali e piante (idratazione, nutrizione, respirazione, calore).</p>	<p>FINE CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo scienziato e il metodo scientifico. • Proprietà degli oggetti e dei materiali. • La materia e le sue caratteristiche. • Molecole e atomi. • Trasformazioni fisiche e chimiche. • Miscugli, soluzioni, composti. • Passaggi di stato della materia. • Gli elementi non viventi della biosfera: acqua, aria, suolo. • Il ciclo dell'acqua e i fenomeni atmosferici. • I viventi e le loro caratteristiche
Classe seconda	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI Individua, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, e ne analizza qualità e proprietà, li descrive nella loro unitarietà e nelle loro parti, li scompone e li ricompone, ne riconosce funzioni e modi d'uso. Seria e classifica oggetti in base alle loro proprietà. Descrive semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi e al cibo.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Osserva i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari, ecc. Ha familiarità con</p>	

	<p>la variabilità dei fenomeni atmosferici. Conosce e distingue i cinque sensi. Conosce le proprietà degli oggetti e dei materiali. Osserva e distingue semplici strumenti di misura. Individua le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza. Prosegue nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino, e individua gli elementi che lo caratterizzano.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Riconosce e descrive oralmente le caratteristiche dell'ambiente, in relazione ad ambiti di osservazione proposti dall'insegnante. Osserva e presta attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo) per riconoscerlo come organismo complesso. Individua a partire dalla propria esperienza situazioni o sostanze potenzialmente dannose e pericolose. Riconosce in altri organismi viventi, bisogni analoghi ai propri.</p>	
Classe terza	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>Individua, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, e ne analizza qualità e proprietà, li descrive nella loro unitarietà e nelle loro parti, li scompone e li ricompone, ne riconosce funzioni e modi d'uso. Classifica oggetti in base alle loro proprietà. Individua strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fa misure e usa la matematica conosciuta per trattare i dati. Descrive semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Osserva i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari, ecc. Individua somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. Osserva e interpreta le trasformazioni ambientali naturali ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, e quelle ad opera dell'uomo. Conosce semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti). Conosce i passaggi di stato della materia. Conosce gli ecosistemi e le catene alimentari. Comincia a riconoscere regolarità nei fenomeni. Utilizza semplici strumenti di misura. Osserva e schematizza alcuni passaggi di stato. Prosegue nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Riconosce e descrive le caratteristiche del proprio ambiente. Osserva e presta attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. Riconosce in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.</p>	

Classe quarta	<p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI Individua, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, forza, movimento. Comincia a riconoscere regolarità nei fenomeni. Individua le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità; realizza sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc.).</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Prosegue nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni o autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individua gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. Conosce la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osserva le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE Elabora primi modelli intuitivi di struttura cellulare. Ha cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Elabora i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. Prosegue l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>	<p>FINE CLASSE QUINTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • I viventi e le loro caratteristiche: classificazioni. • I funghi. • Le piante. • Gli animali (vertebrati e invertebrati). • Organi dei viventi e loro funzioni. • Il corpo umano: cellule, sistemi, apparati, organi; gli organi di senso. • Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza. • Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. • L'Ecologia e gli ecosistemi, loro organizzazione e catene alimentari. • Relazioni uomo/ambiente/ecosistemi. • Energia: concetto, fonti, trasformazione. • La luce e il suono. • Le forze e le leve. • L'Universo e il sistema solare.
Classe quinta	<p>OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI Individua, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore. Comincia a costruire in modo elementare il concetto di energia. Osserva, utilizza e, quando è possibile, costruisce semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, imparando a servirsi di unità convenzionali.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO Ricostruisce e interpreta il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE Descrive e interpreta il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruisce modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati. Ha cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisisce le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. Riconosce, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. Prosegue l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>	

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE SPECIFICHE	Progetta: elabora e realizza progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti. Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	
ABILITÀ		CONOSCENZE
Classe prima	<p>VEDERE E OSSERVARE Ricava informazioni utili da immagini per montare un gioco. Disegna semplici oggetti. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Utilizza strumenti tecnologici d'uso quotidiano. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE Effettua osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana. Riconosce i danni riportati da un oggetto e ipotizza qualche rimedio.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Smonta e rimonta semplici oggetti. Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizza oggetti in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale). Utilizza con la guida dell'insegnante programmi di gioco.</p>	<p>FINE CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. • Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. • Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo. • Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. La raccolta differenziata. • Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. • Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.
Classe seconda	<p>VEDERE E OSSERVARE Esegue semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, rilevazione di potenziali pericoli...). Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli, strumenti d'uso quotidiano. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Utilizza strumenti tecnologici di uso quotidiano descrivendo le funzioni utilizzate. Utilizza il PC per scrivere e disegnare, giocare.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE Effettua stime approssimative con misure non convenzionali su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni di vita quotidiana. Riconosce i difetti o i danni riportati da un oggetto e ne ipotizza</p>	

	<p>qualche rimedio. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Smonta rimonta semplici oggetti. Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizza oggetti in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni.</p>	
Classe terza	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Esegue semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizza di riga e squadra). Utilizza il PC per aprire un file, modificarlo, salvarlo e per effettuare semplici ricerche in Internet, con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricava dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive. Riconosce i difetti o i danni riportati da un oggetto e immagina possibili accorgimenti per ripararlo. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Utilizza piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Smonta rimonta semplici oggetti. Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizza oggetti in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate.</p>	
Classe quarta	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Esegue semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ad esempio sui rischi e la loro prevenzione. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni). Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconosce e descrive le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p>	<p>FINE CLASSE QUINTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. • Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. • Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo.

	<p>Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizza collettivamente regolamenti, istruzioni. Riconosce i difetti di un oggetto e immagina possibili miglioramenti. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Pianifica una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione. Realizza oggetti in cartoncino o altri materiali descrivendo preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente in sequenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. La raccolta differenziata. • Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. • Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.
Classe quinta	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Esegue semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali. Riconosce i difetti di un oggetto e ne immagina possibili miglioramenti. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Smonta e rimonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature o altri dispositivi comuni. Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione su semplici oggetti di uso quotidiano. Realizza oggetti in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	

GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Conosce e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. Individua trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. Rappresenta il paesaggio per ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; si orienta nello spazio fisico e nello spazio rappresentato. Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	
ABILITÀ		CONOSCENZE
Classe prima	<p>ORIENTAMENTO Si muove nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.).</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ Rappresenta percorsi effettuati nello spazio circostante.</p> <p>PAESAGGIO Conosce il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo l'osservazione diretta.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.</p>	<p>FINE CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il territorio circostante. • Concetti topologici e organizzatori spaziali. • La lateralità. • I punti di riferimento. • I punti di vista. • Gli spazi e le funzioni di ambienti noti. • Distinzione tra elementi fissi e mobili. • Corrispondenza tra realtà geografica e la sua rappresentazione attraverso simboli non convenzionali. • L'orientamento e gli strumenti per orientarsi. • Elementi essenziali del linguaggio geografico. • Elementi essenziali di cartografia. • La geografia e il geografo. • I paesaggi (elementi fisici e antropici).
Classe seconda	<p>ORIENTAMENTO Si muove consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra...) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ Rappresenta in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e traccia percorsi effettuati nello spazio circostante. Legge la pianta dello spazio vicino.</p> <p>PAESAGGIO Conosce il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo l'osservazione diretta. Individua e descrive gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Comprende che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro</p>	

	connessioni, gli interventi dell'uomo e individua modalità di utilizzo dello spazio, esercitando la cittadinanza attiva.	
Classe terza	<p>ORIENTAMENTO Si muove consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra...) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ Rappresenta in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula...) e traccia percorsi effettuati nello spazio circostante. Legge e interpreta la pianta dello spazio vicino.</p> <p>PAESAGGIO Individua e descrive gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi della propria regione. Conosce il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Comprende che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progetta soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.</p>	
Classe quarta	<p>ORIENTAMENTO Si orienta utilizzando i punti cardinali anche in relazione al Sole. Estende le proprie carte mentali al territorio italiano, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici...).</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ Analizza 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. Localizza le aree climatiche del territorio italiano.</p> <p>PAESAGGIO Conosce gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Acquisisce il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e lo utilizza nel contesto italiano. Individua problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale.</p>	<p>FINE CLASSE QUINTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il territorio circostante • I punti di riferimento. • I punti di vista. • L'orientamento e gli strumenti per orientarsi. • Corrispondenza tra realtà geografica e la sua rappresentazione. • Rappresentazione attraverso simboli non convenzionali. • Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento. • Le diverse tipologie di rappresentazione cartografica.
Classe quinta	ORIENTAMENTO	

	<p>Si orienta utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. Estende 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...).</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ Analizza 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 economici. Localizza sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizza sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.</p> <p>PAESAGGIO Conosce gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Acquisisce il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e lo utilizza a partire dal contesto italiano. Individua problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi caratteristici del territorio italiano: popolazione, clima, ambiente, flora, fauna, usi e costumi, attività umane. • Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico-amministrative • Caratteristiche generali dei cinque continenti e in particolare di quello europeo. • L'Italia fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa. Le regioni: aspetti fisici, politici, economici e culturali. • Elementi di valore ambientale da tutelare e valorizzare.
--	---	---

STORIA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Conosce e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà. Individua trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. Utilizza conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	
ABILITÀ		CONOSCENZE
Classe prima	USO DELLE FONTI Individua le tracce e le usa come fonti per produrre conoscenze su eventi della propria vita e del proprio recente passato. Ricava da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio recente passato. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Rappresenta graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconosce relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate: la successione delle azioni effettuate nella giornata; i giorni della settimana; i mesi e le stagioni; la trasformazione di oggetti, ambienti, animali e persone nel tempo... Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (calendario, linea temporale...). STRUMENTI CONCETTUALI Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali (linee del tempo, sequenze cronologiche di immagini...). Individua analogie e differenze attraverso il confronto tra osservazioni e immagini di ambienti, oggetti, animali, persone colte in tempi diversi. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni e didascalie utilizzate con la guida e la supervisione dell'insegnante. Riferisce in modo semplice le conoscenze acquisite.	FINE CLASSE TERZA <ul style="list-style-type: none"> • Il tempo lineare e ciclico. • La Storia, lo storico, il metodo storiografico, fonti storiche e loro reperimento, le discipline ausiliarie della Storia. • Fonti storiche e loro reperimento. • Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione; • Linea del tempo. • L'orologio. • La storia personale. • Storia locale; usi e costumi della tradizione locale. • Fenomeni, fatti, eventi rilevanti, dalla Preistoria (l'evoluzione umana dal Paleolitico al Neolitico).
Classe seconda	USO DELLE FONTI Individua le tracce e le usa come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato e su alcuni aspetti della comunità di appartenenza, in relazione alla storia delle generazioni adulte. Ricava da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio passato e di quello delle generazioni adulte. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	

	<p>Rappresenta graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconosce relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individua analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi (la famiglia, la casa, la scuola, la tecnologia, i modi di vita...), relativi alla storia propria, delle generazioni adulte.</p> <p>PRODUZIONE ORALE E SCRITTA</p> <p>Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali, utilizzate con la guida e la supervisione dell'insegnante. Riferisce in modo semplice le conoscenze acquisite.</p>	
Classe terza	<p>USO DELLE FONTI</p> <p>Individua le tracce e le usa come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. Ricava da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato (storia locale, storia della Terra, Preistoria).</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <p>Rappresenta graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconosce relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...).</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individua analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (storia locale, storia della Terra, Preistoria).</p> <p>PRODUZIONE ORALE E SCRITTA</p> <p>Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. Riferisce in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.</p>	
Classe quarta	<p>USO DELLE FONTI</p> <p>Produce informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Rappresenta, in un quadro storico sociale (fatti, eventi, elementi riconducibili a quadri di civiltà, riportati su linee del tempo e su carte</p>	<p>FINE CLASSE QUINTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Storia, lo storico, il metodo storiografico, fonti storiche e

	<p>storiche), le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <p>Legge una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. Usa cronologie e carte storico geografiche per rappresentare le conoscenze. Confronta i quadri storici delle civiltà affrontate.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Usa il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprende i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Elabora rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.</p> <p>PRODUZIONE ORALE E SCRITTA</p> <p>Confronta aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. Ricava e produce informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consulta testi di genere diverso, manualistici e non cartacei e digitali. Espone con coerenza conoscenze e concetti appresi.</p> <p>Elabora in semplici testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.</p>	<p>loro reperimento, le discipline ausiliarie della Storia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione • Linee del tempo Storia locale; usi e costumi della tradizione locale • Quadri di civiltà e rispettive strutture: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose. • Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà della storia antica: <ul style="list-style-type: none"> - Classe 4a: dalle civiltà fluviali alle civiltà del mare - Classe 5a: dalla civiltà greca alla caduta dell'Impero Romano
Classe quinta	<p>USO DELLE FONTI</p> <p>Produce informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Rappresenta, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <p>Legge una carta storico geografica relativa alle civiltà studiate. Usa cronologie e carte storico geografiche per rappresentare le conoscenze. Confronta i quadri storici delle civiltà affrontate.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Usa il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo, dopo Cristo) e comprende i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Elabora rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.</p> <p>PRODUZIONE ORALE E SCRITTA</p> <p>Confronta aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. Ricava e sa produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consulta testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. Espone con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.</p>	

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Elabora produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresenta e comunica la realtà percepita. Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Guarda, osserva e descrive un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente. Riconosce in un testo iconico-visivo alcuni elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme).</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria cultura.</p>	<p>FINE CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • I colori primari, secondari e terziari. • Generi e tipologie testuali dell'arte. • Le tecniche, i codici e gli elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica.
Classe seconda	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Elabora creativamente produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresenta e comunica la realtà percepita. Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Guarda, osserva e descrive un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconosce in un testo iconico-visivo alcuni elementi del linguaggio (linee, colori, forme). Individua nel linguaggio del fumetto le sequenze narrative.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p>	
Classe terza	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Elabora creativamente produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresenta e comunica la realtà percepita. Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p>	

	<p>Guarda, osserva e descrive un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Elabora Riconosce in un testo iconico-visivo alcuni elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). Individua nel linguaggio del fumetto le sequenze narrative e decodifica in forma elementare i diversi significati.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Individua in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e ne ipotizza la funzione e il significato. Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p>	
Classe quarta	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Elabora creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresenta e comunica la realtà percepita. Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. Introduce nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>Guarda e osserva con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <p>Riconosce in un testo iconico- visivo gli elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato.</p> <p>Individua nel linguaggio del fumetto e audiovisivo le sequenze narrative e decodifica in forma elementare i diversi significati.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Individua 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. Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	<p>FINE CLASSE QUINTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Messaggio visivo e percezione. • Espressione personale. • Composizione spaziale. • Tecniche espressive: matita, pennarello, pastello e materiali plastici. • Immagini relative a opere d'arte, fotografie, manifesti e fumetti, e messaggi multimediali. • Beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio. • Elementi essenziali per la lettura di un'opera d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film) e per la produzione di elaborati grafici, plastici, visivi. • Principali forme di espressione artistica
Classe quinta	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Elabora creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p>	

	<p>Introduce nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>Guarda e osserva con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconosce in un testo iconico visivo gli elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. Individua nel linguaggio del fumetto e audiovisivo le sequenze narrative e decodifica in forma elementare i diversi significati.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Individua 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. Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	
--	--	--

MUSICA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie sonore, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro musicale. Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali.	FINE CLASSE TERZA <ul style="list-style-type: none"> • Suoni, silenzi, rumori. • Il ritmo. • Il suono e le sue caratteristiche. • Il suono e le emozioni. • Prime forme di notazione musicale e ritmica. • L'intonazione. • Canti e brani musicali appartenenti alla propria cultura o a culture diverse. • Elementi costitutivi e caratterizzanti di un brano musicale. • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale.
Classe seconda	Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie sonore, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro musicale. Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. Rappresenta gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici non convenzionali.	
Classe terza	Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie sonore, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. Esprime apprezzamenti estetici su brani musicali di vario genere e stile. Riconosce alcuni elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. Rappresenta gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.	
Classe quarta	Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Valuta aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile. Riconosce e classifica gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. Rappresenta gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Riconosce gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	FINE CLASSE QUINTA <ul style="list-style-type: none"> • Il ritmo. • Il suono e le sue caratteristiche. • Il suono e le emozioni. • Elementi costitutivi il linguaggio musicale. • Prime forme di notazione musicale e ritmica. • L'intonazione. • La voce, gli strumenti e le nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali.
Classe quinta	Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro musicale. Esegue collettivamente e individualmente brani	

	<p>vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Valuta aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. Riconosce e classifica gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. Rappresenta gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Riconosce gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale. • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale e produzione di elaborati musicali. • Principali forme di espressione musicale. • Le possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali. • Canti e brani musicali appartenenti alla propria cultura o a culture diverse. • Combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari eseguite con voce, corpo, oggetti ritmici e strumenti musicali.
--	--	--

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipa alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole, assume responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. Utilizza nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>IL CORPO E LE SUE RELAZIONI CON LO SPAZIO E IL TEMPO Coordina e utilizza diversi schemi motori. Riconosce e valuta 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.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA Utilizza modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento.</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY Conosce e applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. Sa utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico, attraverso osservazioni sulla propria esperienza guidate dall'insegnante (es. muoversi dopo un pasto abbondante). Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio- respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, a attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante.</p>	<p>FINE CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schema corporeo. • Elementi di igiene del corpo. • Regole fondamentali di alcuni giochi tradizionali e propedeutici all'apprendimento futuro dei giochi sportivi. • Regole fondamentali di alcune discipline sportive. • Rispetto delle regole e corretta gestione di ruoli ed eventuali conflitti. • Il movimento come espressione di stati d'animo diversi.
Classe seconda	<p>IL CORPO E LE SUE RELAZIONI CON LO SPAZIO E IL TEMPO Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro. Riconosce e valuta 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.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA Utilizza modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento.</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	

	<p>Conosce e applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. Sa utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.</p> <p>Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico, attraverso osservazioni sulla propria esperienza guidate dall'insegnante (es. muoversi dopo un pasto abbondante). Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante.</p>	
Classe terza	<p>IL CORPO E LE SUE RELAZIONI CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare...).</p> <p>Riconosce e valuta 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.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <p>Utilizza modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <p>Conosce e applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. Sa utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Nella competizione, rispetta le regole manifestando senso di responsabilità.</p> <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico, attraverso osservazioni sulla propria esperienza guidate dall'insegnante (es. muoversi dopo un pasto abbondante). Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante.</p>	

Classe quarta	<p>IL CORPO E LE SUE RELAZIONI CON LO SPAZIO E IL TEMPO Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare...). Riconosce e valuta 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.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY Conosce e applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. Sa utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>Rispetta le regole nella competizione sportiva. Sa accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p> <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconosce il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico, in relazione a sani stili di vita. Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante.</p>	<p>FINE CLASSE QUINTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia del corpo umano. • Regole fondamentali di alcuni giochi tradizionali e propedeutici all'apprendimento futuro dei giochi sportivi. • Regole fondamentali di alcune discipline sportive. • Regole fondamentali di alcuni giochi tradizionali e propedeutici all'apprendimento futuro dei giochi sportivi. • Conoscenza di azioni e schemi motori e uso corretto degli strumenti ginnici. • Assume comportamenti corretti dal punto di vista della sicurezza di sé e degli altri.
Classe quinta	<p>IL CORPO E LE SUE RELAZIONI CON LO SPAZIO E IL TEMPO Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare...). Riconosce e valuta 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.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	

	<p>Conosce e applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. Sa utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>Rispetta le regole nella competizione sportiva. Sa accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p> <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconosce il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p>	
--	--	--

RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	Coglie i segni religiosi nel mondo e nell'esperienza della festa e del vivere insieme come comunità cristiana. Intuisce l'importanza attribuita da Gesù ad alcuni valori, quali la solidarietà, il perdono e la condivisione. Riconosce nella Bibbia, il libro sacro per ebrei e cristiani, distinguendola da altre tipologie di testi. Realizza attività di lettura e di analisi di pagine bibliche accessibili per ricavarne conoscenze e saperle collegare alla propria esperienza esistenziale. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento. Arricchisce la personale visione della realtà leggendo, interpretando e rielaborando fonti religiose cristiane e non di vario genere. Riflette e confronta la propria esperienza religiosa con quella di altre persone e distinguere la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo. Scopre gradualmente la dimensione personale e comunitaria che accomuna tutte le religioni, con particolare attenzione alla realtà della Chiesa.	
ABILITÀ		CONOSCENZE
Classe prima	<p>DIO E L'UOMO Scopre che per la religione cristiana Dio è creatore, Padre e che fin dalle origini ha stabilito un'alleanza con l'uomo. Osserva con stupore e meraviglia il dono della vita e del mondo riconosce la bellezza della natura come espressione di religiosità. Riconosce Gesù di Nazareth come Messia, crocifisso e risorto e, come tale, testimoniato dai cristiani.</p> <p>LA BIBBIA E LE FONTI Conosce alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione e quelli sulla nascita della chiesa degli Atti degli Apostoli. Conosce alcune pagine fondamentali dei Vangeli, in particolare i racconti della passione, morte e resurrezione di Gesù.</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO Riconosce che Dio per amore manda il suo Figlio fra gli uomini. Comprende il valore della festa del Natale e della pasqua di Gesù. Riconosce i segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare. I</p> <p>VALORI ETICI E RELIGIOSI Comprende che la Chiesa è famiglia di Dio aperta a tutti i popoli. Prende coscienza di sé in relazione agli altri. Prende coscienza che Gesù porta un messaggio di gioia e di pace. Riconosce che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù. Riconosce il valore della domenica come giorno che fa memoria della resurrezione di Gesù. Riconosce il valore della comunità cristiana.</p>	<p>FINE CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'origine del mondo e dell'uomo nel cristianesimo e nelle altre religioni. • Dio Creatore nella Bibbia. • I racconti della Creazione nel libro della Genesi. • Le vicende che danno origine al popolo ebraico. • I patriarchi. • I riti e la preghiera nei popoli preistorici. • Gesù, il Messia compimento delle promesse di Dio. • La preghiera espressione di religiosità. • Brani evangelici del Natale e della Pasqua. • Riti, gesti, simboli del Natale e della Pasqua. • Gesti e segni nella liturgia cristiano-cattolica.
Classe seconda	<p>DIO E L'UOMO</p>	

	<p>Scopre che Gesù di Nazareth è l'Emmanuele "Dio con noi". Comprende la missione, le opere e l'insegnamento di Gesù. Comprende che i miracoli sono segni visibili dell'amore di Dio per l'uomo. Coglie la missione affidata da Gesù agli apostoli.</p> <p>LA BIBBIA E LE FONTI</p> <p>Sa cogliere il messaggio di alcune pagine evangeliche riguardanti miracoli e parabole. Coglie il messaggio delle pagine bibliche dove è messo in evidenza il valore della solidarietà e della collaborazione. Coglie nei racconti della natività atteggiamenti di accoglienza e di rifiuto verso Gesù e la sua famiglia.</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p> <p>Riconosce la paternità di Dio nell'evento del Natale e comprendere che la nascita di Gesù è un suo dono per gli uomini. Riconosce i segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare. Coglie l'evento della Pasqua come fondante della fede cristiana.</p> <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <p>Riconosce la preghiera come dialogo fra l'uomo e Dio. Riconosce i segni e i gesti di pace intorno a noi e nel mondo. Riconosce l'impegno della comunità cristiana nel porre, alla base della convivenza umana, la giustizia e la carità. Apprezza il valore del dialogo e della collaborazione soprattutto verso chi è in difficoltà. Riconosce che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo di Gesù. Coglie che la Chiesa predica nel mondo il messaggio di pace e di amore di Gesù e si impegna per mettere in pratica il suo insegnamento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Segni religioni presenti nell'ambiente. I 10 comandamenti nella relazione tra Dio e gli uomini e fra gli uomini. • Differenza tra la chiesa-comunità fatta dagli uomini e la chiesa edificio.
Classe terza	<p>DIO E L'UOMO</p> <p>Scopre che la bellezza del mondo suscita domande sul senso della vita. Riflette sulla dimensione religiosa di ogni essere umano. Riconosce che Dio Creatore fin dalle origini ha stabilito un'alleanza con l'uomo. Comprende la risposta cristiana alle domande sull'origine del mondo. Comprende che la scienza e la fede danno risposte diverse ma complementari sull'origine del mondo e della vita.</p> <p>LA BIBBIA E LE FONTI</p> <p>Comprende che Dio sceglie un popolo e lo accompagna nel suo cammino. Riconosce in Abramo il "Padre di tutti i credenti". Comprende l'esodo degli ebrei come passaggio dalla schiavitù all'amore di Dio. Riflette sull'esperienza dell'esodo, del cammino nel deserto e sul dono della legge come presenza amorevole di Dio in mezzo al suo popolo. Comprende che per i cristiani Gesù è il Messia annunciato dai profeti e che in Lui si compie e si attua la Storia della Salvezza. Comprende il messaggio di alcune pagine bibliche: i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo di Israele.</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p>	

	<p>Riconosce le domande di senso dell'uomo sull'origine del mondo e della vita come espressione di religiosità. Riconosce i generi letterari presenti nel testo biblico. Individua la specificità della Pasqua cristiana a confronto con quella ebraica, rilevandone la continuità e la novità. Sa leggere un'opera d'arte di carattere religioso. Sa trarre motivi per interrogarsi rispetto al modo in cui si percepisce e si vive il Natale e la Pasqua nell'esperienza personale, familiare e sociale.</p> <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <p>Comprende che Dio ha affidato alla responsabilità dell'uomo il creato. Riflette sui Dieci Comandamenti: espressione della volontà di Dio per la felicità dell'uomo.</p>	
Classe quarta	<p>DIO E L'UOMO</p> <p>Ricostruisce il contesto storico, politico, sociale e religioso della Palestina al tempo di Gesù. Sa che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni. Ricostruisce le tappe fondamentali della vita di Gesù. Coglie che Gesù ha mostrato il volto del Padre e annunciato il suo Regno. Sa individuare il messaggio nascosto nelle parabole e nei miracoli.</p> <p>LA BIBBIA E LE FONTI</p> <p>Sa cosa hanno detto di Gesù gli storici del suo tempo. Leggendo brani del Vangelo ne individua il messaggio e il genere letterario. Comprende le pagine bibliche che riguardano il messaggio di Gesù sull'amore del prossimo. Sa attingere informazioni sulla religione cattolica in Maria, la madre di Gesù.</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p> <p>Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Intende il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche. Individua significative espressioni d'arte, per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. Riconosce il valore del silenzio come "luogo" di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio.</p> <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <p>Riconosce nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte responsabili anche per un personale progetto di vita. Intuisce che l'atteggiamento delle persone può essere ostacolo o via per avvicinare Gesù. Riconosce il ruolo fondamentale di Maria per la storia della salvezza.</p>	<p>FINE CLASSE QUINTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspetti geografici e sociali in Palestina al tempo di Gesù. Le parabole ed i miracoli nei Vangeli. • La nascita della Chiesa e le prime comunità cristiane. Origine e sviluppo delle Grandi Religioni. • Il cammino ecumenico. • Dio incontra l'uomo: il Natale l'Emanuele, il Dio con noi. • Il viaggio di Gesù verso la croce. • Una donna di nome Maria: modello di fede e di speranza. L'arte: mezzo e strumento di comunicazione del messaggio cristiano. • Le opere d'arte sulla Natività e sulla Passione, Morte e Resurrezione di Gesù. • Segni e simboli del Natale, della Pasqua nell'arte, nelle tradizioni... • Le domande di senso e le risposte delle religioni. Sentimenti di solidarietà concretizzati in azioni di aiuto, di comprensione e di tolleranza.
Classe quinta	<p>DIO E L'UOMO</p> <p>Conosce le origini e lo sviluppo del cristianesimo. Coglie le cause degli scismi all'interno dell'unica Chiesa voluta da Cristo. Confronta le verità teologiche delle varie comunità cristiane. Riconosce avvenimenti, persone e strutture</p>	

	<p>fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini. Conosce i contenuti fondamentali del Credo Cattolico. Analizza le novità apportate nella Chiesa Cattolica dal Concilio Vaticano II. Riconosce i punti in comune per la ricostruzione dell'unità tra le comunità cristiane. Conosce le origini e lo sviluppo delle religioni non cristiane, individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.</p> <p>LA BIBBIA E LE FONTI Legge pagine bibliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. Sa attingere informazioni sulla religione cattolica nelle vicende storiche della Chiesa. Sa confrontare la Bibbia con i testi sacri delle religioni non cristiane.</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO Si rende conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo. Riconosce nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte responsabili anche per un personale progetto di vita. Riconosce nella vita e nella scelta di fede dei santi e in Maria proposte di scelte responsabili.</p> <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI Riflette sui temi dell'identità e diversità. Analizza i concetti di pace, solidarietà e tolleranza. Scopre la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e le confronta con quella delle principali religioni non cristiane. Scopre Maria come modello dei cattolici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Testimoni d'amore di ieri e di oggi.
--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - I CURRICOLI DELLE DISCIPLINE

ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
COMPETENZE SPECIFICHE	Acquisire e padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. Utilizzare la lettura per ottenere informazioni, apprendere contenuti di cultura, ricevere istruzioni, provare emozioni. Produrre testi scritti e orali corretti nella forma e diversificati in rapporto all'uso e alle situazioni comunicative. Possedere competenza testuale. Consultare il dizionario per attingere elementi che possono migliorare la comunicazione. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>ASCOLTO E PARLATO Ascoltare testi differenti individuando: scopo, argomento informazioni. Intervenire in una discussione rispettando tempi, turni di parola, destinatario. Utilizzare le proprie conoscenze sui testi per adottare strategie funzionali all'ascolto. Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente. Riferire oralmente su un argomento di studio esponendo le informazioni con ordine e coerenza usando un lessico specifico.</p> <p>LETTURA Leggere ad alta voce in modo espressivo testi di vario genere raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo. Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza. Ricavare informazioni esplicite da testi informativi ed espositivi per documentarsi su un argomento specifico.</p> <p>SCRITTURA Comprendere testi letterari di vario tipo e forma individuando il genere di appartenenza. Scrivere testi di tipo diverso corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. Scrivere testi di forma diversa. Elaborare sintesi (lineari e non ad es. in forma di schemi) di testi letti e ascoltati. Scrivere testi utilizzando programmi di videoscrittura e curando l'impostazione grafica.</p> <p>ACQUISIZIONE E RICEZIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Ampliare il proprio patrimonio lessicale per comprendere e usare le parole del</p>	<p>Tecniche di supporto all'ascolto (prendere appunti, parole chiave). Modalità e tecniche dell'esposizione orale (l'interrogazione, la relazione). Tecniche di supporto alla comprensione (lettura ad alta voce, silenziosa rapida). Caratteristiche linguistiche e strutturali dei generi: il testo narrativo (favola, fiaba, leggenda, mito); il testo descrittivo (descrizione soggettiva e oggettiva di persone, oggetti e animali); il testo regolativo; il testo poetico (ritmo, rima e verso; il linguaggio figurato: immagini, similitudini, personificazioni, metafore; il messaggio del poeta; la parafrasi); l'epica classica e medievale (Storia e Leggenda; valori umani; attualizzazione). Tecniche di produzione scritta: pianificazione della traccia, mappe, schemi, scalette. Il riassunto. Il testo digitale: l'sms, l'ipertesto. L'uso del dizionario. Sinonimi e contrari. Struttura e formazione delle parole.</p>

	<p>vocabolario di base. Comprendere e usare le parole in accezioni diverse e in senso figurato. Usare il dizionario per risolvere dubbi o problemi linguistici.</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA E RIFLESSIONE SULL'USO DELLA LINGUA</p> <p>Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi basilari di una frase. Individuare e usare in modo consapevole modi e tempi del verbo. Stabilire relazioni tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. Riconoscere in un testo i principali connettivi e la loro funzione.</p>	<p>Prefissi e suffissi. Derivazione e alterazione. Parole composte.</p> <p>Fonologia e ortografia. Parti variabili e invariabili del discorso. Sintassi della frase semplice: il soggetto, il predicato, il complemento oggetto.</p>
Classe seconda	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Ascoltare testi differenti anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando: scopo, argomento e informazioni principali. Intervenire in una discussione rispettando tempi, turni di parola, destinatario. Narrare oralmente esperienze personali in modo chiaro ed esauriente ordinandole in base a un criterio logico-cronologico e usando un registro adeguato. Riferire su un argomento di studio esponendo le informazioni con ordine e coerenza usando un lessico specifico.</p> <p>LETTURA</p> <p>Leggere in modalità silenziosa testi vari usando tecniche di supporto alla comprensione. Ricavare informazioni esplicite da testi informativi ed espositivi per documentarsi su un argomento specifico. Confrontare su uno stesso argomento informazioni ricavate da più fonti, selezionando quelle significative. Comprendere testi letterari di vario tipo e forma individuando il genere di appartenenza e le tecniche narrative usate.</p> <p>SCRITTURA</p> <p>Raccogliere le idee, pianificare la traccia e scrivere testi di tipo diverso dotati di coerenza e corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale. Scrivere testi di forma diversa. Elaborare sintesi di testi letti e ascoltati. Scrivere testi utilizzando programmi di videoscrittura e curando l'impostazione grafica.</p> <p>ACQUISIZIONE E RICEZIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <p>Ampliare il proprio patrimonio lessicale per comprendere e usare in modo appropriato il lessico di base e specifico. Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura, attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. Comprendere le diverse accezioni delle parole e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. Usare il dizionario per risolvere dubbi, problemi linguistici, come strumento di consultazione.</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA E RIFLESSIONE SULL'USO DELLA LINGUA</p> <p>Analizzare la frase nelle sue funzioni. Stabilire relazioni tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico, ecc. Riconoscere in un testo i principali</p>	<p>Tecniche di supporto all'ascolto: prendere appunti, utilizzare abbreviazioni, frasi riassuntive. Modalità e tecniche dell'esposizione orale (il dialogo, la relazione, la discussione).</p> <p>Tecniche di supporto alla comprensione (lettura di scorrimento, selettiva, orientativa).</p> <p>Caratteristiche linguistiche e strutturali dei generi: il testo narrativo; il testo descrittivo (descrizione oggettiva e soggettiva di persone, oggetti, ambienti); il testo espressivo (il diario, la lettera, l'autobiografia); il testo informativo-regolativo (la scaletta, la cronaca); il testo poetico (aspetti metrico-ritmici, figure di suono e significato; argomento e tema di una poesia, la parafrasi); il testo letterario (la letteratura italiana dal Duecento al primo Ottocento); il testo digitale: l'e-mail, il post di blog, la presentazione, l'ipertesto multimediale.</p> <p>Tecniche di produzione scritta: mappa delle idee, scalette, elaborazione e revisione del testo. La sintesi.</p> <p>L'uso degli strumenti di consultazione: il dizionario, internet. Il lessico delle discipline. I campi semantici.</p> <p>Sintassi della frase semplice.</p>

	connettivi e la loro funzione. Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e morfo-sintattiche, saperle applicare alla propria produzione scritta.	
Classe terza	<p>ASCOLTO E PARLATO Ascoltare testi differenti anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando: scopo, argomento e informazioni principali, punto di vista dell'emittente. Riferire oralmente su un argomento di studio esponendo le informazioni con ordine e coerenza usando un registro adeguato, lessico specifico ed eventualmente materiale di supporto. Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.</p> <p>LETTURA Leggere testi vari usando tecniche di supporto alla comprensione. Ricavare informazioni implicite da testi informativi ed espositivi per documentarsi su un argomento specifico e/o per realizzare scopi pratici. Confrontare su uno stesso argomento informazioni ricavate da più fonti, selezionando quelle più significative, riformulando e riorganizzandole in modo personale. Leggere e comprendere testi letterari di vario tipo e forma, contestualizzandoli ed individuando il genere di appartenenza e le tecniche narrative usate.</p> <p>SCRITTURA Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee; utilizzare strumenti per la revisione del testo; rispettare le convenzioni grafiche. Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali.</p> <p>ACQUISIZIONE E RICEZIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, per comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. Utilizzare dizionari di vario tipo: rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.</p> <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA E RIFLESSIONE SULL'USO DELLA LINGUA Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua. Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme del testo, lessico specialistico. Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase; la struttura e la gerarchia della frase complessa.</p>	<p>Tecniche di supporto all'ascolto: prendere appunti, rivederli, utilizzarli. Modalità e tecniche dell'esposizione orale (la relazione, la discussione, il dibattito).</p> <p>Tecniche di supporto alla comprensione (lettura attiva, approfondita, critica). Caratteristiche linguistiche e strutturali dei generi: il testo narrativo; il testo espressivo (il diario, la lettera personale, l'autobiografia); il testo informativo-espositivo (la lettera formale, la relazione, il curriculum vitae); il testo argomentativo, il testo interpretativo-valutativo (la recensione); il testo poetico (il linguaggio poetico, significato denotativo e connotativo, il commento); il testo letterario (la letteratura italiana dall'Ottocento al Novecento); il testo digitale: l'e-mail, la pubblicazione, l'ipertesto multimediale.</p> <p>Tecniche di produzione scritta: progettazione, mappa delle idee, didascalie, schede.</p> <p>Gli strumenti di consultazione. Il lessico. La polisemia, il significato figurato. Sintassi della frase complessa. Il discorso diretto e indiretto.</p>

INGLESE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Comprendere espressioni e parole di uso frequente da interazioni comunicative e dalla lettura di testi. Leggere con strategie adeguate brani semplici e testi informativi attinenti a contenuti di altre discipline; trovare informazioni specifiche in materiale di uso quotidiano. Comunicare affrontando compiti semplici e di routine, anche con l'ausilio di strumenti digitali. Operare analisi induttiva sulla lingua e sull'apprendimento.	
ABILITÀ		CONOSCENZE
Classe prima	<p>ASCOLTO: COMPRENSIONE ORALE Riconoscere parole relative alle Unità di apprendimento ed espressioni semplici di uso quotidiano e familiare. Comprendere brevi dialoghi, espressioni e frasi di uso quotidiano e identificare il tema generale di un discorso su argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. Comprendere globalmente il messaggio contenuto in un testo orale, purché esso sia espresso in maniera lenta e chiara.</p> <p>LETTURA: COMPRENSIONE SCRITTA Comprendere i concetti essenziali di testi molto brevi e semplici cogliendo il significato di parole conosciute in registro familiare. Capire le idee fondamentali di brevissimi dialoghi estremamente semplici formulati nel linguaggio che ricorre nella lingua di tutti i giorni. Leggere e comprendere brevi e semplici testi, cogliendo il loro significato globale ed identificando parole e frasi familiari. Leggere brani di minima estensione e trovare informazioni in testi di uso quotidiano.</p> <p>PARLATO: PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE Possedere il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti familiari e quotidiani. Descrivere persone, luoghi ed oggetti familiari, utilizzando parole e frasi già incontrate. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale. Utilizzare parole e frasi semplici per esprimere brevi descrizioni su se stessi.</p> <p>SCRITTURA: PRODUZIONE SCRITTA Scrivere correttamente, o con pochi errori formali, semplici e brevi proposizioni su tematiche coerenti con i percorsi di studio. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi.</p> <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Funzioni comunicative di base. Regole grammaticali fondamentali. Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. Uso del dizionario bilingue e/o strumenti multimediali. Cenni di civiltà e cultura dei paesi di cui si studia la lingua.</p>

	Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne il significato. Osservare la struttura delle frasi e le loro intenzioni comunicative, mettendole in relazione.	
Classe seconda	<p>ASCOLTO: COMPrensione ORALE Riconoscere parole relative alle Unità di apprendimento ed espressioni semplici di uso quotidiano e familiare. Comprendere il messaggio contenuto in un testo orale, purché esso sia espresso in maniera sufficientemente lenta e chiara.</p> <p>LETTURA: COMPrensione SCRITTA Comprendere i concetti essenziali di testi molto brevi e semplici cogliendo il significato di parole conosciute in registro familiare. Capire le idee fondamentali di brevissimi dialoghi estremamente semplici formulati nel linguaggio che ricorre nella lingua di tutti i giorni. Leggere brani di minima estensione e trovare informazioni in testi di uso quotidiano, comprendendo anche le espressioni meno immediate. Individuare e cogliere gli elementi di base delle funzioni della lingua inglese riconoscendoli nel testo.</p> <p>PARLATO: PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE Possedere il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti familiari. Produrre semplici descrizioni utilizzando i codici fondamentali della lingua orale. Riconoscere i codici fondamentali della lingua orale ed esporre, in modo chiaro, semplici dialoghi relativi alla sfera quotidiana.</p> <p>SCRITTURA: PRODUZIONE SCRITTA Scrivere correttamente, o con pochi errori formali, semplici e brevi proposizioni su tematiche coerenti con i percorsi di studio. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi.</p> <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne il significato. Osservare la struttura delle frasi e le loro intenzioni comunicative, mettendole in relazione.</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Funzioni comunicative di base. Regole grammaticali fondamentali. Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. Uso del dizionario bilingue e/o strumenti multimediali. Cenni di civiltà e cultura dei paesi di cui si studia la lingua.</p>
Classe terza	<p>ASCOLTO: COMPrensione ORALE Comprendere i punti essenziali di un discorso, di messaggi e annunci semplici e chiari. Comprendere i dati di un testo orale relativi ad alcuni dialoghi ed essere in grado di riutilizzarli al fine di completare gli esercizi proposti. Individuare le informazioni principali su avvenimenti di attualità o che riguardano i propri interessi, se il discorso è articolato in modo chiaro. Individuare, ascoltando, informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.</p> <p>LETTURA: COMPrensione SCRITTA</p>	<p>Funzioni comunicative di base. Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. Uso del dizionario bilingue e/o strumenti multimediali.</p>

	<p>Leggere ed individuare informazioni 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 per trovare informazioni utili allo svolgimento delle attività correlate. Riconoscere e comprendere le idee fondamentali di dialoghi semplici formulati nel linguaggio che ricorre quotidianamente. Leggere brani di una certa estensione, brevi storie, semplici biografie e testi narrativi in edizioni graduate.</p> <p>PARLATO: PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE</p> <p>Descrivere o presentare persone, condizioni di vita, attività quotidiane; indicare preferenze; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni connesse in modo semplice. Possedere il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti noti con un certo grado di autonomia. Produrre descrizioni articolate utilizzando i codici fondamentali della comunicazione orale e usando le informazioni apprese. Riconoscere i codici fondamentali della comunicazione orale ed essere in grado di esporre in modo chiaro e semplice dialoghi relativi alla sfera quotidiana.</p> <p>SCRITTURA: PRODUZIONE SCRITTA</p> <p>Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni ed opinioni con frasi semplici. Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti usando lessico appropriato e sintassi elementare. Scrivere brevi testi scritti, semplici ma grammaticalmente corretti e logicamente coerenti, utilizzando un lessico appropriato.</p> <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA</p> <p>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 usi legati a lingue diverse.</p>	<p>Cenni di civiltà e cultura dei paesi di cui si studia la lingua.</p> <p>Regole grammaticali fondamentali.</p>
--	--	--

FRANCESE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza, da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali. Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni, stati d'animo e semplici aspetti del proprio vissuto. Operare analisi induttiva sulla lingua e sull'apprendimento.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>ASCOLTO: COMPRENSIONE ORALE Comprendere il senso globale di semplici messaggi orali relativi a sé stesso, alla propria famiglia e al proprio ambiente se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti.</p> <p>LETTURA: COMPRENSIONE SCRITTA Comprendere la trascrizione di brevi dialoghi. Comprendere il senso globale di brevi testi che utilizzano un linguaggio semplice generalmente accompagnato da immagini.</p> <p>PARLATO: PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE Esprimersi producendo parole o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. Presentarsi fornendo le proprie generalità (nome, età, nazionalità, indirizzo...). Interagire in un breve scambio di battute: saluti, presentazioni, informazioni sull'identità.</p> <p>SCRITTURA: PRODUZIONE SCRITTA Completare e creare un breve dialogo di presentazione. Scrivere un breve testo di presentazione contenente le informazioni di base riguardo alle generalità (nome, età, nazionalità, indirizzo...). Scrivere frasi e messaggi facili utilizzando i termini noti.</p> <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA Osservare le parole nei contesti d'uso rilevare le eventuali variazioni di significati. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</p>	<p>Lessico di base su argomenti familiari. Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.</p> <p>Semplici modalità di scrittura: (brevi messaggi e semplici descrizioni di sé).</p> <p>Regole fondamentali di grammatica e riflessione metalinguistica.</p> <p>Cenni di civiltà e cultura della Francia (feste, ricorrenze, cenni di geografia).</p> <p>Uso del dizionario bilingue e/o strumenti multimediali.</p>
Classe seconda	<p>ASCOLTO: COMPRENSIONE ORALE Comprendere semplici espressioni e frasi di contenuto familiare se pronunciate chiaramente e individuare il senso globale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti.</p> <p>LETTURA: COMPRENSIONE SCRITTA</p>	<p>Lessico di base su ambiti di immediata rilevanza.</p> <p>Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi di uso comune.</p> <p>Strutture di comunicazione quotidiane.</p>

	<p>Comprendere globalmente testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto. Comprendere la trascrizione di dialoghi di contenuto familiare.</p> <p>PARLATO: PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE</p> <p>Descrivere brevemente persone e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici e brevi messaggi relativi alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.</p> <p>SCRITTURA: PRODUZIONE SCRITTA</p> <p>Scrivere testi brevi e semplici su argomenti conosciuti, anche se con errori formali che non compromettono la comprensibilità del messaggio.</p> <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA</p> <p>Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significati. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</p> <p>Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.</p>	<p>Semplici modalità di scrittura: (messaggi e brevi descrizioni, semplici biglietti, lettere informali, e-mail).</p> <p>Regole fondamentali di grammatica e riflessione metalinguistica.</p> <p>Cenni di civiltà e cultura della Francia (geografia, sport, natura).</p> <p>Uso del dizionario bilingue e/o strumenti multimediali.</p>
Classe terza	<p>ASCOLTO: COMPrensione ORALE</p> <p>Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti.</p> <p>Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale.</p> <p>LETTURA: COMPrensione SCRITTA</p> <p>Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiale di uso corrente.</p> <p>PARLATO: PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE</p> <p>Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p> <p>SCRITTURA: PRODUZIONE SCRITTA</p> <p>Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare, per invitare qualcuno, anche se con errori formali che non compromettono la comprensibilità del messaggio.</p> <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA</p> <p>Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.</p>	<p>Lessico atto ad interagire in situazioni varie.</p> <p>Strutture di comunicazione utili a raccontare le proprie azioni abituali al presente, al passato e al futuro.</p> <p>Semplici modalità di scrittura: (messaggi, descrizioni, lettere e e-mail informali).</p> <p>Regole fondamentali di grammatica e riflessione metalinguistica.</p> <p>Cenni di civiltà e cultura della Francia (geografia, storia, arte e letterature, ambiente etc...).</p> <p>Uso del dizionario bilingue e/o strumenti multimediali.</p>

MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale anche con riferimento a contesti reali. Riconoscere, denominare le forme del piano, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi. Analizzare, interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza, effettuando formalizzazioni.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>NUMERI Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e confronti con i numeri naturali e decimali. Rappresentare i numeri naturali su una retta. Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato. Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. Attraverso un approccio razionale a problemi tratti dalla realtà, descrivere con una espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. Usare le proprietà delle potenze anche per semplificare calcoli e notazioni. Individuare multipli e divisori di un numero N e multipli e divisori comuni a più numeri. Comprendere il significato e l'utilità del m.c.m. e del M.C.D. in matematica e in situazioni concrete. Scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. Rappresentare le frazioni su una retta. Descrivere rapporti e quozienti mediante frazioni. Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi.</p> <p>SPAZIO E FIGURE Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza gli strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria). Rappresentare punti, segmenti e figure nel piano Cartesiano. Conoscere definizioni e proprietà dei poligoni. Conoscere definizioni e proprietà dei triangoli.</p> <p>DATI E PREVISIONI Rappresentare insieme di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative e le nozioni di media aritmetica e mediana.</p>	<p>Numeri naturali e decimali. Le 4 operazioni in N. Espressioni aritmetiche. Problemi con le 4 operazioni. Potenze di un numero naturale. Multipli e divisori di un numero. Numeri razionali: le unità frazionaria. La frazione come operatore e come quoziente esatto tra numeri naturali. Frazioni equivalenti e classi di equivalenza.</p> <p>Enti geometrici fondamentali. Figure geometriche elementari: angoli, rette, segmenti. Situazioni problematiche. Grandezze e grandezze geometriche. Figure geometriche piane. I poligoni e i Triangoli.</p> <p>Piano Cartesiano. Fasi di una indagine statistica. Tabella e grafici statistici. Rappresentazioni grafiche: ideogrammi, istogrammi, aerogrammi, diagrammi Cartesiani. Moda, media aritmetica, mediana.</p>

Classe seconda	<p>NUMERI Trasformare frazioni in numero decimale. Distinguere tra numeri decimali limitati e illimitati, decimali periodici e non periodici. Trovare le frazioni generatrici decimale. Eseguire operazioni di estrazione di radice quadrata di numeri naturali e decimali. Riconoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. Eseguire espressioni. Descrivere con una espressione la soluzione di un problema. Esprimere il concetto di rapporto, indicandone le varie modalità di rappresentazione (frazione, numero decimale, percentuale). Utilizzare le percentuali per risolvere problemi di ordine pratico e scientifico. Definire una proporzione in generale e una proporzione continua, denominando correttamente i loro termini e rappresentandole convenientemente mediante tabelle e/o disegni. Conoscere la proprietà fondamentale utilizzandola in situazioni problematiche.</p> <p>SPAZIO E FIGURE Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza gli strumenti. Rappresentare figure nel piano. Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane. Conoscere il Teorema di Pitagora. Applicare il Teorema di Pitagora anche in situazioni concrete. Calcolare l'area e i perimetri di semplici figure.</p> <p>DATI E PREVISIONI Costruire ed interpretare rappresentazioni grafiche di dati. Ricavare informazioni da raccolte di dati e grafici di varie fonti per spiegare e interpretare il mondo con spirito critico.</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI Costruire, interpretare e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. Esprimere la relazione di proporzionalità con una uguaglianza di frazioni e viceversa. Collegare le due precedenti con il concetto di proporzionalità. Usare il piano Cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni.</p>	<p>Confronto di frazioni. Operazioni con le frazioni. Problemi con le frazioni. Frazioni e numeri decimali. Estrazione di radice. Rapporti, percentuali e proporzioni. Rapporto tra grandezze omogenee e non omogenee. Proprietà delle proporzioni. Calcolo del termine incognito di una proporzione. Problemi.</p> <p>Poligoni. Quadrilateri. Equivalenza di superfici piane. Isoperimetria. Teorema di Pitagora. La similitudine. Situazioni problematiche.</p> <p>Tabelle e grafici statistici. Fonti ufficiali dei dati: loro utilizzo.</p> <p>Funzioni matematiche ed empiriche. Grandezze direttamente proporzionali. Grandezze inversamente proporzionali. Legge di proporzionalità diretta ed inversa. Metodi di risoluzione di problemi.</p>
Classe terza	<p>NUMERI Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni e confronti tra i numeri relativi. Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare razionalmente la plausibilità di un calcolo. Usare le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti e con le lettere, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p>	<p>Numeri reali relativi. Rappresentazioni grafiche e confronto di numeri relativi. Espressioni algebriche. Potenze e radici di numeri relativi. Monomi e polinomi. Operazioni fra monomi, fra polinomi, espressioni con monomi e polinomi. Identità ed equazioni. Equazioni equivalenti, principi di equivalenza. Risoluzione di un'equazione di primo</p>

	<p>Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza gli strumenti. Applicare il Teorema di Pitagora. Conoscere le formule per trovare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio. Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata da linee curve. Descrivere, con padronanza della lingua italiana, figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle agli altri. Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e dare stime di oggetti della vita quotidiana. Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.</p> <p>DATI E PREVISIONI</p> <p>Rappresentare insiemi di dati relativi ad aspetti personali, a fenomeni della natura, del mondo e della società, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di spiegare e interpretare il mondo con spirito critico e prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni di frequenza. Scegliere ed utilizzare valori medi adeguati alla tipologia e alle caratteristiche dei dati a disposizione. In semplici situazioni aleatorie, assegnare la probabilità agli eventi elementari e calcolarla, scomponendoli in eventi elementari disgiunti.</p> <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <p>Costruire, interpretare e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche, o ricavate da tabelle tratte dal mondo reale, per conoscere semplici funzioni matematiche e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità.</p>	<p>grado. Verifica e discussione di un'equazione di primo grado. Risoluzione algebrica di problemi.</p> <p>Circonferenza, cerchio e loro parti. Mutue posizioni di circonferenze e di retta e circonferenza. Angoli al centro e angoli alla circonferenza. Poligoni inscritti e circoscritti. Lunghezza della circonferenza, area del cerchio e delle loro parti. Rette, piani nello spazio, generalità sui solidi. Equivalenza di solidi, poliedri regolari. Poliedri non regolari: prismi e piramidi. Superficie laterale, totale e volume dei prismi e delle piramidi. Solidi di rotazione: cilindro e cono. Superficie laterale, totale e volume del cilindro e del cono. Altri esempi di solidi di rotazione. Peso specifico e Peso dei solidi.</p> <p>Frequenze relative, percentuali per attuare confronti tra raccolte di dati. Probabilità matematica. Probabilità applicata alla genetica.</p> <p>Legami tra variabili: funzioni. Rappresentazione sul piano cartesiano.</p>
--	---	--

SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Esplorare e sperimentare, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei fenomeni più comuni, immaginare e verificare le cause; ricercare le soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. Riconoscere nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livello macroscopico e microscopico. Adottare stili di vita ecologicamente consapevoli. Essere curiosi verso i problemi legati all'uso delle scienze nel campo scientifico e tecnologico.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>FISICA CHIMICA Affrontare concetti fisici: volume, peso, densità, temperatura e calore, effettuando esperimenti e comparazioni. Porre domande; costruire ipotesi; osservare; sperimentare; discutere; raccogliere e correlare dati con strumenti di misura. Essere consapevoli dei rischi ambientali e delle scelte sostenibili nell'etica della responsabilità personale. Aria e acqua: risorse da rispettare e difendere. Considerare il suolo come ecosistema e come risorsa.</p> <p>BIOLOGIA Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie viventi. Comprendere il senso delle grandi classificazioni. Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare. Realizzare esperienze quali ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La disseminazione di una pianta; • Modellizzazione di una cellula; • Osservazione di cellule vegetali al microscopio; • Coltivazione di muffe o microorganismi. <p>Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.</p>	<p>Volume, massa, peso, densità, peso specifico. Gli stati della materia. Temperatura, calore e cambiamenti di stato. Fenomeni fisici e fenomeni chimici. Aria, acqua, suolo.</p> <p>La cellula. Classificazione degli esseri viventi. Organismi unicellulari e pluricellulari. Piante vascolari. Animali invertebrati e vertebrati e le loro principali caratteristiche.</p>
Classe seconda	<p>FISICA CHIMICA Padroneggiare concetti di trasformazioni chimiche. Sperimentare reazioni con prodotti chimici di uso domestico ed interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia. Osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Conoscere i concetti di velocità, forza, raccogliendo, correlando e rappresentando i dati ottenuti. Leggere la realtà in modo razionale, senza pregiudizi, dogmatismi e false credenze.</p> <p>BIOLOGIA Individuare le relazioni e i processi di cambiamento degli organismi viventi. Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento</p>	<p>La struttura dell'atomo. Atomi e molecole. Legami chimici. Sostanze chimiche. Reazioni chimiche. Velocità e forza.</p> <p>Organizzazione del corpo umano. Pelle.</p>

	<p>macroscopico dei viventi con il modello cellulare collegando, per esempio, la respirazione cellulare con la respirazione, l'alimentazione con il metabolismo cellulare. Apprendere una gestione corretta del proprio corpo.</p> <p>Attuare scelte consapevoli per la prevenzione dei rischi connessi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fumo; • Droghe. <p>Sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una alimentazione corretta e sostenibile.</p>	<p>Movimento. Circolazione. Digestione. Respirazione. Eliminazione dei rifiuti.</p>
Classe terza	<p>FISICA CHIMICA Costruire ed analizzare il concetto di energia, effettuando esperimenti e comparazioni, raccogliendo e correlando dati e costruendo modelli concettuali. Conoscere i meccanismi fondamentali dei cambiamenti globali nei sistemi naturali e nel sistema Terra nel suo complesso, e il ruolo dell'intervento umano nella trasformazione degli stessi. Promuovere azioni finalizzate al miglioramento del proprio contesto di vita.</p> <p>BIOLOGIA Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità. Evitare consapevolmente i danni prodotti dalle dipendenze. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.</p> <p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i diversi tipi di rocce e i processi geologici da cui hanno avuto origine. Conoscere la struttura della Terra, i suoi movimenti interni (tettonica a placca); individuare i rischi sismici, vulcanici ed idrogeologici per pianificare attività di prevenzione. Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo, utilizzando anche planetari, modelli tridimensionali o simulazioni al computer. Spiegare, anche attraverso simulazioni, i meccanismi di eclissi solare e lunare.</p>	<p>Elettricità e magnetismo. Pericoli della corrente elettrica. Il lavoro e l'energia. Fonti di energia. Combustibili fossili. Equivalenza tra massa e energia. La radioattività.</p> <p>Il controllo e la regolazione. Gli organi di senso. La riproduzione nell'uomo. I caratteri sessuali. L'apparato riproduttore maschile e femminile. Elementi di genetica. Determinazioni del sesso. Gruppi sanguigni, fattore Rh. Anomalie congenite ed ereditarie. Albinismo, Emofilia, Anemia Mediterranea.</p> <p>La Terra e la Luna, moti e conseguenze. Composizione della Terra. Fenomeni terrestri endogeni. Storia della Terra. Il sistema Solare. L'universo.</p>

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE SPECIFICHE	Riconoscere i principali processi di trasformazione di risorse e le diverse forme di energia coinvolte. Saper ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico, individuando in ogni innovazione opportunità e rischi. Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche e infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. Saper utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale compiti operativi complessi.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE Osservare la realtà tecnologica e riflettere. Riconoscere le principali varietà della carta, del legno, del vetro, dei prodotti ceramici e dei materiali da costruzione verificandone e sperimentandone le principali proprietà e caratteristiche. Osservare le modalità di riutilizzo, riciclaggio, smaltimento degli oggetti più comuni.</p> <p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE Prevedere ed effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. Progettare e disegnare semplici oggetti. Immaginare, progettare e realizzare un documento con testo, immagini e collegamenti ipertestuali con Word.</p> <p>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE Intervenire per smontare semplici oggetti o altri dispositivi comuni per capirne il funzionamento. Produrre schemi, grafici e tabelle per la comprensione di fenomeni, sistemi e processi tecnici. Realizzare con cartoncino e/o compensato semplici oggetti.</p>	<p>Differenze fra risorse naturali, materie prime, materiali e oggetti finiti. Il ciclo vitale dei materiali. Riutilizzo, Riciclaggio, Smaltimento. Inquinamento ambientale.</p> <p>Gli elementi fondamentali del disegno geometrico e l'uso dei relativi strumenti: costruzioni geometriche di base; soluzioni grafiche dei principali problemi di tracciatura (poligoni regolari; poligoni stellati; curve coniche e policentriche); composizioni di figure geometriche di base.</p> <p>Testi, immagini e collegamenti ipertestuali con Word.</p> <p>I materiali d'uso più comune: Carta; Legno; Vetro; Prodotti ceramici; Materiali da costruzione. Proprietà fondamentali e ciclo produttivo.</p>
Classe seconda	<p>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE Riconoscere le principali varietà dei metalli, materie plastiche, fibre tessili e pelli verificandone e sperimentandone le principali proprietà e caratteristiche. Eseguire misurazioni, rilievi grafici e fotografici di un semplice oggetto. Osservare e sperimentare gli oggetti di uso quotidiano che utilizzano il principio della leva e le applicazioni della puleggia.</p> <p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p>	<p>I materiali d'uso più comune: Metalli; Materie plastiche; Fibre tessili; Pelli. Proprietà fondamentali e ciclo produttivo.</p> <p>Inquinamento ambientale provocato dalla produzione, utilizzo e smaltimento dei materiali e oggetti d'uso comune. Gli edifici: Progettazione, costruzione,</p>

	<p>Disporre i 7 pezzi del tangram in modo da ricomporre una figura che abbia un significato.</p> <p>Prevedere ed immaginare su una pianta d'abitazione come possono essere utilizzate le varie stanze.</p> <p>Progettare e realizzare un foglio di calcolo con Excel.</p> <p>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</p> <p>Utilizzando comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche, avviare esperienze operative per produrre semplici sistemi materiali, elaborazioni di prototipi soggetti a verifica.</p> <p>Realizzare origami, barchette, aeromodelli con fogli di carta. Realizzare intrecci con strisce di cartoncino di due diversi colori.</p>	<p>utilizzo e manutenzione. Meccanica e macchine: Macchine semplici; classificazione delle macchine, motori e turbine.</p> <p>Le figure simmetriche: disegni multisisimetrici. Le scale di proporzione: Rilievo, quotatura e rappresentazione in scala di un semplice oggetto. Sviluppo e costruzione di solidi. Proiezioni ortogonali dei principali solidi geometrici.</p> <p>Fogli, tabelle e semplici calcoli con Excel.</p>
Classe terza	<p>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>Osservare l'aula o la propria stanzetta ed effettuarne il rilievo e la restituzione grafica in scala opportuna. Costruire il circuito elettrico di base.</p> <p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p> <p>Ricostruire su pianta della scuola il percorso di esodo più sicuro.</p> <p>Immaginare e progettare un circuito elettrico semplice con utilizzatori in serie e parallelo.</p> <p>Progettare e costruire un'elettrocalamita e/o un magnete temporaneo.</p> <p>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</p> <p>Attraverso la metodologia progettuale (strutturazione del problema, progettazione, verifica), produrre semplici modelli, prodotti, tenendo conto dei fattori tecnici, ergonomici e antropometrici.</p> <p>Utilizzare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per reperire informazioni ed approfondire i contenuti.</p> <p>Trasformare il circuito elettrico di base in un telegrafo luminoso ed inviare un semplice messaggio in alfabeto Morse.</p> <p>Immaginare, progettare e realizzare una presentazione con PowerPoint.</p>	<p>Rilievo, quotatura e rappresentazione in scala della classe o della propria stanzetta.</p> <p>Energia: forme e fonti (caratteristiche e tecnologie di sfruttamento). Fonti esauribili. Fonti rinnovabili. Conseguenze ambientali sull'uso delle fonti di energia. Lo spreco energetico: energia, risorse ed ambiente. Risparmio e razionalizzazione – l'energia dai rifiuti.</p> <p>L'energia elettrica: Materiali conduttori ed isolanti. La legge di Ohm e grandezze relative. Gli elementi fondamentali in un circuito elettrico. Collegamenti in serie e in parallelo degli utilizzatori e dei generatori. Centrali per la produzione di elettricità: alternatori e trasformatori. Gli effetti della corrente elettrica. L'impianto elettrico domestico. Sicurezza in casa. Risparmio dell'energia elettrica. Principi di Elettronica.</p> <p>Le assonometrie dei principali solidi geometrici.</p> <p>Le presentazioni con PowerPoint.</p>

GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.	
ABILITÀ		CONOSCENZE
Classe prima	<p>ORIENTAMENTO Orientarsi sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali ed alle coordinate geografiche. Orientarsi nelle realtà territoriali utilizzando strumenti dell'osservazione diretta e programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (dalla topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia). Riconoscere, interpretare e realizzare grafici (aerogrammi, istogrammi, ...) e tabelle. Utilizzare strumenti tradizionali e innovativi di ricerca e indagine del territorio (carte, tabelle orarie, siti internet, ...) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.</p> <p>PAESAGGIO Conoscere e localizzare gli "oggetti" geografici fisici (monti, fiumi, ...) ed antropici (confini, città, porti, ...) dell'Italia e dell'Europa utilizzando gli strumenti della disciplina. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia e dell'Europa la posizione delle regioni e degli Stati. Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi europei, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio e progettare azioni di valorizzazione.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE Conoscere il concetto polisemico di regione geografica (fisica, climatica storica, economica) applicandolo in particolar modo allo studio del contesto italiano ed europeo. Comprendere le principali relazioni di interdipendenza sussistenti fra gli elementi dei sistemi territoriali esaminati (ambiente, clima, risorse, ...).</p>	<p>Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari. Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici.</p> <p>Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni cartografiche: scale, curve di livello, paralleli, meridiani.</p> <p>Nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazigeografico (telerilevamento, cartografia computerizzata).</p> <p>Concetti: ubicazione, localizzazione, regione, paesaggio, ambiente, territorio</p> <p>L'aspetto dell'Italia nell'Europa: sistema antropofisico. La popolazione, le città e l'urbanizzazione, I settori economici.</p> <p>Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo.</p> <p>Organizzazione della vita e del lavoro in base alle risorse che offre l'ambiente.</p> <p>Influenza e condizionamenti del territorio sulle attività umane: settore primario, secondario, terziario, terziario avanzato. Modelli relativi all'organizzazione del territorio.</p>
Classe seconda	ORIENTAMENTO	<p>Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari.</p>

	<p>Orientarsi sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali ed alle coordinate geografiche. Orientarsi nelle realtà territoriali utilizzando strumenti dell'osservazione diretta e programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ</p> <p>Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (dalla topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia). Riconoscere, interpretare e realizzare grafici (aerogrammi, istogrammi, ...) e tabelle. Utilizzare strumenti tradizionali e innovativi di ricerca e indagine del territorio (carte, tabelle orarie, siti internet, ...) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.</p> <p>PAESAGGIO</p> <p>Conoscere e localizzare gli "oggetti" geografici fisici (monti, fiumi, ...) ed antropici (confini, città, porti, ...) dell'Europa utilizzando gli strumenti della disciplina. Localizzare sulla carta geografica dell'Europa la posizione delle regioni fisiche e degli Stati. Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi europei, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio e progettare azioni di valorizzazione.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <p>Conoscere il concetto polisemico di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo in particolar modo allo studio del contesto europeo. Comprendere le principali relazioni di interdipendenza sussistenti fra gli elementi dei sistemi territoriali esaminati (ambiente, clima, risorse, ...). Riconoscere le principali trasformazioni avvenute in alcuni paesaggi regionali dell'Europa.</p>	<p>Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici.</p> <p>Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali e antropici europei e descrizione del clima delle diverse regioni europee.</p> <p>Stati, forme di governo e sviluppo economico. Penisola Iberica. Europa atlantica. Arcipelago britannico. Europa del Nord. Europa centrale. Europa baltica. Europa centro-orientale. Europa balcanico mediterranea. La Regione russa.</p>
Classe terza	<p>ORIENTAMENTO</p> <p>Orientarsi sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali ed alle coordinate geografiche. Orientarsi nelle realtà territoriali utilizzando strumenti dell'osservazione diretta e programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ</p> <p>Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (dalla topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia). Riconoscere, interpretare e realizzare grafici (aerogrammi, istogrammi, ...) e tabelle. Utilizzare strumenti tradizionali e innovativi di ricerca e indagine del territorio (carte, tabelle orarie, siti internet, ...) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.</p> <p>PAESAGGIO</p> <p>Conoscere e localizzare gli "oggetti" geografici fisici (monti, fiumi, ...) ed antropici (confini, città, porti, ...) dei continenti utilizzando gli strumenti della disciplina. Localizzare sul planisfero la posizione degli Stati del mondo. Interpretare e</p>	<p>Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari.</p> <p>Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici.</p> <p>Climi e ambienti naturali.</p> <p>Il popolamento del pianeta: Le principali aree economiche. La distribuzione della popolazione, flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto ad altre.</p> <p>Attività delle principali associazioni che lavorano per la salvaguardia dell'ambiente e del patrimonio culturale.</p> <p>Elementi fisici e antropici dei diversi continenti.</p>

	<p>confrontare alcuni caratteri dei paesaggi mondiali anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio e progettare azioni di valorizzazione.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <p>Conoscere il concetto polisemico di regione geografica (fisica, climatica storica, economica) applicandolo in particolar modo allo studio del contesto mondiale. Comprendere le principali relazioni di interdipendenza sussistenti fra gli elementi dei sistemi territoriali esaminati (ambiente, clima, risorse, ...). Riconoscere le principali trasformazioni avvenute in alcuni paesaggi degli Stati esaminati.</p>	<p>Le principali aree economiche del pianeta. Le organizzazioni sopranazionali e le istituzioni di cui dispongono per funzionare. La diversa distribuzione del reddito nel mondo. I principali problemi ecologici. Concetti: sviluppo umano, sviluppo sostenibile, processi di globalizzazione...</p>
--	---	---

STORIA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	
COMPETENZE SPECIFICHE	Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà. Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>USO DELLE FONTI Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. Usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.</p> <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti d'informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. Usare un linguaggio specifico.</p>	<p>Elementi costitutivi del processo di ricostruzione storica (metodo storico). I processi storici del mondo medievale. Principali periodizzazioni della storiografia occidentale con alcune date paradigmatiche.</p> <p>Religione e cultura. La Costituzione: diritti e doveri. Scuola/famiglia e società.</p> <p>Tappe dello sviluppo tecnico-scientifico del periodo storico di riferimento. Aspetti del patrimonio culturale e luoghi della memoria locale, italiana e dell'umanità.</p> <p>Avvio alla problematizzazione, formulazione delle ipotesi, ricerca delle fonti, utilizzo di testi storici, raccolta delle informazioni, verifica delle ipotesi e produzione del testo.</p>
Classe seconda	<p>USO DELLE FONTI Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. Usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana,</p>	<p>Elementi costitutivi del processo di ricostruzione storica (metodo storico). I processi storici dell'Età Moderna. Principali periodizzazioni della storiografia occidentale con alcune date paradigmatiche.</p> <p>La Costituzione: Lo Stato, il Governo e le sue forme, la divisione dei poteri, gli organi dello Stato. Tappe dello sviluppo</p>

	<p>europea, mondiale. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.</p> <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <p>Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti d'informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. Argomentare su conoscenze e concetti appresi con un linguaggio specifico.</p>	<p>tecnico-scientifico del periodo storico di riferimento. Aspetti del patrimonio culturale e luoghi della memoria locale, italiana e dell'umanità.</p> <p>Problematizzazione, ipotesi, utilizzo di testi storici e storiografici, analisi delle fonti, raccolta delle informazioni, verifica delle ipotesi, produzione del testo.</p>
Classe terza	<p>USO DELLE FONTI</p> <p>Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. Usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <p>Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.</p> <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <p>Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti d'informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. Argomentare su conoscenze e concetti appresi con un linguaggio specifico.</p>	<p>Elementi costitutivi del processo di ricostruzione storica (metodo storico). Principali processi storici del mondo contemporaneo. Principali periodizzazioni della storiografia occidentale con alcune date paradigmatiche.</p> <p>La struttura della Costituzione. Democrazia diretta e indiretta. I Partiti e i Sindacati. Gli Organismi internazionali. Le Associazioni no profit.</p> <p>Tappe dello sviluppo tecnico-scientifico del periodo storico di riferimento. Aspetti del patrimonio culturale e luoghi della memoria dell'umanità.</p> <p>Problematizzazione, ipotesi, ricerca e analisi delle fonti, utilizzo di testi storici e storiografici, raccolta delle informazioni, verifica delle ipotesi, produzione del testo.</p>

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	Realizzare elaborati ricercando soluzioni creative, originali e personali, utilizzando gli strumenti, le tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva. Osservare e descrivere, con un linguaggio verbale appropriato e in modo attivo, il significato di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e prodotti multimediali. Leggere le opere più significative prodotte nell'arte sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali. Conoscere i problemi tutela e conservazione dei beni culturali.	
ABILITÀ		CONOSCENZE
Classe prima	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Produrre elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Sperimentare gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa. 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, anche integrando più codici.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI Leggere un'immagine riconoscendo gli elementi della grammatica visuale, la loro organizzazione e gli effetti percettivi. Riconoscere i codici presenti nelle immagini della comunicazione visuale e la loro organizzazione per individuarne la funzione espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Leggere un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. Acquisire la conoscenza delle linee essenziali della produzione artistica dell'arte anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio.</p>	<p>I meccanismi della percezione visiva. Gli elementi della grammatica visuale. Il punto: addensamenti, allineamenti e rarefazioni; il punto nella natura, il punto nell'arte come elemento del linguaggio espressivo. La linea: orientamento, percorsi, espressività, varietà di linee. La linea nell'arte come elemento del linguaggio espressivo. Il colore: colori primari, secondari, complementari, freddi e caldi. Il colore nella natura. Il colore nell'arte. L'organizzazione degli elementi della grammatica visuale e gli effetti percettivi ed espressivi. Le tecniche espressive, gli strumenti, le modalità esecutive e la terminologia specifica delle tecniche prescelte: disegnare, dipingere, modellare I temi espressivi, itinerari di osservazione: foglia, fiore, frutta, albero, mare e acqua. L'opera d'arte nelle principali forme espressive (pittura, scultura, architettura, ecc.) e la sua funzione dalla Preistoria al XIV secolo. I termini specifici relativi alla storia dell'arte e al linguaggio visuale. Le principali</p>

		tipologie e funzioni dei beni del patrimonio culturale e ambientale.
Classe seconda	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE Ideare e produrre elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Sperimentare gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa. 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, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI Leggere un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle immagini della comunicazione visuale, anche multimediale, per individuarne la funzione espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 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 anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. Riconoscere, in opere di epoche storiche e provenienze diverse, i principali elementi compositivi, il significato generale e tutto ciò che può contestualizzare l'opera nel suo tempo e nel suo spazio. Esprimere giudizi di tipo estetico su opere artistiche di varia tipologia. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. Conoscere le possibili strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.</p>	<p>I meccanismi della percezione visiva. Gli elementi della grammatica visuale, la loro organizzazione e gli effetti percettivi ed espressivi. La superficie: nella natura, superfici naturali e artificiali, varietà di texture, la superficie nell'arte: La forma: nella natura, costruire la forma, la forma nell'arte: Il volume: nella natura, costruire il volume, il volume nell'arte, rappresentare il volume. La luce e l'ombra: propria e portata, le direzioni della luce, la luce e l'ombra nell'arte, valore espressivo e funzione simbolica della luce. Lo spazio: nella natura, nell'arte, il punto di vista, la prospettiva lineare, la prospettiva accidentale, gli indici di profondità, lo spazio nell'opera. I temi espressivi, itinerari di osservazione: il cielo, il paesaggio naturale, la città e gli edifici, gli oggetti, gli animali.</p> <p>Le tecniche espressive e le modalità esecutive: mosaico, chiaroscuro, tempera. I materiali, gli strumenti e le proprietà funzionali degli strumenti. La terminologia specifica delle tecniche prescelte.</p> <p>L'opera d'arte nelle principali forme espressive (pittura, scultura, architettura, ecc.) e la funzione dal primo Rinascimento al Neoclassicismo). I termini specifici relativi alla storia dell'arte e al linguaggio visuale. Le principali tipologie e funzioni dei beni</p>

		del patrimonio culturale e ambientale e le tecniche di intervento di restauro.
Classe terza	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE 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, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e coglierne le scelte creative e stilistiche dell'autore. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle immagini della comunicazione visuale, anche multimediale, per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 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 anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. Riconoscere in opere di epoche storiche e provenienze diverse i principali elementi compositivi, il significato generale e tutto ciò che può contestualizzare l'opera nel suo tempo e nel suo spazio. Esprimere giudizi di tipo estetico e critico su opere artistiche di varia tipologia. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. Conoscere le possibili strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.</p>	<p>I meccanismi della percezione visiva. Gli elementi della grammatica visuale, la loro organizzazione e gli effetti percettivi ed espressivi. La composizione: nella natura, nell'arte, la struttura della composizione, le linee di forza, il peso visivo, il ritmo, la simmetria.</p> <p>I temi espressivi, itinerari di osservazione: la figura umana, rapporti e proporzioni tra le parti del corpo studio dei movimenti. Il volto umano: rapporti e proporzioni. Il ritratto. La figura umana nell'arte.</p> <p>Tecniche: stampa, acquerello, tempera ecc..., organizzazione, effetti percettivi ed espressivi, modalità esecutive.</p> <p>I materiali, gli strumenti e le proprietà funzionali degli strumenti tecnici.</p> <p>La terminologia specifica delle tecniche prescelte.</p> <p>L'opera d'arte nelle principali forme espressive (pittura, scultura, architettura, ecc.) e la funzione dall'Ottocento al Novecento).</p> <p>I termini specifici relativi alla storia dell'arte e al linguaggio visuale.</p> <p>Le principali tipologie e funzioni dei beni del patrimonio culturale e ambientale e le tecniche di intervento di restauro.</p>

MUSICA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare i diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. Usare consapevolmente gli strumenti necessari alla fruizione del patrimonio musicale. Orientare lo sviluppo delle proprie competenze musicali nell'ottica della costruzione di un'identità musicale.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	Eseguire semplici brani in modo espressivo, individualmente e in gruppo, con la voce e/o con lo strumento. Usare semplici schemi ritmici e melodici. Decodificare ed usare la notazione tradizionale. Improvvisare semplici sequenze ritmiche di accompagnamento con strumenti vari, anche personalmente ideati e costruiti. Riconoscere gli elementi base del linguaggio musicale e i caratteri del suono. Saper discernere ed utilizzare i parametri sonori (intensità, durata, altezza, timbro). Orientare la costruzione della propria identità musicale, valorizzando le esperienze personali.	Le note, le figure, le pause musicali. Il Ritmo. Brani musicali in forma strofica. La tecnica per cantare. La tecnica per suonare il flauto. I Caratteri del suono. Suoni e rumori. La favola in musica. Origini e sviluppo della Notazione. La storia della musica (dai popoli antichi al Medio-Evo).
Classe seconda	Eseguire brani, individualmente e in gruppo, con il flauto, strumenti ritmici ed elettronici. Decodificare ed usare la notazione. Elaborare materiali sonori attraverso l'improvvisazione e la personale creatività. Identificare e classificare gli strumenti musicali. Saper interpretare in modo personale brani di diverso stile e genere. Collocare gli strumenti, i generi e gli autori nel periodo storico pertinente.	Toni, Semitoni, Alterazioni. Scala Diatonica. Agogica e Dinamica. Brani musicali legati alla storia ed altri avvenimenti. Forme musicali e organizzazioni strumentali. Classificazione delle voci e degli strumenti. Polifonia. L'orecchio. Autori, generi, forme, strumenti dell'Umanesimo, Rinascimento, Barocco.
Classe terza	Comprendere e decodificare uno spartito. Comprendere ed usare il linguaggio specifico. Eseguire ed interpretare brani di stili diversi, sia individualmente, sia di gruppo, sia con la voce, sia con il flauto e/o altri strumenti. Progettare e realizzare eventi sonori comprendenti arti visive e multimediali. Decodificare ed usare la notazione tradizionale e altri sistemi contemporanei. Identificare gli strumenti, i generi, gli autori, gli stili con riferimento al periodo storico di appartenenza. Identificare e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale. Orientare la costruzione della propria identità musicale, valorizzando le proprie esperienze, attingendo dalle risorse musicali presenti in rete e utilizzando software specifici per elaborazioni sonore e musicali.	Armonia: accordi. Forme cicliche. Brani musicali legati alla storia o ai mass-media. Autori, generi, stili, strumenti del periodo Classico, Romantico, Moderno, Contemporaneo.

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole.</p> <p>Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p>	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi, successioni temporali; delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di "gioco sport". Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzati anche in forma di gara collaborando con gli altri. Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p> <p>SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p>	<p>Test di Cooper. Test di velocità. Salto in lungo a piedi pari. Lancio della palla medica. Circuiti e percorsi di destrezza e abilità. Osservazioni libere. Livello di sviluppo e tecniche di miglioramento delle capacità condizionali.</p> <p>Utilizzo consapevole dei piani di lavoro. Schemi motori e posturali. Potenziamento degli schemi motori di base e capacità coordinative. Lanciare e afferrare. Camminare, correre e saltare. Equilibrio statico e dinamico.</p> <p>Terminologia specifica relativa al movimento.</p> <p>Rispetto delle regole di un gioco di squadra. Applicazione di tecniche e tattiche nei giochi regolamentati. I gesti arbitrali in diverse discipline sportive. L'attività sportiva come valore etico. Tornei di classe e di Istituto.</p> <p>Comportamenti igienici e salutistici nella vita quotidiana. Regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola e in ambienti esterni.</p>
Classe seconda	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO Utilizzare e trasferire le abilità coordinative acquisite per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. Saper applicare schemi e azioni di movimento acquisiti per</p>	<p>Test di Cooper. Test di velocità. Salto in lungo a piedi pari. Lancio della palla medica. Circuiti e percorsi di destrezza</p>

	<p>risolvere situazioni nuove o inusuali. Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <p>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. Decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. Decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <p>Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro e di giudice. Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria e sia in caso di sconfitta.</p> <p>SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti motoria, in relazione ai cambiamenti fisici e psicologici tipici della preadolescenza. Assumere consapevolezza della propria efficienza fisica sapendo applicare principi metodologici utili e funzionali per mantenere un buono stato di salute (metodiche di allenamento, principi alimentari, ecc).</p>	<p>e abilità. Osservazioni libere. Livello di sviluppo e tecniche di miglioramento delle capacità condizionali.</p> <p>Utilizzo consapevole dei piani di lavoro. Schemi motori e posturali. Potenziamento degli schemi motori di base e capacità coordinative. Lanciare e afferrare. Camminare, correre e saltare. Equilibrio statico e dinamico.</p> <p>Terminologia specifica relativa al movimento.</p> <p>Rispetto delle regole di un gioco di squadra. Applicazione di tecniche e tattiche nei giochi regolamentati. I gesti arbitrali in diverse discipline sportive. L'attività sportiva come valore etico. Tornei di classe e di Istituto.</p> <p>Comportamenti igienici e salutistici nella vita quotidiana. Regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola e in ambienti esterni.</p>
Classe terza	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>Utilizzare e trasferire le abilità coordinative acquisite per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.</p> <p>Saper applicare schemi e azioni di movimento acquisiti per risolvere situazioni nuove o inusuali.</p> <p>Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <p>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.</p> <p>Decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.</p> <p>Decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	<p>Test di Cooper. Test di velocità. Salto in lungo a piedi pari. Lancio della palla medica. Circuiti e percorsi di destrezza e abilità. Osservazioni libere. Livello di sviluppo e tecniche di miglioramento delle capacità condizionali.</p> <p>Utilizzo consapevole dei piani di lavoro. Schemi motori e posturali. Potenziamento degli schemi motori di base e capacità coordinative. Lanciare e afferrare. Camminare, correre e saltare. Equilibrio statico e dinamico.</p> <p>Terminologia specifica relativa al movimento.</p>

	<p>Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.</p> <p>Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.</p> <p>Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro e di giudice.</p> <p>Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria e sia in caso di sconfitta.</p> <p>SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti motoria, in relazione ai cambiamenti fisici e psicologici tipici della preadolescenza.</p> <p>Assumere consapevolezza della propria efficienza fisica sapendo applicare principi metodologici utili e funzionali per mantenere un buono stato di salute (metodiche di allenamento, principi alimentari, ecc).</p>	<p>Rispetto delle regole di un gioco di squadra. Applicazione di tecniche e tattiche nei giochi regolamentati. I gesti arbitrali in diverse discipline sportive.</p> <p>L'attività sportiva come valore etico.</p> <p>Tornei di classe e di Istituto.</p> <p>Comportamenti igienici e salutistici nella vita quotidiana. Regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola e in ambienti esterni.</p>
--	--	---

RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	Aprirsi alla ricerca sincera della verità, interrogarsi sul trascendente e porsi domande, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. Cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e renderle oggetto di riflessione, in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Cominciare a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e imparare a dare valore ai propri comportamenti.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
Classe prima	<p>DIO E L'UOMO Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze le tracce di una ricerca religiosa. Osservare e descrivere i fatti religiosi in linea generale. Possedere gli elementi essenziali della religione cattolica.</p> <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che, nella fede della Chiesa, essa è accolta come Parola di Dio. Possedere un grado di conoscenza soddisfacente della storia della Salvezza.</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO. I VALORI ETICI E RELIGIOSI Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarle alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e resurrezione), riconosce in lui il Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo che invia la Chiesa nel mondo. Riconoscere il Cristianesimo come evento storico rivelato. Collocare la Figura di Gesù Cristo Come Messia all'interno della storia di Israele.</p>	<p>Che cos'è la religione? Religione, magia e mito; la vita e la morte; le religioni politeiste; gli dei della Mesopotamia; divinità e miti dell'antico Egitto; gli dei della Grecia; la religione romana.</p> <p>Il monoteismo ebraico; Dio nella storia, la storia in un libro; la Bibbia degli ebrei; la storia della formazione dei libri della Bibbia; l'ispirazione; l'attendibilità storica della Bibbia.</p> <p>L'attesa di un Messia liberatore; i Vangeli: libri scritti per la fede; la Palestina al tempo di Gesù; la predicazione e l'operato di Gesù; l'opposizione, il processo e la crocifissione; la resurrezione; dalla resurrezione all'annuncio del Vangelo.</p>
Classe seconda	<p>DIO E L'UOMO Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica.</p> <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea.</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa.</p> <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<p>La prima comunità cristiana; da Gerusalemme al mondo; il cristianesimo e l'Impero romano; la Chiesa in Occidente e in Oriente; la nascita del monachesimo; i monasteri: lavoro, studio e preghiera; lo scisma d'Oriente; le crociate; i pellegrinaggi nel Medioevo; lo scisma d'Occidente; la Chiesa e le eresie; gli Ordini mendicanti; la Riforma di Lutero; la riforma cattolica; il cristianesimo nel mondo; la Chiesa e la</p>

	Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni.	<p>questione sociale; la Chiesa e le guerre del XX secolo; il Concilio Vaticano II; la Chiesa in dialogo con la società moderna.</p> <p>Il significato sacrale del tempo nel cristianesimo; i sacramenti: segni della presenza di Dio nella vita dell'uomo.</p> <p>Lo spazio sacro e la fede nel linguaggio dell'arte.</p>
Classe terza	<p>DIO E L'UOMO Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana e confrontarle con quelle delle altre maggiori religioni.</p> <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo.</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO. I VALORI ETICI E RELIGIOSI Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso.</p>	<p>La domanda dell'uomo; l'adolescenza: in cerca di risposte; il pluralismo religioso; il dialogo interreligioso; l'Islam; l'Induismo; il Buddhismo; il Taoismo e il Confucianesimo.</p> <p>Il dibattito tra scienza e fede; l'indagine scientifica e la ricerca religiosa; l'origine dell'universo: il "Big bang" e i racconti di Genesi 1-2.</p> <p>La persona e la libertà, la coscienza morale; la fede e la morale; il "Decalogo"; l'etica di Matteo 5; la bioetica e i problemi dell'inizio e del fine vita; problemi e risorse di un mondo globale; etica, economia e lavoro.</p>

LE RUBRICHE DI VALUTAZIONE per la SCUOLA PRIMARIA

A decorrere dall'anno scolastico 2020/2021 la valutazione periodica e finale degli apprendimenti è espressa, per ciascuna delle discipline di studio previste dalle Indicazioni Nazionali, compreso l'insegnamento trasversale di educazione civica, attraverso un giudizio descrittivo riportato nel documento di valutazione, nella prospettiva formativa della valutazione e della valorizzazione del miglioramento degli apprendimenti. I giudizi descrittivi sono riferiti agli obiettivi oggetto di valutazione definiti nel curriculum d'istituto e sono correlati a differenti livelli di apprendimento.

ITALIANO Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Ascolto e parlato <ul style="list-style-type: none"> - Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente. - Comprendere l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. - Ascoltare semplici testi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riferire semplici informazioni. - Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. - Raccontare storie personali e/o fantastiche utilizzando un linguaggio chiaro e coerente. - Recitare conte, filastrocche, poesie. - Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti con la guida di immagini, schemi, domande. Lettura <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) nella modalità ad alta voce. - Prevedere il contenuto di un semplice testo in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. - Leggere testi (narrativi, descrittivi...) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuare le principali informazioni. - Leggere e comprendere semplici e brevi testi di tipo diverso mostrando di saperne cogliere il senso globale. Scrittura <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine della scrittura nello spazio grafico. - Scrivere sotto dettatura, comunicare per iscritto con frasi semplici 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

<p>e compiute, strutturate in brevi testi legati all'esperienza quotidiana (scolastica o familiare).</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sulla conoscenza intuitiva delle parole. - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare con relativa pertinenza le conoscenze ortografiche finora apprese, nella propria produzione scritta. 		
---	--	--

ITALIANO Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi altrui. - Comprendere l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. - Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riferire informazioni pertinenti in modo sufficientemente coerente. - Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico, esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile. - Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce sia in quella silenziosa, con correttezza e scorrevolezza. - Prevedere il contenuto di un semplice testo in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. - Comprendere il significato di parole non note in base al testo. - Leggere e comprendere testi di vario genere cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui legati ad esperienze pratiche, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. - Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre semplici testi legati a scopi concreti e connessi a situazioni quotidiane. - Scrivere sotto dettatura, comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione apprese. <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. - Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, espansioni). - Prestare attenzione alla grafia delle parole. - Produrre semplici testi ortograficamente corretti. 		
--	--	--

ITALIANO Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) 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. - Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie. - Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o 	<p>L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.</p>	<p>AVANZATO</p>
	<p>L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.</p>	<p>INTERMEDIO</p>

<p>in altri contesti.</p> <p>Lettura</p> <ul 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, poetici, regolativi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuare le informazioni principali e le loro relazioni. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia. - Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti in diversi contesti. <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. - Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi dellalingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

ITALIANO Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo pertinente in una conversazione. - Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO

<ul style="list-style-type: none"> - Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. - Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività. - 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. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. - Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento. - Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. - Leggere testi letterari narrativi e semplici testi poetici cogliendone il senso e la struttura. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. - Rielaborare testi: parafrasare o riassumere un testo. <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base: parole del vocabolario. - Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. - Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere l'organizzazione logico- sintattica della frase semplice: predicato, soggetto e complementi. Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, ne riconosce i principali tratti grammaticali. - Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e utilizzare questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

ITALIANO Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. - Comprendere il tema lo scopo e le informazioni di messaggi. - 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. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. - Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. - Leggere testi narrativi descrittivi, sia realistici sia fantastici distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. - 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. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rielaborare testi: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo e/o completarlo e redigerne di nuovi. - Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. - Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base. Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle 	<p>L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.</p>	AVANZATO
	<p>L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.</p>	INTERMEDIO
	<p>L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.</p>	BASE
	<p>L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.</p>	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

<p>principali relazioni di significato tra le parole: somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. <p><i>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: parole semplici, derivate, composte. Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole: somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico. - Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase</i> minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. - Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali. - Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche. 		
--	--	--

INGLESE Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Ascolto - Comprendere semplici vocaboli. Parlato - Produrre brevi frasi riferite a se stesso e ad oggetti. Lettura - Comprende brevi messaggi, preferibilmente accompagnati da supporti visivi o sonori, Scrittura - Scrive semplici parole di uso quotidiano	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

INGLESE Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Ascolto - Comprendere vocaboli. - Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano. Parlato - Produrre frasi riferite a se stesso, ad oggetti, Lettura - Comprendere messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori. Scrittura - Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO

	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

INGLESE Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Ascolto - Comprendere istruzioni. Parlato - Utilizzare espressioni e frasi memorizzate - Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare Lettura - Comprendere parole e frasi già acquisite. Scrittura - Scrivere parole e frasi di uso quotidiano.	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

INGLESE Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Ascolto - Comprendere brevi dialoghi. Parlato	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO

<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari - Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e comprendere brevi testi <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

INGLESE Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente. - Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. <p>Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare espressioni e frasi adatte alle varie situazioni. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cogliere il significato globale di un testo e identificare parole e frasi familiari. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie. <p>Riflessione sulla lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

MATEMATICA Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Numeri <ul style="list-style-type: none"> - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo fino a 20. Leggere e scrivere i numeri naturali fino a 20 in notazione decimale; confrontare e ordinare, anche rappresentandoli sulla retta. - Eseguire mentalmente semplici addizioni e sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 20. - Eseguire le addizioni e le sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 20 con gli algoritmi scritti usuali. Spazio e figure <ul style="list-style-type: none"> - Percepire la propria posizione nello spazio a partire dal proprio corpo. - Riconoscere figure geometriche piane. - Disegnare figure geometriche piane e costruire modelli materiali. Relazioni, dati e previsioni <ul style="list-style-type: none"> - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune indicate dall'insegnante, a seconda dei contesti e dei fini legati alla concreta esperienza. - Leggere e rappresentare relazioni e dati relativi a esperienze concrete condotte a scuola con diagrammi, schemi e tabelle, dietro indicazioni dell'insegnante. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

MATEMATICA Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Numeri <ul style="list-style-type: none"> - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, fino a 100. - Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale fino a 100, avendo consapevolezza della notazione posizionale; - Confrontare e ordinare, anche rappresentandoli sulla retta. - Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove,	INTERMEDIO

<p>entro il 100.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri naturali con e senza cambio fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali. - Eseguire moltiplicazioni con i numeri naturali fino a 100. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, denominare, disegnare e descrivere figure geometriche piane. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. - Indicare e spiegare i criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. - Misurare grandezze (lunghezze, tempo...) utilizzando sia unità arbitrarie sia strumenti convenzionali (orologio). 	anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

MATEMATICA Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. - Eseguire le quattro operazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. <p>Spazio e figure</p>	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE

<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. - Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà. - Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. - Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. - Misurare grandezze (lunghezze, tempo...) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. 	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
--	---	------------------------------

MATEMATICA Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. - Eseguire le quattro operazioni, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale. - Eseguire moltiplicazioni in colonna di numeri naturali e decimali. - Eseguire divisioni con dividendo intero e decimale e divisore a 1 cifra. - Operare con le frazioni. - Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. - Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. - Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. - Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

<p>formule o altri procedimenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. - Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi e le usa per effettuare misure e stime. 		
---	--	--

MATEMATICA Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. - Eseguire le quattro operazioni valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto. - Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali. - Individuare multipli e divisori di un numero. - Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. - Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. - Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. - Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. - Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. - Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. - Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. - Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando carta quadrettata). - Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

<ul style="list-style-type: none"> - Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, adeguate alla tipologia dei dati a disposizione. - Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. - Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi. - Passare da un'unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. 		
---	--	--

SCIENZE Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, e ne analizza qualità e proprietà, li descrive nella loro unitarietà e nelle loro parti. - Riconoscere funzioni e modi d'uso di oggetti diversi. <p>Osservare e sperimenta sul campo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. - Conoscere la differenza fra viventi e non viventi. - Conoscere e distinguere cinque sensi. <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare e individuare, con l'ausilio di domande stimolo dell'insegnante alcune caratteristiche del proprio ambiente. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

SCIENZE Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Esplorare e descrivere oggetti e materiali <ul style="list-style-type: none"> - Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzandone qualità e proprietà, funzioni e modi d'uso. Osservare e sperimentare sul campo. <ul style="list-style-type: none"> - Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. - Conoscere la variabilità dei fenomeni atmosferici. - Conoscere e distinguere i cinque sensi. - Conoscere le proprietà degli oggetti e dei materiali. - Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza. - Riconoscere e descrivere oralmente le caratteristiche dell'ambiente. L'uomo i viventi e l'ambiente <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e descrivere alcune caratteristiche del proprio ambiente, in relazione ad ambiti di osservazione proposti dall'insegnante. - Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

SCIENZE Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Esplora e descrive oggetti e materiali. <ul style="list-style-type: none"> - Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche. - Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore. Osservare e sperimenta sul campo. <ul style="list-style-type: none"> - Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. - Conoscere semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti). 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO

<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i passaggi di stato della materia. - Conoscere gli ecosistemi e le catene alimentari. - Utilizzare semplici strumenti di misura. - Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato. <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. 	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

SCIENZE Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Oggetti, materiali e trasformazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici. - Osservare e sperimentare sul campo a occhio nudo o con appropriati strumenti, una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. - Conoscere la struttura del suolo. - Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. - Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

SCIENZE Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Oggetti, materiali e trasformazioni. <ul style="list-style-type: none"> - Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore. - Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. - Osservare e sperimentare sul campo. - Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti. L'uomo, i viventi e l'ambiente. <ul style="list-style-type: none"> - Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. - Curare la propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. - Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione. - Osservare e interpretare delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

TECNOLOGIA Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> - Disegnare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> - Smontare e rimontare semplici oggetti. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO

<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare oggetti in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale). 	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

TECNOLOGIA Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, rilevazione di potenziali pericoli...). - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Utilizzare strumenti tecnologici di uso quotidiano descrivendo le funzioni utilizzate. - Utilizzare il PC per scrivere e disegnare, giocare. Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare oggetti in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

TECNOLOGIA Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici

Vedere e osservare <ul 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 semplici oggetti (utilizza di riga e squadra). - Utilizzare il PC per aprire un file, modificarlo, salvarlo; per effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immagina possibili accorgimenti per ripararlo. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare oggetti in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

TECNOLOGIA Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni). - Descrivere le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate. Prevedere e immaginare	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o	INTERMEDIO

<ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Pianificare una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, con la supervisione dell'insegnante. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione. - Realizzare oggetti in cartoncino o altri materiali descrivendo preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente in sequenza. 	reperate altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

TECNOLOGIA Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Smontare e rimontare oggetti e meccanismi, apparecchiature o altri dispositivi comuni. - Realizzare oggetti in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

GEOGRAFIA Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Orientamento - Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.). Linguaggio della geo-graficità - Rappresentare percorsi effettuati nello spazio circostante. Paesaggio - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Regione e sistema territoriale - Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

GEOGRAFIA Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Orientamento - Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra...) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Linguaggio della geo graficità	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o	INTERMEDIO

<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Leggere la pianta dello spazio vicino. <p>Paesaggio</p> <ul 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 che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. - Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi dell'uomo e individuare modalità di utilizzo dello spazio, esercitando la cittadinanza attiva. 	reperate altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

GEOGRAFIA Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra...) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). <p>Linguaggio della geo graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula...) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. - Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi. - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 	supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	
---	--	--

GEOGRAFIA Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Orientamento <ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi utilizzando i punti cardinali anche in relazione al Sole. - Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici...). Linguaggio della geo-graficità <ul 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. - Localizzare le aree climatiche del territorio italiano. Paesaggio <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. Regione e sistema territoriale <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e lo utilizza nel contesto italiano. - Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

GEOGRAFIA Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Orientamento <ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia	AVANZATO

<p>al Sole. Estende 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...).</p>	<p>reperate altrove, in modo autonomo e con continuità.</p>	
<p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul 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 economici. - Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizza sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. - Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. 	<p>L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.</p>	INTERMEDIO
<p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<p>L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.</p>	BASE
<p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e lo utilizza a partire dal contesto italiano. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale. 	<p>L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.</p>	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

STORIA Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Uso delle fonti <ul style="list-style-type: none"> - Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze su eventi della propria vita e del proprio recente passato. - Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio recente passato. Organizzazione delle informazioni <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. - Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate: la successione delle azioni effettuate nella giornata; i giorni della settimana; i mesi e le stagioni; la trasformazione di oggetti, ambienti, animali e persone nel tempo. - Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (calendario, linea temporale...). Strumenti concettuali <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali (linee del tempo, sequenze cronologiche di immagini ...). - Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra osservazioni e immagini di ambienti, oggetti, animali, persone colte in tempi diversi Produzione scritta e orale <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni e didascalie 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

STORIA Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Uso delle fonti <ul style="list-style-type: none"> - Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato e su alcuni aspetti della comunità di appartenenza, in relazione alla storia delle generazioni precedenti. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO

<ul style="list-style-type: none"> - Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio passato e di quello delle generazioni precedenti. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. - Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. - Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. - Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi (la famiglia, la casa, la scuola, la tecnologia, i modi di vita ...), relativi alla storia propria, delle generazioni adulte. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali, utilizzate con la guida e la supervisione dell'insegnante. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in mododiscontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

STORIA Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, e della comunità di appartenenza. - Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato (storia locale, storia della Terra, Preistoria). <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. - Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO

<p>vissute e narrate.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. - Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (storia locale, storia della Terra, Preistoria). <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. - Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

STORIA Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. - Rappresentare, in un quadro storico sociale (fatti, eventi, elementi riconducibili a quadri di civiltà, riportati su linee del tempo e su carte storiche), le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate mesopotamica, egizia, indiana; cinese, civiltà fenicia e giudaica, le popolazioni presenti nella penisola italica in età preclassica). - Usare cronologie e carte storico geografiche per rappresentare le conoscenze. - Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate (Mesopotamia, Egitto, India; Cina), civiltà fenicia e giudaica, le popolazioni presenti nella penisola italica in età preclassica). <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

<p>storico di altre civiltà.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul 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 consulta testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. - Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi. - Elaborare in semplici testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. 		
---	--	--

STORIA Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. - Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere una carta storico geografica relativa alle civiltà studiate (civiltà greca; civiltà romana; tarda antichità). - Usare cronologie e carte storico geografiche per rappresentare le conoscenze. - Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate (civiltà greca; civiltà romana; crisi e crollo dell'Impero Romano d'Occidente) <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. 	<p>L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.</p> <p>L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.</p> <p>L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.</p> <p>L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.</p>	<p>AVANZATO</p> <p>INTERMEDIO</p> <p>BASE</p> <p>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. - Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. - Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. 		
---	--	--

ARTE E IMMAGINE Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni. - Rappresentare e comunicare la realtà percepita. - Guardare, osservare e descrivere un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

ARTE E IMMAGINE Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare creativamente produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici. - Osservare e leggere le immagini - Riconoscere in un testo iconico-visivo alcuni elementi del linguaggio (linee, colori, forme). 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o	INTERMEDIO

	reperate altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

ARTE E IMMAGINE Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare creativamente produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni; - Rappresentare e comunica la realtà percepita. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici. - Riconoscere in un testo iconico- visivo alcuni elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). - Individuare nel linguaggio del fumetto le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

ARTE E IMMAGINE Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. - Rappresentare e comunicare la realtà percepita. - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. - Osservare e leggere le immagini - Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. - Individuare nel linguaggio del fumetto e audiovisivo le sequenze narrative e decodifica in forma elementare i diversi significati - Comprendere e apprezzare le opere d'arte. - Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico artistici. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

ARTE E IMMAGINE Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o	INTERMEDIO

<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere e apprezzare le opere d'arte. - 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. - Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. - Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico artistici. 	reperate altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

MUSICA Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare voce e strumenti per improvvisazioni sonoro musicale. - Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

MUSICA Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare voce, strumenti ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonora musicale. - Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

MUSICA Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. - Esprimere apprezzamenti estetici su brani musicali di vario genere e stile. - Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o	INTERMEDIO

	reperate altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

MUSICA Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. - Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile. - Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. - Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. - Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

MUSICA Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. - Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. - Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. - Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. - Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

EDUCAZIONE FISICA Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p>	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o	INTERMEDIO

<ul style="list-style-type: none"> - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 	reperate altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

EDCAZIONE FISICA Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. - 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. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. - Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

EDUCAZIONE FISICA Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. - 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. <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. - Utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. - Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. - Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

EDUCAZIONE FISICA Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare...). 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO

<ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel - contempo contenuti emozionali. - Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. - Utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. - Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. - Rispettare le regole nella competizione sportiva. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. - Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. - Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

EDUCAZIONE FISICA Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia	AVANZATO

<p>inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. - Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. - Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. - Rispettare le regole, nella competizione, manifestando senso di responsabilità. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. - Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico, attraverso osservazioni sulla propria esperienza guidate dall'insegnante (es. muoversi dopo un pasto abbondante). - Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante. 	<p>reperate altrove, in modo autonomo e con continuità.</p> <p>L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperate altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.</p> <p>L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.</p> <p>L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.</p>	<p></p> <p>INTERMEDIO</p> <p>BASE</p> <p>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p>
---	---	---

RELIGIONE Classe PRIMA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Dio e l'uomo Scoprire che per la religione cristiana Dio è creatore, Padre e che fin dalle origini ha stabilito un'alleanza con l'uomo. La Bibbia e le fonti Conoscere alcune pagine fondamentali dei Vangeli, in particolare i racconti della passione, morte e resurrezione di Gesù. Il linguaggio religioso Comprendere il valore della festa del Natale e della pasqua di Gesù. Riconosce i segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare.	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

RELIGIONE Classe SECONDA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Dio e l'uomo Comprendere la missione, le opere e l'insegnamento di Gesù. Il linguaggio religioso Cogliere l'evento della Pasqua come fondante della fede cristiana. I valori etici e religiosi - Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo di Gesù.	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal	BASE

	docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

RELIGIONE Classe TERZA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Dio e l'uomo Comprendere la risposta cristiana alle domande sull'origine del mondo. La Bibbia e le fonti - Riflettere sull'esperienza dell'esodo, del cammino nel deserto e sul dono della legge come presenza amorevole di Dio in mezzo al suo popolo. Il linguaggio religioso - Individuare la specificità della Pasqua cristiana a confronto con quella ebraica, rilevandone la continuità e la novità.	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

RELIGIONE Classe QUARTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Dio e l'uomo - Ricostruire il contesto storico, politico, sociale e religioso della Palestina al tempo di Gesù. La Bibbia e le fonti - Sapere cosa hanno detto di Gesù gli storici del suo tempo.	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve	INTERMEDIO

Il linguaggio religioso Individuare significative espressioni d'arte, per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.	compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

RELIGIONE Classe QUINTA		
Obiettivi di apprendimento	Giudizi descrittivi	Giudizi sintetici
Dio e l'uomo <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo. - Conoscere le origini e lo sviluppo delle religioni non cristiane individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. I valori etici e religiosi <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare i concetti di pace, solidarietà e tolleranza. 	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	AVANZATO
	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

LE RUBRICHE DI VALUTAZIONE per la SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE DEGLI APPRENDIMENTI

È riferita a ciascuna delle discipline di studio previste dalle Indicazioni Nazionali, compreso l'insegnamento trasversale dell'educazione civica, viene espressa con voto in decimi ed effettuata collegialmente dal Consiglio di Classe.

La valutazione dell'Insegnamento della Religione Cattolica è espressa su una nota distinta con un giudizio sintetico che tiene conto dell'interesse manifestato dall'alunno e del relativo profitto, formulato sulla base dei traguardi per lo sviluppo delle competenze inseriti nel Curricolo di Istituto. La valutazione delle attività alternative all'IRC è resa su una nota distinta con giudizio sintetico, relativo all'interesse manifestato e ai livelli di apprendimento conseguiti.

VOTI NUMERICI E DESCRITTORI DEI LIVELLI DI APPRENDIMENTO

VOTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	METODO
10	Conosce in modo organico ed approfondito gli argomenti	Comunica e organizza in modo critico e personale il lavoro	Si organizza in modo autonomo, innovativo e razionale
9	Evidenzia conoscenze approfondite.	Individua ed utilizza le strategie più opportune per il proprio apprendimento	Si organizza con efficacia
8	Ha assimilato le conoscenze in modo completo	Comunica in modo chiaro e sa operare collegamenti interdisciplinari	Si organizza in modo razionale e coerente
7	Conosce e comprende in modo globale con qualche imprecisione	Individua gli aspetti fondamentali delle singole discipline, ma ha difficoltà nei collegamenti	Si organizza in modo abbastanza autonomo
6	Conosce gli argomenti delle singole discipline e commette alcuni errori eseguendo compiti semplici	Applica e coglie aspetti fondamentali del percorso di apprendimento. Analizza in modo parziale	Si organizza con qualche difficoltà
5	Conosce in modo parziale e superficiale gli argomenti proposti	Presenta difficoltà ad analizzare in modo autonomo e ad applicare le conoscenze acquisite	Memorizza meccanicamente e organizza il lavoro se guidato
0 – 4	Evidenzia conoscenze frammentarie e non conosce gli elementi base delle singole discipline	Ha difficoltà a cogliere i concetti essenziali	È disorganizzato nell'esecuzione

VALUTAZIONE E CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

La certificazione delle competenze al termine del Primo Ciclo di Istruzione – introdotta con il D.M. 741 e 742 del 2017 - accompagna il documento di valutazione degli apprendimenti e rappresenta un atto educativo legato ad un processo di lunga durata. Il nostro Istituto ha redatto rubriche valutative delle competenze che mettono in relazione, per ciascun anno di corso e per ogni competenza oggetto dell'azione formativa, le competenze specifiche disciplinari, le evidenze e i livelli di competenza.

ITALIANO Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
Ascolto e Parlato <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire gli strumenti espressivi per gestire l'interazione comunicativa verbale in contesti differenti. - Ascoltare e comprende testi di vario tipo. Interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative, osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari. Lettura <ul style="list-style-type: none"> - Leggere, comprendere ed interpretare testi orali e scritti di vario tipo. - Leggere a voce alta in modo chiaro e corretto. Leggere in modalità silenziosa testi di vario genere e comprendere i significati del messaggio. Scrittura <ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi scritti corretti nella forma, adeguati alla situazione comunicativa e alle varietà di scopi. - Produrre testi scritti coerenti e corretti, per differenti scopi comunicativi. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere, usare e ampliare il lessico. - Usare il dizionario con competenza e autonomia. Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli	<p>Comunica con proprietà e ricchezza di linguaggio, esprimendo in modo chiaro concetti anche impegnativi.</p> <p>Legge in modo fluido ed espressivo. Comprende e interpreta una varietà testi di varia tipologia mostrando interesse ad una varia letteratura.</p> <p>Produce, su temi di varia natura, testi chiari e interessanti, con struttura logica e ricchezza di vocaboli.</p> <p>Usa il dizionario in modo consapevole. Il lessico è chiaro e adeguato al contesto di riferimento.</p> <p>È in grado di riconoscere le parti del discorso e di metterle in relazione tra di loro.</p>	AVANZATO
	<p>Comunica con buona padronanza del linguaggio anche in senso lessicale e morfosintattico, adeguata alle diverse situazioni.</p> <p>Legge con espressività. Sa cogliere il significato, il genere ed identifica l'autore di testi anche letterari; distingue immediatamente e senza difficoltà le valutazioni e le descrizioni.</p> <p>Produce testi corretti, adeguati allo scopo e alla situazione comunicativa. Esprime il proprio punto di vista.</p> <p>Usa il dizionario in modo autonomo. Il lessico è corretto e chiaro.</p> <p>È in grado di riconoscere le parti del discorso.</p>	INTERMEDIO
	<p>Comunica in modo abbastanza chiaro e logicamente strutturato, anche con il supporto di scalette o schemi.</p> <p>Legge utilizzando una tecnica corretta. Riconosce il significato globale di testi selezionati per interesse e coinvolgimento, identificando le informazioni principali.</p>	BASE

usi della lingua <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. - Applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico e alla morfologia. 	Produce testi semplici abbastanza corretti, usando un lessico di base. Sa consultare il dizionario, ma non lo utilizza in autonomia. Il lessico è semplice. È in grado di riconoscere alcune parti del discorso.	
	Organizza con difficoltà un discorso, si esprime con brevi frasi mostrando povertà di linguaggio. Legge con difficoltà. Presta attenzione solo ai testi semplici e di contenuto familiare, di cui coglie il messaggio esplicito. Produce testi poveri sul piano lessicale e non sempre chiari su quello logico. Fatica a consultare il dizionario. Il lessico è generico. Non è in grado di riconoscere e distinguere le parti del discorso.	INIZIALE

ITALIANO Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
Ascolto e Parlato <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. - Esporre gli argomenti appresi dallo studio in modo approfondito e personale. Raccontare esperienze utilizzando un lessico vario. Esprimere valutazioni e opinioni personali. 	Comunica con proprietà e ricchezza di linguaggio, spiegando in modo chiaro concetti anche impegnativi. Esprime valutazioni e proprie opinioni, argomentando e confrontandole con altre. Legge in modo fluido ed espressivo. Comprende e interpreta una varietà testi di varia tipologia mostrando interesse ad una varia letteratura. Produce, su temi di varia natura, testi chiari e originali, con struttura logica e ricchezza di vocaboli. Usa il dizionario per risolvere dubbi linguistici e per arricchire il proprio lessico. Il lessico è chiaro e adeguato al contesto di riferimento. Riconosce le funzioni della frase e le mette in relazione.	AVANZATO
Lettura <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la lettura per ottenere informazioni, apprendere contenuti di cultura, ricevere istruzioni, provare emozioni. - Leggere a voce alta in modo chiaro e corretto. Leggere in modalità silenziosa testi di vario genere e comprendere i significati del messaggio. 	Comunica con proprietà di linguaggio, spiegando con chiarezza i concetti appresi. Esprime valutazioni e opinioni personali. Legge in modo fluido. Sa cogliere il significato e il genere anche di testi letterari; distingue senza difficoltà le valutazioni e le descrizioni. Produce testi corretti, adeguati allo scopo e alla situazione comunicativa. Esprime il proprio punto di vista. Usa il dizionario per risolvere dubbi linguistici e/o ortografici.	INTERMEDIO
Scrittura <ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi scritti corretti nella forma e diversificati in rapporto all'uso e alle situazioni comunicative. Possedere competenza testuale: 		

<p>elaborare testi coerenti ed organici.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi scritti coerenti e corretti, per differenti scopi comunicativi. <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere, usare e ampliare il lessico. - Usare il dizionario con competenza e autonomia. <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. - Applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico e alla morfo-sintassi. 	<p>Il lessico è corretto e chiaro. È in grado di riconoscere nella frase le sue funzioni.</p>	
	<p>Comunica in modo comprensibile, anche con il supporto di schemi e scalette. Se guidato, esprime opinioni personali. Legge abbastanza correttamente. Riconosce il significato globale di testi selezionati per interesse e coinvolgimento, identificando le informazioni. Produce testi semplici, ma complessivamente corretti, usando un lessico di base. Sa consultare il dizionario, ma non lo utilizza in modo autonomo. Il lessico è semplice. È in grado di riconoscere alcuni elementi della frase semplice.</p>	BASE
	<p>Organizza un discorso semplice, si esprime con brevi frasi mostrando povertà di linguaggio. Fatica ad esprimere il proprio parere ed opinioni personali. Legge meccanicamente. Coglie solo il messaggio esplicito di testi semplici e legati al proprio vissuto. Produce testi semplici, non sempre chiari e organizzati. Fatica a consultare il dizionario. Il lessico è generico. Non è in grado di distinguere gli elementi costitutivi della frase semplice.</p>	INIZIALE

ITALIANO Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Ascolto e Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. - Esporre gli argomenti appresi dallo studio in modo approfondito e personale. Raccontare esperienze utilizzando un lessico vario. Esprimere valutazioni e opinioni personali. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la lettura per ottenere informazioni, 	<p>Comunica con proprietà e ricchezza di linguaggio, spiegando in modo chiaro concetti anche impegnativi. Esprime valutazioni e proprie opinioni, argomentando e confrontandole con altre. Legge in modo fluido ed espressivo. Comprende e interpreta testi di varia tipologia, sapendoli collocare in rapporto al genere, al periodo ed all'autore. Produce testi chiari e originali, con struttura logica, ricchezza di vocaboli. Argomenta le proprie idee. Usa in modo funzionale il dizionario. Il lessico è chiaro e adeguato al contesto di riferimento. Riconosce e confronta la struttura e la gerarchia della frase complessa.</p>	AVANZATO

<p>apprendere contenuti di cultura, ricevere istruzioni, provare emozioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere a voce alta in modo chiaro e corretto. Leggere in modalità silenziosa testi di vario genere e comprendere i significati del messaggio. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi scritti corretti nella forma e diversificati in rapporto all'uso e alle situazioni comunicative. Possedere competenza testuale: elaborare testi coerenti ed organici. - Produrre testi scritti coerenti e corretti, per differenti scopi comunicativi. <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere, usare e ampliare il lessico. <p>Consultare il dizionario per attingere elementi che possono migliorare la comunicazione.</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. - Applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico e alla morfo-sintassi. 	<p>Comunica con proprietà di linguaggio, spiegando con chiarezza i concetti appresi. Esprime valutazioni e opinioni personali. Comunica con proprietà di linguaggio, spiegando con chiarezza i concetti appresi. Esprime valutazioni e opinioni personali. Legge in modo fluido. Sa cogliere il significato e il genere anche di testi letterari; distingue senza difficoltà le valutazioni e le descrizioni. Produce testi corretti, adeguati allo scopo e alla situazione comunicativa. Ha ampia padronanza della lingua scritta. Usa il dizionario per arricchire il proprio lessico. Il lessico è corretto e chiaro. Riconosce la struttura e la gerarchia della frase complessa.</p>	INTERMEDIO
	<p>Comunica in modo comprensibile, anche con il supporto di schemi e scalette. Se guidato, esprime opinioni personali. Legge in modo abbastanza fluido. Riconosce il significato globale di testi selezionati per interesse e coinvolgimento, identificando le informazioni. Produce testi semplici, ma complessivamente corretti, usando un lessico di base. Sa consultare il dizionario, ma non lo utilizza autonomamente. Il lessico è semplice. È in grado di riconoscere la struttura del periodo, ma non la sua organizzazione.</p>	BASE
	<p>Organizza un discorso semplice, si esprime con brevi frasi mostrando povertà di linguaggio. Fatica ad esprimere il proprio parere ed opinioni personali. Legge abbastanza correttamente. Coglie il messaggio esplicito di testi poco strutturati. Produce testi poco strutturati, non sempre chiari. Consulta il dizionario dietro sollecitazione. Il lessico è generico. Non è in grado di riconoscere autonomamente la struttura del periodo.</p>	INIZIALE

INGLESE Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Comprensione e produzione della lingua orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere parole familiari, frasi molto semplici e punti chiave di argomenti relativi alla sfera familiare o ambiti vicini ai propri interessi. - Padroneggiare una terminologia di base legata a bisogni immediati e parole ed espressioni di uso comune. <p>Comprensione e produzione della lingua scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare espressioni e frasi semplici per produrre brevi descrizioni e testi su argomenti vicini al proprio ambito di esperienza. <p>Uso di strutture e funzioni linguistiche</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere ed usare strutture e funzioni linguistiche di base. <p>Cultura e civiltà</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere aspetti essenziali della cultura e della civiltà del Regno Unito. 	<p>Acquisisce comprende ed interpreta le informazioni specifiche contenute in un testo orale e scritto.</p> <p>Interagisce autonomamente e con sicurezza in semplici conversazioni con ottima pronuncia utilizzando un lessico appropriato.</p> <p>Produce testi corretti utilizzando un lessico adeguato.</p> <p>Utilizza in modo efficace strutture e funzioni linguistiche senza esitazioni ai fini di una comunicazione efficace.</p> <p>Riferisce ed interpreta esaurientemente e in modo preciso gli aspetti culturali trattati, operando alcuni collegamenti e confronti con aspetti della propria cultura.</p>	AVANZATO
	<p>Comprende un testo scritto e orale in modo globale e abbastanza completo. Interagisce in semplici conversazioni evidenziando una discreta o buona padronanza del lessico e una pronuncia generalmente corretta.</p> <p>Produce testi evidenziando una discreta padronanza del lessico.</p> <p>Utilizza in modo generalmente adeguato strutture e funzioni.</p> <p>Riferisce in modo generalmente completo, gli aspetti culturali trattati, operando alcuni collegamenti.</p>	INTERMEDIO
	<p>Riconosce le informazioni principali e prevedibili di un testo scritto e orale. Interagisce in semplici conversazioni utilizzando un lessico di base.</p> <p>Produce brevi testi e messaggi utilizzando un lessico essenziale.</p> <p>Utilizza parzialmente funzioni e strutture note.</p> <p>Comprende gli aspetti culturali trattati e riferisce in modo essenziale, solo se in parte e se guidato.</p>	BASE
	<p>Comprende parzialmente le informazioni principali di un semplice testo scritto e orale.</p> <p>Produce messaggi non sempre comprensibili e con scarsa padronanza del lessico.</p> <p>Si esprime utilizzando un lessico limitato se guidato e produce brevi testi con difficoltà utilizzando un lessico poco appropriato.</p> <p>Utilizza parzialmente funzioni e strutture e le applica solo se guidato.</p>	INIZIALE

	Comprende e riconosce alcuni aspetti culturali trattati evidenziando difficoltà espositive e comunicative.	
--	--	--

INGLESE Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
Comprensione e produzione della lingua orale <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere frasi ed espressioni di uso comune relativi ad argomenti quotidiani. - Capire i punti chiave di argomenti relativi all'ambito familiare. - Formulare domande e risposte adeguandosi alla situazione. - Esporre argomenti noti e vicini ai propri interessi, articolandoli in modo semplice. Comprensione e produzione della lingua scritta <ul style="list-style-type: none"> - Cercare informazioni all'interno di testi brevi e di interesse personale. - Scrivere brevi messaggi su argomenti noti e brevi descrizioni. Uso di strutture e funzioni linguistiche <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strutture e funzioni linguistiche. Cultura e civiltà <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i principali aspetti della cultura e della civiltà inglese e americana. 	<p>Acquisisce, comprende ed interpreta completamente testi orali e scritti riuscendo ad individuare informazioni specifiche o tutte le principali informazioni.</p> <p>Interagisce autonomamente e con sicurezza in semplici conversazioni anche su argomenti non noti con ottima pronuncia e utilizzando un lessico ampio ed appropriato.</p> <p>Produce testi coerenti e corretti utilizzando un lessico adeguato.</p> <p>Utilizza in modo efficace strutture e funzioni, che applica senza esitazioni ai fini di una comunicazione efficace.</p> <p>Riconosce, riferisce ed interpreta esaurientemente e con precisione gli aspetti culturali trattati, operando collegamenti e confronti con aspetti della propria cultura.</p>	AVANZATO
	<p>Comprende un testo scritto e orale in modo globale e completo.</p> <p>Interagisce in semplici conversazioni evidenziando una discreta o buona padronanza del lessico e una pronuncia generalmente corretta.</p> <p>Produce testi mostrando una discreta o buona padronanza del lessico.</p> <p>Utilizza in modo generalmente adeguato strutture e funzioni.</p> <p>Riconosce e riferisce in modo abbastanza o generalmente corretto gli aspetti culturali trattati, operando alcuni collegamenti.</p>	INTERMEDIO
	<p>Riconosce le informazioni principali e prevedibili di un testo scritto e orale.</p> <p>Interagisce in semplici conversazioni utilizzando un lessico di base.</p> <p>Produce brevi testi utilizzando un lessico essenziale.</p> <p>Utilizza strutture e funzioni note manifestando alcune incertezze.</p> <p>Riconosce e riferisce in modo essenziale gli aspetti culturali trattati.</p>	BASE
	<p>Comprende parzialmente le informazioni principali di un semplice testo scritto e orale.</p> <p>Si esprime utilizzando un lessico limitato e poco appropriato.</p>	INIZIALE

	<p>Esprime messaggi non sempre comprensibili e con scarsa padronanza del lessico.</p> <p>Produce con difficoltà brevi testi se guidato.</p> <p>Utilizza parzialmente funzioni e strutture, che applica solo se guidato.</p> <p>Riconosce e riferisce in parte gli aspetti culturali trattati evidenziando notevoli difficoltà espositive e comunicative.</p>	
--	--	--

INGLESE Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Comprensione e produzione della lingua orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere espressioni e parole di uso frequente da interazioni comunicative. - Comunicare affrontando argomenti semplici e di routine. <p>Comprensione e produzione della lingua scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere con strategie adeguate brani semplici e testi informativi attinenti a contenuti di altre discipline. - Trovare informazioni specifiche e in materiale di uso quotidiano. <p>Uso di strutture e funzioni linguistiche</p> <ul style="list-style-type: none"> - Operare analisi induttiva sulla lingua e sull'apprendimento. - Utilizzare le principali strutture e funzioni linguistiche apprese nel triennio. <p>Cultura e civiltà</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere aspetti tipici della cultura e della civiltà dei Paesi di lingua anglosassone. 	<p>Acquisisce, comprende ed interpreta completamente tutte le informazioni specifiche contenute in un testo orale e scritto.</p> <p>Interagisce autonomamente e con sicurezza in semplici conversazioni anche su argomenti non noti evidenziando un'ottima pronuncia e utilizzando un lessico ampio ed appropriato.</p> <p>Produce testi coerenti e corretti utilizzando un lessico adeguato.</p> <p>Applica, senza esitazioni ed in modo efficace, strutture e funzioni linguistiche ai fini di una comunicazione efficace.</p> <p>Riferisce ed interpreta in modo completo e preciso gli aspetti culturali trattati, operando collegamenti e confronti con altre culture, compresa la propria.</p>	AVANZATO
	<p>Comprende un testo scritto e orale in modo globale e completo.</p> <p>Interagisce in semplici conversazioni evidenziando una discreta o buona padronanza del lessico e una pronuncia generalmente corretta.</p> <p>Produce testi evidenziando una discreta padronanza del lessico che risulta per lo più appropriato.</p> <p>Utilizza in modo generalmente adeguato strutture e funzioni.</p> <p>Riferisce in modo abbastanza o generalmente completo gli aspetti culturali trattati, operando alcuni collegamenti.</p>	INTERMEDIO
	<p>Riconosce le informazioni principali e prevedibili di un testo scritto e orale.</p> <p>Interagisce in semplici conversazioni utilizzando un lessico di base.</p> <p>Produce brevi testi utilizzando un lessico essenziale.</p> <p>Utilizza strutture e funzioni note manifestando alcune incertezze.</p> <p>Riconosce in modo essenziale gli aspetti culturali trattati.</p>	BASE

	<p>Comprende e riconosce parzialmente le informazioni principali di un semplice testo scritto e orale.</p> <p>Si esprime utilizzando un lessico limitato se guidato.</p> <p>Produce, con difficoltà e anche se guidato, brevi testi e messaggi non sempre comprensibili evidenziando scarsa padronanza del lessico.</p> <p>Conosce in minima parte o parzialmente funzioni e strutture e le applica solo se guidato.</p> <p>Riconosce riferisce, solo in parte, gli aspetti culturali trattati evidenziando notevoli difficoltà espositive e comunicative.</p>	INIZIALE
--	--	----------

FRANCESE Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Comprensione e produzione della lingua orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano e identificare il tema generale di brevi e semplici messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. - Interagire oralmente con un compagno o un adulto su argomenti noti e descrivere persone e oggetti familiari utilizzando parole e frasi note. <p>Comprensione e produzione della lingua scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere brevi dialoghi di contenuto familiare e brevi testi di vario tipo e comprenderne il significato globale. - Scrivere brevi testi per scambiare informazioni su se stessi, gli altri e il proprio contesto. 	<p>È in grado di comprendere in maniera completa semplici espressioni familiari relative al vissuto espresse a ritmo normale.</p> <p>Interagisce parlando di sé stesso e degli altri, del proprio contesto scolastico e familiare con un linguaggio appropriato.</p> <p>Legge in modo corretto e scorrevole.</p> <p>Comprende ed interpreta le informazioni di brevi testi inerenti al vissuto familiare e scolastico in modo completo e pertinente.</p> <p>Applica correttamente un modello appreso e scrive parole e brevi frasi in modo appropriato.</p>	AVANZATO
	<p>Comprende informazioni di testi brevi inerenti al vissuto familiare e scolastico in modo completo.</p> <p>Comprende in modo sufficientemente pertinente espressioni familiari relative alla sfera personale ed espressioni riferite alle esperienze del contesto scolastico.</p> <p>Interagisce parlando lentamente di sé stesso e degli altri, del proprio contesto scolastico e familiare con un linguaggio adeguato.</p> <p>Legge in modo corretto ma poco scorrevole. Individua le parole chiave presenti nel testo.</p> <p>Riesce a completare un modello dato seguendo le indicazioni. Scrive parole e frasi semplici in modo abbastanza corretto.</p>	INTERMEDIO
	<p>Comprende a sufficienza le parole familiari specie se accompagnate da supporti grafici o da oggetti concreti.</p>	BASE

	<p>Riconosce parole che gli sono familiari ed espressioni molto semplici riferite alle esperienze svolte in classe, purché le persone parlino lentamente e specie se gli interlocutori utilizzano oggetti concreti. Interagisce con gli altri utilizzando semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per fornire informazioni su se stesso e gli altri. Legge in modo corretto ma non scorrevole. Individua le parole chiave nel testo orientato dal docente. Scrive parole note e frasi con sintassi elementare in modo non sempre corretto. Riesce in parte a completare un modello dato secondo le indicazioni.</p>	
	<p>Identifica parole e semplici frasi orali solo se accompagnate da oggetti concreti e articolate con grande precisione. Ripete parole isolate su sé stesso e gli altri e su oggetti noti solo se orientato dal docente. Comprende solo parole isolate su argomenti di studio e punti essenziali di testi in lingua, leggendo un'espressione per volta e solo se accompagnate da supporti grafici. Non scrive parole o semplici frasi in modo corretto e non riesce a completare un modello secondo le indicazioni.</p>	INIZIALE

FRANCESE Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Comprensione e produzione della lingua orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano e identificare il tema generale di brevi e semplici messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. - Interagire oralmente con un compagno o un adulto su argomenti noti e descrivere persone e oggetti familiari utilizzando parole e frasi note. <p>Comprensione e produzione della lingua scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere brevi dialoghi di contenuto familiare e brevi testi di vario tipo e comprenderne il significato globale. - Scrivere brevi testi per scambiare informazioni su 	<p>È in grado di comprendere in maniera completa espressioni familiari relative al vissuto espresse a ritmo normale. Interagisce parlando di sé e del proprio contesto scolastico e familiare con un linguaggio appropriato anche se con alcuni errori che non compromettono la comunicazione. Comprende ed interpreta le informazioni di brevi testi inerenti al vissuto familiare e scolastico in modo completo e pertinente. Legge in modo corretto e scorrevole. Applica correttamente un modello appreso e scrive parole e brevi frasi in modo appropriato. Riconosce e denomina con sicurezza le parti del discorso.</p>	AVANZATO
	<p>Comprende in maniera adeguata espressioni familiari relative alla sfera personale ed espressioni riferite alle esperienze del contesto scolastico.</p>	INTERMEDIO

<p>se stessi, gli altri e il proprio contesto anche su avvenimenti passati.</p> <p>Operare analisi induttiva sulla lingua e sull'apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cogliere relazioni strutturali e grammaticali fra L1 e L2 	<p>Interagisce parlando lentamente di sé stesso e di altri con un linguaggio appropriato ma con alcuni errori fonetici e sintattici che non compromettono la comunicazione.</p> <p>Comprende informazioni di testi brevi inerenti al vissuto familiare e scolastico in modo completo e di cui fornisce un'interpretazione adeguata.</p> <p>Riesce a completare un modello dato seguendo le indicazioni. Scrive parole e frasi semplici in modo abbastanza corretto.</p> <p>Riconosce e denomina le parti del discorso.</p>	
	<p>Comprende a sufficienza parole ed espressioni semplici riferite alle esperienze svolte in classe, purché le persone parlino lentamente.</p> <p>Interagisce in contesti noti impiegando semplici frasi imparate a memoria e con errori formali. Descrive lentamente persone e oggetti noti con parole essenziali.</p> <p>Comprende a sufficienza il lessico noto presente in brevi testi fornendo una comprensione globale non sempre corretta.</p>	BASE
	<p>Identifica parole e semplici frasi orali, purché note, accompagnate da oggetti concreti e articolate con precisione.</p> <p>Interagisce solo se spinto dal docente impiegando parole isolate. Non è in grado di utilizzare parole o frasi adatte alla situazione in maniera autonoma.</p> <p>Comprende poche parole di un breve testo su argomenti familiari specie se accompagnate da immagini che traduce in modo isolato.</p>	INIZIALE

FRANCESE Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Comprensione e produzione della lingua orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagire con interlocutori su argomenti di diretta esperienza, di routine e di studio. - Descrivere e raccontare, impiegando il lessico e le espressioni note. - Esporre argomenti di cultura e civiltà utilizzando lessico specifico. <p>Comprensione e produzione della lingua scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scrivere testi per scambiare informazioni relative ai 	<p>Interagisce in contesti noti con linguaggio appropriato anche se con alcune incertezze fonetiche. Descrive persone, oggetti e luoghi noti con lessico appropriato. Espone un testo in maniera precisa e coerente.</p> <p>Comprendere varie tipologie testuali con strutture e lessico anche inerenti alle discipline curricolari, ricostruendo informazioni non presenti compiendo inferenze individuando i rapporti cronologici e logici.</p> <p>Scrive correttamente semplici testi su argomenti noti. Sa verbalizzare in modo ordinato, con linguaggio appropriato e usando</p>	AVANZATO

<p>contesti di esperienza e di studio.</p> <p>Operare analisi induttiva sulla lingua e sull'apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cogliere relazioni strutturali e grammaticali fra L1 e L2 	termini specifici il contenuto di un brano. Analizza strutture, mettendole in relazione fra di loro. Coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua.	
	<p>Interagisce in contesti noti rispondendo a semplici domande anche se con errori formali. Descrive persone, oggetti e luoghi in modo semplice. Espone un testo maniera semplice anche se talvolta poco corretta.</p> <p>Comprende le informazioni principali di messaggi (lettere, e-mail), di testi descrittivi e narrativi con strutture e lessico non complessi e di testi espositivi inerenti alle discipline curriculari.</p> <p>Scriva in forma comprensibile e generalmente corretta semplici testi di uso familiare, scolastico e sociale. Sa verbalizzare generalmente in modo autonomo e ordinato il contenuto di un brano.</p> <p>Analizza frasi, mettendole in relazione fra di loro. Talvolta coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua.</p>	INTERMEDIO
	<p>Interagisce in contesti noti tentando di rispondere anche se con errori formali e in maniera breve a semplici domande. Descrive persone e oggetti noti con parole essenziali. Espone un testo in maniera semplice anche se formalmente poco corretta.</p> <p>Comprende il senso generale di messaggi (lettere, e-mail), di testi descrittivi e narrativi con strutture e lessico non complessi e di testi espositivi inerenti alle discipline curriculari. Scrive abbastanza correttamente brevi e semplici frasi su argomenti noti. Se guidato, verbalizza in modo ordinato il contenuto di un brano.</p> <p>Sa osservare semplici frasi e cercarne relazioni strutturali e grammaticali.</p>	BASE
	<p>Fatica ad interagire in lingua e risponde solo se guidato dal docente. Non è in grado di descrivere persone e oggetti. Espone alcune parole di un testo in maniera mnemonica. Pur guidato non comunica semplicissimi bisogni.</p> <p>Comprende una quantità limitata di parole presenti in messaggi. Pur guidato, non riesce ad individuare le informazioni principali dei testi.</p> <p>Scriva semplici frasi non sempre corrette nella struttura e nell'ortografia. Anche se guidato, non è in grado di verbalizzare il contenuto di un brano.</p>	INIZIALE

MATEMATICA Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale anche con riferimento a contesti reali. - Conoscere e comprendere i numeri naturali e decimali, le 4 operazioni nell'insieme N, le potenze di numeri naturali, i multipli e i divisori di un numero, i numeri razionali e la frazione come operatore, le frazioni equivalenti e le classi di equivalenza. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, denominare le forme del piano, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi. - Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza gli strumenti. Rappresentare punti, segmenti e figure nel piano Cartesiano. - Conoscere le proprietà dei poligoni e le relazioni fra i vari elementi. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare, interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Raccogliere e rappresentare un insieme di dati. Confrontare, elaborare e interpretare dati al fine di prendere decisioni. - Riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza, effettuando formalizzazioni. 	<p>Dispone di una conoscenza articolata e flessibile delle entità numeriche. Utilizza le strategie di calcolo orale e scritto in modo flessibile e produttivo. Svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli in contesti reali.</p> <p>Riproduce figure e disegni geometrici usando gli strumenti in modo accurato. Rappresenta figure e segmenti nel piano Cartesiano, riconosce i poligoni e le loro relazioni. Applica i concetti mostrando un notevole livello di astrazione.</p> <p>Utilizza un'ampia gamma di grafici a seconda delle situazioni e li interpreta ricavandone informazioni appropriate.</p> <p>Interpreta correttamente situazioni problematiche in modo autonomo e creativo, individuando procedimenti risolutivi anche in contesti articolati e complessi.</p>	AVANZATO
	<p>Rappresenta le entità numeriche e applica gli algoritmi di calcolo scritto e le strategie di calcolo orale in modo autonomo.</p> <p>Svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p>Riproduce figure e disegni geometrici usando gli strumenti in modo appropriato. Rappresenta figure e segmenti nel piano Cartesiano e riconosce i poligoni. Applica i concetti con un discreto livello di astrazione.</p> <p>Interpreta e costruisce grafici in modo autonomo.</p> <p>Interpreta correttamente situazioni problematiche ed applica procedimenti risolutivi in contesti relativamente complessi</p>	INTERMEDIO
	<p>Applica gli algoritmi di calcolo scritto e le strategie di calcolo orale. Svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p>	BASE

<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare un testo problematico. Organizzare e rappresentare procedure risolutive. 	<p>Riconosce, classifica e rappresenta gli enti e le principali figure geometriche usando gli strumenti in modo non sempre corretto. Riconosce i poligoni. Applica i concetti di base. Interpreta e costruisce grafici in contesti semplici. Interpreta correttamente situazioni problematiche ed applica procedure logiche solo in contesti semplici.</p>	
	<p>Rappresenta le entità numeriche solo con l'aiuto dell'insegnante e/o con l'ausilio di grafici e materiale strutturato. Applica gli algoritmi di calcolo scritto e le strategie di calcolo orale con difficoltà. Se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note. Riproduce con difficoltà semplici figure e disegni geometrici usando gli strumenti in modo non sempre corretto. Rappresenta figure e segmenti nel piano cartesiano e riconosce i poligoni solo se opportunamente guidato. Ha difficoltà ad interpretare e costruire grafici. Non è autonomo nell'interpretare situazioni problematiche e nell'applicare procedure logiche.</p>	INIZIALE

MATEMATICA Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in modo consapevole le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale. - Riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi, effettuando formalizzazioni. - Conoscere e comprendere il concetto e le proprietà riguardanti le frazioni, la radice quadrata, il rapporto e le proporzioni e le varie modalità di rappresentazione. - Descrivere con una espressione la soluzione di un problema. - Utilizzare le percentuali per risolvere problemi di 	<p>Ha chiaro il compito di calcolo che deve risolvere in relazione agli scopi e al contesto di azione. Applica tecniche, regole e procedimenti in maniera corretta, completa e precisa. Utilizza in modo consapevole e corretto la terminologia e i simboli. Risolve problemi in maniera sempre corretta, coerente ed originale. Riproduce forme geometriche nel piano in maniera precisa, corretta e originale, identificandole in contesti reali. Propone strategie risolutive personali e originali nelle applicazioni. Risolve problemi di esperienza utilizzando le conoscenze apprese e riconoscendo i dati utili da quelli superflui. Analizza ed interpreta dati in maniera completa. Interpreta fenomeni della vita reale raccogliendo e organizzando i dati in grafici e tabelle in modo autonomo, coerente e preciso.</p>	AVANZATO

<p>ordine pratico.</p> <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, denominare le forme del piano, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi. - Riproduce figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza gli strumenti. - Conosce definizioni e proprietà delle principali figure piane calcolandone area e perimetri. - Conosce e applica il Teorema di Pitagora, anche in situazioni concrete. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare, interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Analizzare, interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative. - Costruire, interpretare e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. Esprimere la relazione di proporzionalità con una uguaglianza di frazioni e viceversa. 	<p>Mostra autonomia e sicurezza anche in situazioni nuove e complesse. Mostra capacità di sintesi, di critica e di rielaborazione personale.</p>	
	<p>Identifica il compito di calcolo che deve risolvere espresso in forma esplicita e implicita.</p> <p>Applica regole e procedimenti in maniera corretta e completa.</p> <p>Imposta le situazioni problematiche in maniera corretta e coerente.</p> <p>Riproduce forme geometriche nel piano in maniera corretta e coerente, identificandole in contesti reali. Risolve problemi matematici descrivendone il procedimento risolutivo e riconoscendo strategie di risoluzione diverse dalla propria.</p> <p>Sa spiegare il procedimento seguito e le relative strategie risolutive adottate.</p> <p>Analizza ed interpreta dati in maniera coerente e corretta.</p> <p>Interpreta i fenomeni della vita reale raccogliendo e organizzando i dati in grafici e tabelle in modo corretto e preciso.</p> <p>Interpreta correttamente situazioni problematiche ed applica procedimenti risolutivi in contesti relativamente complessi.</p>	INTERMEDIO
	<p>Identifica il compito di calcolo che deve risolvere se espresso in forma esplicita.</p> <p>Applica regole e procedimenti in maniera abbastanza corretta.</p> <p>Imposta le situazioni problematiche in maniera semplice e corretta solo in situazioni semplici o standard.</p> <p>Opera con le figure geometriche piane identificandole in contesti reali in maniera abbastanza corretta. Risolve facili problemi matematici mantenendo il controllo sia sul procedimento risolutivo che sui risultati.</p> <p>Sa spiegare il procedimento seguito e le strategie risolutive adottate.</p> <p>Costruisce ed interpreta fenomeni rappresentandoli in diagrammi e tabelle in maniera corretta.</p> <p>Interpreta correttamente situazioni problematiche ed applica procedure logiche solo in contesti semplici.</p>	BASE
	<p>Identifica il compito di calcolo con l'aiuto dell'insegnante e/o con l'ausilio di grafici e materiale strutturato.</p> <p>Utilizza in modo essenziale le conoscenze acquisite.</p> <p>Imposta le situazioni problematiche in maniera frammentaria e confusa.</p>	INIZIALE

	<p>Riproduce forme geometriche nel piano con qualche difficoltà e in maniera imprecisa. Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.</p> <p>Ha qualche difficoltà a spiegare le strategie risolutive e i procedimenti adottati.</p> <p>Costruisce ed interpreta semplici diagrammi e tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza.</p> <p>Non è autonomo nell'interpretare situazioni problematiche e nell'applicare procedure logiche.</p>	
--	--	--

MATEMATICA Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p><i>Numeri</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico scritto e mentale. - Eseguire operazioni ed espressioni di calcolo nell'insieme \mathbb{Z}. - Costruire, interpretare e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. - Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di 1° grado e proprietà geometriche delle figure. <p><i>Spazio e figure</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, denominare le forme del piano e nello spazio, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi. - Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza gli strumenti. - Conoscere definizioni e proprietà del cerchio e della circonferenza. Rappresentare oggetti e figure tridimensionali. Calcolare il volume delle figure tridimensionali più comuni e stima quello degli 	<p>Si muove con sicurezza e padronanza nel calcolo aritmetico e algebrico, ne padroneggia le diverse rappresentazioni. Stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni, esplora e risolve problemi in maniera corretta, completa e precisa. Riconosce, denomina le forme del piano e dello spazio, cogliendo le relazioni fra gli elementi identificandoli in contesti reali con precisione, originalità e correttezza. Utilizza strumenti convenzionali e non, per rappresentare in piena autonomia le diverse forme geometriche. Calcola il volume delle figure geometriche con sicurezza.</p> <p>Analizza ed interpreta rappresentazioni di dati in modo completo. Prevede possibili esiti di situazioni e li sa quantificare, mostrando un elevato livello di astrazione</p> <p>Spiega le strategie risolutive e i procedimenti adottati con correttezza, precisione e originalità.</p> <p>Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico ad una classe di problemi.</p>	AVANZATO
	<p>Utilizza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico con sicurezza, ne padroneggia le diverse rappresentazioni. Stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni, esplora e risolve problemi in maniera corretta e precisa.</p>	INTERMEDIO

<p>oggetti della vita quotidiana.</p> <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare, interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. - Utilizzare le conoscenze teoriche acquisite per argomentare e trovare soluzioni logico-operative. - Confrontare procedimenti diversi producendo formalizzazioni specifiche. - Costruire ed interpretare rappresentazioni grafiche di dati. - Usare la regola della somma e del prodotto per calcolare la probabilità di due o più eventi incompatibili, compatibili, equipossibili, indipendenti. - Esporre il concetto di valutazione statistica della probabilità. - Rappresentare la funzione di 1° sul Piano Cartesiano collegandola alla legge di proporzionalità diretta ed inversa. - Studiare semplici funzioni di 2° grado. 	<p>Riconosce, denomina le forme del piano e dello spazio, cogliendo le relazioni fra gli elementi identificandoli in contesti reali con precisione e correttezza.</p> <p>Utilizza strumenti convenzionali e non, per rappresentare in autonomia le diverse forme geometriche. Calcola il volume delle figure geometriche con appropriatezza e precisione.</p> <p>Costruisce ed interpreta rappresentazioni grafiche di dati con precisione e correttezza.</p> <p>Prevede possibili esiti di situazioni e li quantifica in modo autonomo. Spiega le strategie risolutive e i procedimenti adottati, confronta procedimenti diversi mediante ragionamenti, formulazioni di ipotesi e confronto delle proprie idee con il punto di vista degli altri.</p>	
	<p>Utilizza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico con sicurezza, ne padroneggia le diverse rappresentazioni.</p> <p>Stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni, esplora e risolve problemi in maniera abbastanza corretta.</p> <p>Riconosce, denomina le forme del piano e dello spazio, cogliendo le relazioni fra gli elementi identificandoli in contesti reali con relativa correttezza.</p> <p>Utilizza strumenti convenzionali e non, per rappresentare le diverse forme geometriche.</p> <p>Calcola il volume delle figure con correttezza.</p> <p>Costruisce ed interpreta rappresentazioni grafiche di dati autonomamente e correttamente.</p> <p>Prevede possibili esiti di situazioni e li quantifica in contesti semplici.</p> <p>Spiega le strategie risolutive e i procedimenti adottati con correttezza.</p> <p>Imposta le situazioni problematiche in maniera corretta, in situazioni semplici o standard.</p>	BASE
	<p>Esegue calcoli aritmetici e algebrici con l'aiuto dell'insegnante e/o con il supporto di materiale strutturato.</p> <p>Stima la grandezza di un numero ed il risultato di operazioni, esplora e risolve problemi in modo essenziale.</p> <p>Riproduce tutte le figure geometriche, talvolta in maniera imprecisa.</p> <p>Utilizza strumenti convenzionali per rappresentare le diverse forme geometriche.</p>	INIZIALE

	<p>Risolve semplici problemi di geometria solida in maniera automatica e/o con l'aiuto dell'insegnante o di materiale strutturato.</p> <p>Esamina situazioni, registra, ordina e correla dati con qualche incertezza.</p> <p>Prevede possibili esiti di situazioni e li quantifica con qualche incertezza.</p> <p>Mostra qualche insicurezza nello spiegare le strategie risolutive e i procedimenti adottati.</p> <p>Imposta le situazioni problematiche in maniera frammentaria e confusa.</p>	
--	--	--

SCIENZE Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Fisica e chimica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esplorare e sperimentare, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei fenomeni più comuni, immaginare e verificare le cause; ricercare le soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. - Affrontare concetti fisici: densità, temperatura e calore, effettuando esperimenti e comparazioni. Essere consapevoli dei rischi ambientali e delle scelte sostenibili. - Sviluppare semplici modellizzazioni e schematizzazioni di fatti e fenomeni osservati, ricorrendo a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. <p>Biologia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare. - Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. - Riconoscere nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livello macroscopico e 	<p>Osserva, descrive accuratamente e autonomamente fenomeni.</p> <p>Osserva cogliendo gli elementi significativi e rielabora in modo critico,</p> <p>Pone domande sulla realtà circostante formulando ipotesi e cercando soluzioni.</p> <p>È in grado di organizzare e rielaborare con logica e sicurezza dati informativi più complessi in diversi contesti.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere degli organismi animali e vegetali in modo approfondito, con linguaggio appropriato e con logica espositiva.</p> <p>Opera raggruppamenti in maniera autonoma, completa e corretta.</p>	AVANZATO
	<p>Osserva e descrive fenomeni utilizzando un approccio metodologico in maniera scientifica.</p> <p>Utilizza efficacemente strumenti di laboratorio e tecnologici per effettuare osservazioni, analisi ed esperimenti.</p> <p>Formula ipotesi in maniera precisa.</p> <p>Individua aspetti qualitativi e quantitativi di fatti e fenomeni osservati, produce rappresentazioni grafiche e schemi organizzando in modo organico dati informativi in contesti diversi.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere degli organismi animali e vegetali in modo chiaro e corretto seguendo una logica espositiva.</p> <p>Opera raggruppamenti in maniera corretta.</p>	INTERMEDIO

<p>microscopico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie viventi. - Comprendere il senso delle grandi classificazioni. 	<p>Osserva e descrive fenomeni, formula domande, propone e realizza semplici esperimenti scientifici in modo autonomo ed essenziale. Individua aspetti qualitativi e quantitativi di fatti e fenomeni osservati, produce rappresentazioni grafiche e schemi in maniera adeguata, elabora semplici modelli, autonomamente. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere degli organismi animali e vegetali in modo corretto ed essenziale. Opera raggruppamenti secondo criteri ed istruzioni chiare.</p>	BASE
	<p>Osserva fenomeni, esplora e sperimenta solo in situazioni familiari. Espone spiegazioni di carattere scientifico solo se guidato. Formula semplici ipotesi e fornisce spiegazioni che derivano dall'esperienza quotidiana. Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni e la sperimentazione in maniera parziale. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere degli organismi animali e vegetali in modo parziale. Opera raggruppamenti secondo criteri ed istruzioni chiare ma con qualche incertezza.</p>	INIZIALE

SCIENZE Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Fisica e chimica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esplorare e sperimentare, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei fenomeni più comuni, immaginare e verificare le cause; ricercare le soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. - Padroneggiare concetti di trasformazioni chimiche. Sperimentare reazioni con prodotti chimici di uso domestico ed interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia. Osservare e descrivere lo svolgere delle reazioni e i prodotti ottenuti. Conoscere i concetti di velocità, forza, raccogliendo, correlando e rappresentando i dati ottenuti. 	<p>Sperimenta fatti e fenomeni denotando una notevole capacità di comprensione e di analisi. Possiede conoscenze ampie, complete e approfondite. Comprende con facilità il linguaggio scientifico e lo utilizza in modo rigoroso. Mostra autonomia nella sistemazione di quanto appreso in schemi logici. 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 corpo umano. Si confronta, discute e propone ipotesi, sui fattori che influenzano la gestione del proprio corpo.</p>	AVANZATO
	<p>Sperimenta fatti e fenomeni denotando un'apprezzabile capacità di comprensione e di analisi. Possiede conoscenze ampie e complete.</p>	INTERMEDIO

<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare semplici modellizzazioni e schematizzazioni di fatti e fenomeni osservati, ricorrendo a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. <p>Biologia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con il modello cellulare collegando per esempio la respirazione cellulare con la respirazione, l'alimentazione con il metabolismo cellulare. - Riconoscere nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livello macroscopico e microscopico. - Individuare le relazioni e i processi di cambiamento degli organismi viventi. Apprendere una gestione corretta del proprio corpo. 	<p>Comprende con facilità il linguaggio scientifico e lo utilizza in modo puntuale.</p> <p>Mostra autonomia nella sistemazione di quanto appreso in schemi logici.</p> <p>Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Ha una visione corretta, della complessità del corpo umano. Si confronta e discute dei fattori che influenzano la corretta gestione del proprio corpo.</p>	
	<p>Osserva e descrive correttamente fatti e fenomeni fisici e chimici. Possiede una conoscenza generalmente completa dei concetti fisici e chimici.</p> <p>Utilizza una terminologia appropriata e discretamente varia, ma con qualche carenza nel linguaggio specifico per spiegare i funzionamenti macroscopici degli esseri viventi. Raccoglie, rappresenta e correla i dati in maniera appropriata.</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, riconoscendo e descrivendo il funzionamento correttamente.</p> <p>Confronta le proprie abitudini e le confronta con quelle degli altri, per la corretta gestione del proprio corpo.</p>	BASE
	<p>Osserva e descrive in modo essenziale i concetti fisici e chimici. Possiede una conoscenza essenziale dei concetti chimici e fisici. Utilizza un linguaggio specifico non sempre appropriato per spiegare i funzionamenti macroscopici degli esseri viventi. Raccoglie, rappresenta e correla dati in maniera incerta.</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati.</p> <p>Ne riconosce e ne descrive il funzionamento in maniera essenziale. Confronta con le proprie abitudini le conoscenze apprese, per una gestione corretta del proprio corpo.</p>	INIZIALE

SCIENZE Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
Fisica e chimica <ul style="list-style-type: none"> - Esplorare e sperimentare, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei fenomeni più comuni, immaginare e verificare le cause; ricercare le soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. - Costruire ed analizzare il concetto di energia, effettuando esperimenti e comparazioni, raccogliendo e correlando dati e costruendo modelli concettuali. - Conoscere i meccanismi fondamentali dei cambiamenti globali nei sistemi naturali e nel sistema Terra nel suo complesso, e il ruolo dell'intervento umano nella trasformazione degli stessi. 	<p>Sperimenta fatti e fenomeni denotando una notevole capacità di comprensione e di analisi; è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Possiede conoscenze ampie, complete e approfondite. Applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche).</p> <p>Comprende con facilità il linguaggio scientifico e lo utilizza in modo rigoroso. Riesce ad effettuare e rielaborare collegamenti su argomenti diversi, rilevando buone capacità di analisi e di sintesi. Sa trasferire gli apprendimenti acquisiti da un modello all'altro, apportando il proprio contributo.</p> <p>Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, ha consapevolezza dello sviluppo tecnologico e del possibile impatto sull'ambiente naturale e sulla salute dell'uomo.</p> <p>Discute, formula ipotesi circa stili di vita virtuosi e adotta buone pratiche che sono da esempio anche per gli altri.</p>	AVANZATO
Biologia <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livello macroscopico e microscopico. - Adottare stili di vita ecologicamente consapevoli. - Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari acquisendo le prime elementari nozioni di genetica. - Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso l'alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dall'alcol, fumo e droga. - Essere curiosi verso i problemi legati all'uso delle scienze nel campo scientifico e tecnologico. 	<p>Sperimenta fatti e fenomeni denotando un'apprezzabile capacità di comprensione e di analisi.</p> <p>Possiede conoscenze ampie e complete.</p> <p>Sviluppa ipotesi circa i problemi legati ai cambiamenti globali nel sistema terra.</p> <p>Riconosce correttamente forme e fonti di energia, discriminando tra fonti energetiche rinnovabili e non.</p> <p>Comprende con facilità il linguaggio scientifico e lo utilizza in modo appropriato per spiegare i fenomeni dell'ereditarietà dei caratteri, dello sviluppo e della salute.</p> <p>Mostra di saper correlare le varie informazioni con precisione e correttamente.</p> <p>Comprende il significato di ecologia biodiversità ed eco sostenibilità.</p> <p>Conosce i diversi biomi e i fattori che possono influenzarli.</p> <p>Individua gli effetti di sostanze nocive sull'ambiente e sull'organismo.</p>	INTERMEDIO

<p>Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili.</p> <p>- Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.</p>	<p>E' consapevole degli impatti positivi e negativi della scienza e della tecnica in campo ambientale e umano.</p>	
	<p>Osserva e descrive correttamente fatti e fenomeni sia fisici che naturali.</p> <p>Possiede una conoscenza generalmente completa dei concetti riguardanti i cambiamenti globali nel sistema terra e dell'azione dell'uomo su di essi.</p> <p>Riconosce forme e fonti di energia, discrimina tra fonti energetiche rinnovabili e non.</p> <p>Utilizza una terminologia appropriata anche se non sempre scientifica per spiegare i fenomeni dell'ereditarietà dei caratteri, dello sviluppo e della salute.</p> <p>Raccoglie, rappresenta e correla i dati in maniera appropriata.</p> <p>Ha consapevolezza di cosa sia la biodiversità e l'adattamento degli organismi all'ambiente.</p> <p>E' curioso a riguardo delle interconnessioni delle scienze in campo scientifico e tecnologico.</p> <p>Riconosce gli impatti positivi e negativi sull'ambiente naturale e sulla salute dell'uomo.</p>	BASE
	<p>Conosce, sommariamente i concetti di ecologia e di biodiversità descrivendoli in maniera essenziale.</p> <p>Ha consapevolezza dei problemi legati all'uso delle scienze nel campo scientifico e tecnologico e dei possibili impatti sull'ambiente naturale e sull'uomo.</p> <p>Utilizza un linguaggio specifico non sempre appropriato per spiegare i fenomeni dell'ereditarietà dei caratteri, dello sviluppo e della salute.</p> <p>Raccoglie, rappresenta e correla dati in maniera incerta.</p> <p>Osserva e descrive in modo essenziale i concetti fisici dell'energia e dei sistemi naturali.</p> <p>Possiede una conoscenza essenziale dei meccanismi legati ai cambiamenti globali nel sistema terra e dell'azione dell'uomo su di essi. Riconosce in maniera approssimata forme e fonti di energia, energie rinnovabili e non.</p>	INIZIALE

TECNOLOGIA Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. - Distinguere in un oggetto le materie prime ed i materiali che ne hanno permesso la fabbricazione. Riconoscere l'impatto ambientale prodotto dall'utilizzo delle risorse naturali. <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere nell'ambiente circostante i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. - Riconoscere le principali varietà, proprietà, caratteristiche e processi produttivi di alcuni materiali. - Riconoscere le diverse modalità di smaltimento, riciclaggio, riutilizzo, degli oggetti più comuni. <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche e infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. - Produrre schemi, grafici e tabelle per la comprensione di fenomeni, sistemi e processi tecnici. Realizzare con squadre e compasso su foglio e/o cartoncino semplici disegni geometrici. Smontare e rimontare semplici oggetti o altri dispositivi comuni per capirne il funzionamento. - Progettare e realizzare con Word un semplice documento di testo, con disegni, immagini e collegamenti ipertestuali. 	<p>Distingue con precisione tra le risorse naturali, le materie prime e i materiali che costituiscono un semplice oggetto, sapendo identificare con autonomia le relazioni tra ambiente e sviluppo tecnologico. Riconosce in dettaglio proprietà, caratteristiche, processi produttivi e modalità di riciclaggio/riutilizzo dei materiali avendo consapevolezza e padronanza delle problematiche ambientali connesse al loro utilizzo e traendo conclusioni ben argomentate basate su fatti comprovati.</p> <p>Legge, interpreta e costruisce con sicurezza tabelle e grafici. Rappresenta con precisione e pulizia figure geometriche piane usando matita, squadre e compasso.</p> <p>Smonta e rimonta con ordine e accuratezza oggetti e dispositivi. Utilizza le funzioni di Word selezionando quelle più adatte a realizzare un documento di testo arricchito di immagini e collegamenti ipertestuali.</p>	AVANZATO
	<p>Legge, interpreta e costruisce tabelle e grafici. Rappresenta con precisione e pulizia figure geometriche piane usando matita, squadre e compasso.</p> <p>Smonta e rimonta con ordine semplici oggetti e dispositivi. Utilizza le funzioni di Word selezionando quelle adatte a realizzare un documento di testo arricchito di immagini e collegamenti ipertestuali.</p> <p>Riconosce proprietà, caratteristiche, processi produttivi e modalità di riciclaggio/riutilizzo dei materiali avendo padronanza delle problematiche ambientali connesse al loro utilizzo e traendo conclusioni basate su fatti comprovati.</p> <p>Distingue tra le risorse naturali, le materie prime e i materiali che costituiscono un semplice oggetto, sapendo identificare le relazioni tra ambiente e sviluppo tecnologico.</p>	INTERMEDIO
	<p>Riesce a distinguere, anche con l'aiuto di esempi, le materie prime e i materiali che costituiscono un semplice oggetto, identificando in modo schematico le relazioni tra ambiente e sviluppo tecnologico.</p> <p>Riesce a riconoscere, anche con l'aiuto di schemi, proprietà, caratteristiche, processi produttivi e modalità di riciclaggio/riutilizzo</p>	BASE

	dei materiali avendo sufficiente chiarezza delle problematiche ambientali connesse al loro utilizzo. Riesce a leggere, interpretare e costruire tabelle e grafici. Rappresenta con sufficiente precisione figure geometriche piane usando matita, squadre e compasso. Riesce a smontare e rimontare semplici oggetti e dispositivi. Utilizza le funzioni di Word per realizzare un semplice documento di testo contenente anche immagini e collegamenti ipertestuali.	
	Distingue con difficoltà le materie prime e i materiali che costituiscono un semplice oggetto, identificando in modo incoerente le relazioni tra ambiente e sviluppo tecnologico. Riconosce con difficoltà proprietà, caratteristiche, processi produttivi e modalità di riciclaggio/riutilizzo dei materiali, avendo scarsa chiarezza delle problematiche ambientali connesse al loro utilizzo. Legge, interpreta e costruisce con difficoltà tabelle e grafici. Rappresenta con scarsa precisione figure geometriche piane usando matita, squadre e compasso. Riesce con difficoltà a smontare e rimontare semplici oggetti e dispositivi. Utilizza le funzioni di Word per realizzare un semplice documento di testo.	INIZIALE

TECNOLOGIA Classe SECONDA

Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<i>Vedere, osservare e sperimentare</i> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. Riconoscere nell'ambiente i sistemi tecnologici. - Riconoscere le principali varietà, proprietà, caratteristiche e processi produttivi dei metalli, materie plastiche, fibre tessili e pelli. - Riconoscere le diverse modalità di smaltimento, riciclaggio, riutilizzo, degli oggetti più comuni. <i>Prevedere, immaginare e progettare</i> <ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche e infografiche, utilizzando elementi del disegno 	<p>Osserva e riconosce con accuratezza le proprietà, le caratteristiche e i processi produttivi dei metalli, materie plastiche, fibre tessili e pelli, nonché le rispettive modalità di riciclaggio e riutilizzo, sapendo identificare con autonomia le diverse problematiche connesse e traendo conclusioni argomentate su fatti comprovati.</p> <p>Legge, interpreta e costruisce con sicurezza tabelle e grafici. Rappresenta e costruisce con precisione e pulizia figure geometriche piane e spaziali usando matita, squadre e compasso. Utilizza le funzioni di Excel per realizzare un foglio di calcolo arricchito di formule, disegni e collegamenti ipertestuali.</p> <p>Disegna e dispone con sicurezza e precisione i 7 pezzi del tangram componendo appropriate e originali figure. Realizza con abilità e autonomia origami, barchette ed aeromodelli con fogli di carta,</p>	AVANZATO

<p>tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruire con cartoncino semplici figure solide. Eseguire misurazioni, rilievi grafici e fotografici di un semplice oggetto. Prevedere ed immaginare su una pianta d'abitazione come possono essere utilizzate le varie stanze. Progettare e realizzare un foglio di calcolo con Excel con tabelle e semplici formule. <p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. - Disporre i 7 pezzi del tangram in modo da ricomporre una figura che abbia un significato. - Realizzare origami, barchette, aeromodelli con fogli di carta. - Osservare e sperimentare gli oggetti di uso quotidiano che utilizzano il principio della leva e le applicazioni della puleggia. 	oltre che oggetti che utilizzano il principio della leva o applicazioni della puleggia.	
	<p>Osserva e riconosce le proprietà, le proprietà, le caratteristiche e i processi produttivi dei metalli, materie plastiche, fibre tessili e pelli, nonché le rispettive modalità di riciclaggio e riutilizzo, sapendo identificare le diverse problematiche connesse e traendo conclusioni su fatti comprovati.</p> <p>Legge, interpreta e costruisce tabelle e grafici. Rappresenta e costruisce con precisione figure geometriche piane e spaziali usando matita, squadre e compasso. Utilizza le funzioni di Excel selezionando quelle adatte a realizzare un foglio di calcolo arricchito di formule, disegni e collegamenti ipertestuali.</p> <p>Disegna e dispone con precisione i 7 pezzi del tangram componendo appropriate figure. Realizza con abilità origami, barchette ed aeromodelli con fogli di carta, oltre che semplici oggetti che utilizzano il principio della leva o applicazioni della puleggia.</p>	INTERMEDIO
	<p>Riesce ad osservare e riconoscere le proprietà, le caratteristiche e i processi produttivi dei metalli, materie plastiche, fibre tessili e pelli, nonché le rispettive modalità di riciclaggio e riutilizzo, sapendo identificare con sufficienza le diverse problematiche connesse e fornendo spunti coerenti su fatti osservati. Riesce a leggere, interpretare e costruire tabelle e grafici. Rappresenta e costruisce con sufficiente precisione figure geometriche piane e spaziali usando matita, squadre e compasso. Utilizza le funzioni di Excel per realizzare un foglio di calcolo con qualche semplice formula, disegno e collegamento ipertestuale.</p> <p>Riesce a disegnare e disporre con sufficiente precisione i 7 pezzi del tangram componendo alcune figure. Riesce a realizzare origami, barchette ed aeromodelli con fogli di carta, oltre che semplici oggetti che utilizzano il principio della leva o applicazioni della puleggia.</p>	BASE
	<p>Osserva e riconosce con difficoltà le proprietà, le caratteristiche e i processi produttivi dei metalli, materie plastiche, fibre tessili e pelli, nonché le rispettive modalità di riciclaggio e riutilizzo, identificando con poca coerenza le diverse problematiche connesse e fornendo spunti caotici su fatti osservati.</p> <p>Legge con difficoltà tabelle e grafici. Rappresenta e costruisce con scarsa precisione figure geometriche piane e spaziali usando</p>	INIZIALE

	matita, squadre e compasso. Utilizza in modo caotico le funzioni di Excel per realizzare un foglio di calcolo. Disegna e dispone con difficoltà i 7 pezzi del tangram componendo qualche figura. Realizza semplici oggetti che sfruttano il principio della leva o applicazioni della puleggia.	
--	---	--

TECNOLOGIA Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i principali processi di trasformazione di risorse e le diverse forme di energia coinvolte. - Riconoscere le principali forme e fonti di energia e le diverse trasformazioni nei principali sistemi tecnologici. - Descrivere le diverse trasformazioni di energia connesse al funzionamento di un semplice elettrodomestico. <p><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico, individuando in ogni innovazione opportunità e rischi. - Riconoscere le conseguenze derivanti dall'uso delle diverse forme di energia. - Valutare la sostenibilità ambientale dei principali processi tecnologici. <p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche e infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali. - Saper utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale compiti operativi complessi. - Eseguire rappresentazioni grafiche di semplici oggetti o gruppi di oggetti solidi. 	<p>Osserva e riconosce con accuratezza le principali forme e fonti di energia, sapendo identificare con autonomia le diverse trasformazioni energetiche nei principali sistemi tecnologici nonché quelle connesse al funzionamento di un elettrodomestico. Osserva e riconosce con accuratezza le conseguenze derivanti dall'uso delle diverse forme di energia, sapendo valutare con autonomia le diverse sostenibilità ambientali dei processi tecnologici.</p> <p>Esegue con sicurezza e precisione le rappresentazioni grafiche di semplici oggetti o gruppi di solidi, il rilievo e la restituzione grafica in scala opportuna dell'aula o della propria stanzetta. Ricostruisce con notevole accuratezza il percorso di esodo più sicuro sulla pianta della scuola.</p> <p>Progetta e realizza con accuratezza e precisione un semplice circuito elettrico e lo trasforma con proprietà in un telegrafo luminoso. Utilizza le funzioni di Powerpoint selezionando quelle più adatte a realizzare una esauriente presentazione multimediale.</p>	AVANZATO
	<p>Osserva e riconosce le principali forme e fonti di energia, sapendo identificare le diverse trasformazioni energetiche nei principali sistemi tecnologici nonché quelle connesse al funzionamento di un elettrodomestico.</p> <p>Osserva e riconosce le conseguenze derivanti dall'uso delle diverse forme di energia, sapendo valutare le diverse sostenibilità ambientali dei processi tecnologici.</p> <p>Esegue con precisione le rappresentazioni grafiche di semplici oggetti o gruppi di solidi, il rilievo e la restituzione grafica in scala opportuna dell'aula o della propria stanzetta. Ricostruisce con accuratezza il percorso di esodo più sicuro sulla pianta della scuola.</p>	INTERMEDIO

<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'aula o la propria stanzetta ed effettuare il rilievo e la restituzione grafica in scala opportuna. Ricostruire su pianta della scuola il percorso di esodo più sicuro. 	<p>Progetta e realizza con precisione un semplice circuito elettrico e lo trasforma in un telegrafo luminoso. Utilizza le funzioni di Powerpoint selezionando quelle adatte a realizzare una completa presentazione multimediale.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare un circuito elettrico semplice con utilizzatori in serie e parallelo, o un'elettrocalamita. Trasformare il circuito elettrico di base in un telegrafo luminoso. Progettare e realizzare una presentazione multimediali. 	<p>Riesce ad osservare e riconoscere le principali forme e fonti di energia, identificando con sufficienza e con l'ausilio di schemi le diverse trasformazioni energetiche nei principali sistemi tecnologici nonché quelle connesse al funzionamento di un semplice elettrodomestico.</p> <p>Riesce ad osservare e riconoscere le conseguenze derivanti dall'uso delle diverse forme di energia, fornendo spunti coerenti sulle diverse sostenibilità ambientali dei processi tecnologici.</p> <p>Esegue con sufficiente precisione le rappresentazioni grafiche di semplici oggetti o gruppi di solidi, il rilievo e la restituzione grafica in scala opportuna dell'aula o della propria stanzetta. Riesce a ricostruire in modo abbastanza preciso il percorso di esodo più sicuro sulla pianta della scuola.</p> <p>Progetta e realizza un semplice circuito elettrico fornendo spunti adeguati a trasformarlo in un telegrafo luminoso. Utilizza le funzioni di Powerpoint per realizzare una semplice presentazione multimediale provvista di alcuni collegamenti ipertestuali.</p>	BASE
	<p>Osserva e riconosce con difficoltà le principali forme e fonti di energia, identificando con confusione le diverse trasformazioni energetiche nei principali sistemi tecnologici nonché quelle connesse al funzionamento di un semplice elettrodomestico.</p> <p>Osserva e riconosce in modo incerto le conseguenze derivanti dall'uso delle diverse forme di energia, fornendo spunti poco coerenti sulle diverse sostenibilità ambientali dei processi tecnologici.</p> <p>Esegue con difficoltà rappresentazioni grafiche di semplici oggetti o gruppi di solidi; il rilievo e la restituzione grafica in scala opportuna dell'aula o della propria stanzetta. Ricostruisce con approssimazione il percorso di esodo più sicuro sulla pianta della scuola.</p> <p>Progetta e realizza un semplice circuito elettrico fornendo spunti confusi per trasformarlo in un telegrafo luminoso. Utilizza le funzioni di Powerpoint per realizzare una semplice presentazione multimediale.</p>	INIZIALE

GEOGRAFIA Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche. - Orientarsi nelle realtà territoriali utilizzando strumenti dell'osservazione diretta. <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> - Argomentare su conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico. - Riconoscere, leggere, interpretare e realizzare alcuni strumenti propri della disciplina (carte, grafici, dati statistici, immagini...) tradizionali e innovativi. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e localizzare gli "oggetti" geografici fisici ed antropici dell'Italia e dell'Europa. - Interpretare e confrontare paesaggi italiani ed europei. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare, leggere ed analizzare i sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo; valutare gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali. - Conoscere il concetto polisemico di regione geografica applicandolo allo studio e al contesto europeo. - Comprendere le principali relazioni di interdipendenza sussistenti fra gli elementi dei sistemi territoriali esaminati. 	<p>Ricava informazioni dalla lettura di carte, foto aeree e satellitari e altri strumenti in modo approfondito; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica in modo funzionale.</p> <p>Utilizza ed espone le informazioni con un lessico preciso; interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo funzionale.</p> <p>Conosce ed analizza gli ambienti fisici ed antropici in modo approfondito; localizza la posizione delle regioni fisiche in modo autonomo.</p> <p>Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici (italiani ed europei) in modo completo; coglie ed analizza le relazioni tra uomo ed ambiente con completa autonomia e senso di responsabilità.</p>	AVANZATO
	<p>Conosce e utilizza i sistemi di riferimento spaziale (punti cardinali, coordinate geografiche) in modo sicuro; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica autonomamente.</p> <p>Utilizza ed espone le informazioni con un lessico appropriato; interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo consapevole.</p> <p>Conosce ed analizza gli ambienti fisici ed antropici in modo sicuro; localizza la posizione delle regioni fisiche in modo preciso.</p> <p>Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici (italiani ed europei) in modo sicuro; comprende ed analizza le relazioni tra uomo ed ambiente in modo consapevole.</p>	INTERMEDIO
	<p>Conosce e organizza le informazioni relative allo spazio circostante in modo parziale; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica in modo abbastanza sicuro.</p> <p>Legge utilizza ed espone le informazioni con un lessico essenziale; interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo abbastanza sicuro.</p> <p>Conosce gli ambienti fisici ed antropici in modo superficiale; localizza la posizione delle regioni fisiche in modo abbastanza sicuro.</p> <p>Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici (italiani ed europei) in modo superficiale; comprende le relazioni tra uomo ed ambiente in modo parziale.</p>	BASE

	<p>Conosce le informazioni relative all'ambiente di vita in modo limitato; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica in modo confuso o impreciso.</p> <p>Legge ed espone le informazioni con un lessico confuso e inappropriato; interpreta e utilizza il linguaggio geografico in modo parziale.</p> <p>Conosce gli ambienti fisici ed antropici in modo confuso; localizza la posizione delle regioni fisiche in modo insicuro. Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici in modo carente; comprende le relazioni tra uomo ed ambiente in modo limitato.</p>	INIZIALE
--	---	----------

GEOGRAFIA Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche. - Orientarsi nelle realtà territoriali utilizzando strumenti dell'osservazione diretta e programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> - Argomentare su conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico. - Riconoscere, leggere, interpretare e realizzare alcuni strumenti propri della disciplina (carte, grafici, dati statistici, immagini...) tradizionali e innovativi. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e localizzare gli "oggetti" geografici fisici ed antropici dell'Europa. - Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio e progettare azioni di valorizzazione. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare, leggere ed analizzare i sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo; 	<p>Ricava informazioni dalla lettura di carte, foto aeree e satellitari e altri strumenti in modo approfondito; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica in modo funzionale.</p> <p>Utilizza ed espone le informazioni con un lessico preciso. Usa in modo consapevole e funzionale gli strumenti tradizionali ed innovativi di indagine del territorio.</p> <p>Conosce e analizza gli ambienti in modo approfondito; conosce i problemi ambientali e progetta azioni di valorizzazione del paesaggio in modo funzionale.</p> <p>Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici (italiani ed europei) in modo completo. Comprende ed analizza le relazioni tra uomo ed ambiente con completa autonomia e senso di responsabilità.</p>	AVANZATO
	<p>Conosce e utilizza i sistemi di riferimento spaziale (punti cardinali, coordinate geografiche) in modo sicuro; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica autonomamente.</p> <p>Utilizza ed espone le informazioni con un lessico appropriato. Si avvale in modo consapevole di strumenti tradizionali ed innovativi di indagine del territorio.</p> <p>Conosce e analizza gli ambienti in modo sicuro; conosce i problemi ambientali e progetta azioni di valorizzazione del paesaggio in modo consapevole. Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed</p>	INTERMEDIO

<p>valutare gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali.</p> <p>- Conoscere e riconoscere le principali trasformazioni avvenute in alcuni paesaggi regionali dell'Europa.</p>	<p>antropici (italiani ed europei) in modo sicuro. Comprende le relazioni tra uomo ed ambiente in modo consapevole.</p>	
	<p>Conosce e organizza le informazioni relative allo spazio circostante in modo parziale; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica in modo abbastanza sicuro.</p> <p>Legge ed espone le informazioni con un lessico essenziale. Si avvale in modo abbastanza sicuro di strumenti tradizionali ed innovativi di indagine del territorio.</p> <p>Conosce e analizza gli ambienti in modo superficiale; conosce i problemi ambientali e di tutela del paesaggio in modo parziale.</p> <p>Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici (italiani ed europei) in modo superficiale. Comprende le relazioni tra uomo ed ambiente in modo parziale.</p>	BASE
	<p>Conosce le informazioni relative all'ambiente di vita in modo limitato; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica in modo confuso o impreciso.</p> <p>Legge ed espone le informazioni con un lessico confuso e inappropriato. Si avvale parzialmente di strumenti tradizionali ed innovativi di indagine del territorio.</p> <p>Conosce e analizza gli ambienti in modo confuso; conosce i problemi ambientali e di tutela del paesaggio in modo limitato.</p> <p>Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici (italiani ed europei) in modo carente. Comprende le relazioni tra uomo ed ambiente in modo limitato.</p>	INIZIALE

GEOGRAFIA Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche. - Orientarsi nelle realtà territoriali utilizzando strumenti dell'osservazione diretta e programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. <p>Linguaggio della geo-graficità</p>	<p>Ricava informazioni dalla lettura di carte, foto aeree e satellitari e altri strumenti in modo approfondito; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica in modo funzionale.</p> <p>Utilizza ed espone le informazioni con un lessico preciso. Usa in modo consapevole e funzionale gli strumenti tradizionali ed innovativi di indagine del territorio.</p> <p>Conosce e analizza gli ambienti in modo approfondito; conosce i problemi ambientali e progetta azioni di valorizzazione del paesaggio in modo funzionale.</p>	AVANZATO

<ul style="list-style-type: none"> - Argomentare su conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico. - Riconoscere, leggere, interpretare e realizzare alcuni strumenti propri della disciplina (carte, grafici, dati statistici, immagini...) tradizionali e innovativi. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato. - Conoscere e localizzare gli "oggetti" geografici fisici ed antropici. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio e progettare azioni di valorizzazione. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare, leggere ed analizzare i sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo; valutare gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali. - Conoscere il concetto polisemico di regione applicandolo allo studio e al contesto extraeuropeo. Riconoscere le principali trasformazioni avvenute nei paesaggi di alcuni continenti. 	<p>Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici in modo completo. Confronta la realtà geografica europea con altre realtà extraeuropee usando procedure complesse.</p>	
	<p>Conosce e utilizza i sistemi di riferimento spaziale (punti cardinali, coordinate geografiche) in modo sicuro; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica autonomamente.</p> <p>Utilizza ed espone le informazioni con un lessico appropriato. Si avvale in modo consapevole di strumenti tradizionali ed innovativi di indagine del territorio.</p> <p>Conosce e analizza gli ambienti in modo sicuro; conosce i problemi ambientali e progetta azioni di valorizzazione del paesaggio in modo consapevole. Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici in modo sicuro. Confronta la realtà geografica europea con altre realtà extra europee in modo autonomo.</p>	INTERMEDIO
	<p>Conosce e organizza le informazioni relative allo spazio circostante in modo parziale; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica in modo abbastanza sicuro.</p> <p>Legge ed espone le informazioni con un lessico essenziale. Si avvale in modo abbastanza sicuro di strumenti tradizionali ed innovativi di indagine del territorio.</p> <p>Conosce e analizza gli ambienti in modo superficiale; conosce i problemi ambientali e di tutela del paesaggio in modo parziale. Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici in modo superficiale. Confronta la realtà geografica europea con altre realtà extra europee in modo abbastanza sicuro.</p>	BASE
	<p>Conosce le informazioni relative all'ambiente di vita in modo limitato; si orienta sulle carte e nella propria realtà geografica in modo confuso o impreciso.</p> <p>Legge ed espone le informazioni con un lessico confuso e inappropriato. Si avvale parzialmente di strumenti tradizionali ed innovativi di indagine del territorio.</p> <p>Conosce e analizza gli ambienti in modo confuso; conosce i problemi ambientali e di tutela del paesaggio in modo limitato. Conosce gli ambienti dei paesaggi naturali ed antropici in modo carente. Confronta la realtà geografica europea con altre realtà extra europee in modo confuso.</p>	INIZIALE

STORIA Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. - Usare fonti di diverso tipo <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. - Selezionare e organizzare le informazioni costruendo mappe, schemi, tabelle, grafici e/o risorse digitali. - Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea. - Formulare e verificare ipotesi. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli. - Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei. Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati, utilizzando il lessico specifico. - Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti d'informazione diverse. 	<p>Conosce ed espone i fatti in modo organico, consapevole ed approfondito, utilizzando la finzione filmica e letteraria in funzione di critica ricostruzione storiografica.</p> <p>Ricorre ad un metodo di studio ordinato, razionale, riflessivo e critico, elaborando con consapevolezza ed originalità strumenti di supporto allo studio. Coglie analogie e differenze tra gli eventi storici, effettuandone comparazioni spazio-temporali.</p> <p>Comprende in modo completo e approfondito il processo di ricostruzione storica, utilizzando un lessico preciso ed appropriato. Scopre in modo sistematico, proficuo e con entusiasmo le radici storiche medievali del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente.</p> <p>Impiega le conoscenze acquisite per produrre testi articolati, creativi e argomentati.</p>	AVANZATO
	<p>Conosce ed espone i fatti in modo logico e scorrevole, ponendo a confronto orientato fonti di diverso tipo.</p> <p>Utilizza un metodo di studio organico e riflessivo, elaborando validi e vari strumenti di supporto agli studi. Sa individuare e distinguere cause e conseguenze, formulando ipotesi a partire dai dati osservati, operando inferenze.</p> <p>Comprende in modo apprezzabile il processo di ricostruzione storica, utilizzando una terminologia disciplinare corretta. Scopre in modo continuo e responsabile le radici storiche medievali del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente.</p> <p>Impiega le conoscenze acquisite per produrre testi corretti nella forma e nel contenuto, esprimendo il proprio punto di vista.</p>	INTERMEDIO
	<p>Conosce ed espone in modo abbastanza chiaro gli elementi generali di un fatto, utilizzando fonti iconiche-documentarie e/o storiografiche.</p> <p>Adotta un metodo di studio organico per le fasi essenziali del lavoro, elaborando alcuni strumenti di supporto allo studio. Coglie in modo apprezzabile e/o orientato le relazioni tra i fatti storici, formulando ipotesi a partire dai dati osservati.</p>	BASE

	<p>Comprende in modo adeguato il processo di ricostruzione storica, utilizzando una terminologia disciplinare di base. Scopre con interesse, anche se non sempre costante, le radici storiche medievali del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente.</p> <p>Produce testi semplici, ma complessivamente corretti nella forma e nel contenuto.</p>	
	<p>Conosce ed espone con difficoltà gli elementi essenziali di un fatto, utilizzando, se guidato, fonti iconiche-documentarie.</p> <p>Applica il metodo di studio in modo frammentario, operando su schemi semplici da completare. Se guidato, individua cause e conseguenze principali dei fatti storici.</p> <p>Comprende in modo parziale il processo di ricostruzione storica, utilizzando alcuni termini storici legati ad un preciso argomento di studio. Se guidato scopre le radici storiche medievali del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente.</p> <p>Produce in forma guidata testi semplici non sempre ben coesi.</p>	INIZIALE

STORIA Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. - Usare fonti di diverso tipo. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. - Selezionare e organizzare le informazioni costruendo mappe, schemi, tabelle, grafici e/o risorse digitali. - Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea. 	<p>Conosce ed espone i fatti in modo organico, consapevole ed approfondito, utilizzando la finzione filmica e letteraria in funzione di critica ricostruzione storiografica.</p> <p>Ricorre ad un metodo di studio ordinato, razionale, riflessivo e critico, elaborando con consapevolezza ed originalità strumenti di supporto allo studio. Coglie analogie e differenze tra gli eventi storici, effettuandone comparazioni spazio-temporali.</p> <p>Comprende in modo completo e approfondito il processo di ricostruzione storica, utilizzando un lessico preciso ed appropriato. Scopre in modo sistematico, proficuo e con entusiasmo le radici storiche medievali e moderni del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente.</p> <p>Produce testi articolati, creativi e argomentati.</p>	AVANZATO

<ul style="list-style-type: none"> - Formulare e verificare ipotesi. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli. - Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. - Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. - Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. 	<p>Conosce ed espone i fatti in modo logico e scorrevole, ponendo a confronto orientato fonti di diverso tipo.</p> <p>Utilizza un metodo di studio organico e riflessivo, elaborando validi e vari strumenti di supporto agli studi. Sa individuare e distinguere cause e conseguenze, formulando ipotesi a partire dai dati osservati, operando inferenze.</p> <p>Comprende in modo apprezzabile il processo di ricostruzione storica, utilizzando una terminologia disciplinare corretta. Scopre in modo continuo e responsabile le radici storiche medievali e moderni del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente. Produce testi corretti nella forma e nel contenuto, esprimendo il proprio punto di vista.</p>	INTERMEDIO
<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti d'informazione diverse. - Argomentare su conoscenze e concetti appresi con un linguaggio specifico. 	<p>Conosce ed espone in modo abbastanza chiaro gli elementi generali di un fatto, utilizzando fonti iconiche-documentarie e/o storiografiche.</p> <p>Adotta un metodo di studio organico per le fasi essenziali del lavoro, elaborando alcuni strumenti di supporto allo studio. Coglie in modo apprezzabile e/o orientato le relazioni tra i fatti storici, formulando ipotesi a partire dai dati osservati.</p> <p>Comprende in modo adeguato il processo di ricostruzione storica, utilizzando una terminologia disciplinare di base. Scopre con interesse, anche se non sempre costante, le radici storiche medievali e moderni del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente.</p> <p>Produce testi semplici, ma complessivamente corretti nella forma e nel contenuto.</p>	BASE
	<p>Conosce ed espone con difficoltà gli elementi essenziali di un fatto, utilizzando, se guidato, fonti iconiche-documentarie.</p> <p>Applica il metodo di studio in modo frammentario, operando su schemi semplici da completare. Se guidato, individua cause e conseguenze principali dei fatti storici.</p> <p>Comprende in modo parziale il processo di ricostruzione storica, utilizzando alcuni termini storici legati ad un preciso argomento di studio. Se guidato scopre le radici storiche medievali e moderni del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e</p>	INIZIALE

	mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente. Produce testi semplici non sempre ben coesi.	
--	---	--

STORIA Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. - Usare fonti di diverso tipo. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. - Selezionare e organizzare le informazioni costruendo mappe, schemi, tabelle, grafici e/o risorse digitali. - Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. - Formulare e verificare ipotesi. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli. - Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. - Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. - Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti d'informazione diverse. 	<p>Conosce ed espone i fatti in modo organico, consapevole ed approfondito, utilizzando la finzione filmica e letteraria in funzione di critica ricostruzione storiografica.</p> <p>Ricorre ad un metodo di studio ordinato, razionale, riflessivo e critico, elaborando con consapevolezza ed originalità strumenti di supporto allo studio. Coglie analogie e differenze tra gli eventi storici, effettuandone comparazioni spazio-temporali.</p> <p>Comprende in modo completo e approfondito il processo di ricostruzione storica, utilizzando un lessico preciso ed appropriato. Scopre in modo sistematico, proficuo e con entusiasmo le radici storiche medievali, moderne e contemporanee del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente.</p> <p>Produce testi articolati, creativi e argomentati.</p>	AVANZATO
	<p>Conosce ed espone i fatti in modo logico e scorrevole, ponendo a confronto orientato fonti di diverso tipo.</p> <p>Utilizza un metodo di studio organico e riflessivo, elaborando validi e vari strumenti di supporto agli studi. Sa individuare e distinguere cause e conseguenze, formulando ipotesi a partire dai dati osservati, operando inferenze.</p> <p>Comprende in modo apprezzabile il processo di ricostruzione storica, utilizzando una terminologia disciplinare corretta. Scopre in modo continuo e responsabile le radici storiche medievali, moderne e contemporanee del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente.</p> <p>Produce testi corretti, esprimendo il proprio punto di vista.</p>	INTERMEDIO
	<p>Conosce ed espone in modo abbastanza chiaro gli elementi generali di un fatto, utilizzando fonti iconiche-documentarie e/o storiografiche.</p>	BASE

<p>- Argomentare su conoscenze e concetti appresi con un linguaggio specifico.</p>	<p>Adotta un metodo di studio organico per le fasi essenziali del lavoro, elaborando alcuni strumenti di supporto allo studio. Coglie in modo apprezzabile e/o orientato le relazioni tra i fatti storici, formulando ipotesi a partire dai dati osservati.</p> <p>Comprende in modo adeguato il processo di ricostruzione storica, utilizzando una terminologia disciplinare di base. Scopre con interesse, anche se non sempre costante, le radici storiche medievali, moderne e contemporanee del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente. Produce testi semplici, ma complessivamente corretti nella forma e nel contenuto.</p>	
	<p>Conosce ed espone con difficoltà gli elementi essenziali di un fatto, utilizzando, se guidato, fonti iconiche-documentarie.</p> <p>Applica il metodo di studio in modo frammentario, operando su schemi semplici da completare. Se guidato, individua cause e conseguenze principali dei fatti storici.</p> <p>Comprende in modo parziale il processo di ricostruzione storica, utilizzando alcuni termini storici legati ad un preciso argomento di studio. Se guidato scopre le radici storiche medievali, moderne e contemporanee del patrimonio culturale locale, regionale, nazionale, europeo e mondiale ed usa il passato per rendere comprensibile il presente.</p> <p>Produce testi semplici non sempre ben coesi.</p>	INIZIALE

ARTE E IMMAGINE Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare elaborati ricercando soluzioni creative, sperimentando gli strumenti, le tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva. - Saper osservare. Superare il livello di stereotipia nella rappresentazione. Riprodurre la realtà rappresentando le forme, evidenziando i particolari, ricercando gli aspetti cromatici. - Adeguare il gesto all'uso diversificato di tecniche e strumenti. <p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare e descrivere con un linguaggio verbale appropriato, immagini statiche e in movimento. - Riconoscere l'ambito di appartenenza di un'immagine e riconoscendo le forme rappresentate. - Individuare lo scopo/funzione dell'immagine. Individuare e descriverne gli aspetti formali. <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere le opere d'arte più significative, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali. - Conoscere i problemi della tutela e conservazione dei beni culturali. - Prendere contatto con le testimonianze del patrimonio artistico locale e non. Acquisire una conoscenza delle linee fondamentali della produzione storico-artistica. - Riconoscere i caratteri stilistici distintivi di opere appartenenti ad epoche diverse. - Rispettare il patrimonio artistico comune. 	<p>Produce elaborati rielaborando in modo personale e creativo gli elementi dati caratterizzandone gli aspetti formali e cromatici rispetto a precisi ed efficaci intenti comunicativi. Usa in modo autonomo e accurato alcuni strumenti e semplici tecniche espressive.</p> <p>Comprende pienamente il contenuto di un'immagine. Interpreta correttamente il significato espressivo ed estetico degli aspetti formali. Interpreta correttamente il messaggio trasmesso utilizza autonomamente un efficace metodo di lettura.</p> <p>Individua le caratteristiche peculiari dell'opera e sa contestualizzarla. Interpreta il messaggio trasmesso dall'opera d'arte ed esprime considerazioni attinenti riguardo ad esso. Riconosce il valore e mostra sensibilità ed interesse verso il patrimonio artistico.</p>	AVANZATO
	<p>Produce elaborati rielaborando in modo personale gli elementi dati e mantenendone gli aspetti formali e cromatici, ecc., rispetto a precisi intenti comunicativi. Usa in modo disinvolto alcuni strumenti e semplici tecniche espressive.</p> <p>Individua il contenuto di un'immagine. Comprende il significato espressivo di elementi e strutture dell'immagine. Interpreta complessivamente il messaggio trasmesso. Utilizza un metodo autonomo di lettura dell'immagine.</p> <p>Riconosce le caratteristiche principali di un'opera e riferisce alcune informazioni sul contesto di appartenenza. Interpreta complessivamente il messaggio trasmesso dall'opera d'arte ed esprime considerazioni personali riguardo ad esso. Riconosce il valore del patrimonio artistico.</p>	INTERMEDIO
	<p>Produce elaborati rielaborando gli elementi dati, cogliendone gli elementi principali e finalizzandoli agli intenti comunicativi. Usa in modo adeguato alcuni strumenti e semplici tecniche espressive.</p> <p>Individua gli elementi principali dell'immagine, comprende il significato di più elementi. Comprende sommariamente il messaggio trasmesso e utilizzando un metodo di lettura dell'immagine.</p>	BASE

	Riconosce le caratteristiche più evidenti di un'opera, ne individua l'ambito di appartenenza, comprende sommariamente il messaggio trasmesso dall'opera. Condivide l'importanza attribuita al patrimonio artistico.	
	Produce elaborati utilizzando in modo semplice elementi dati, in maniera sufficiente agli scopi comunicati ma talvolta ancora stereotipati. Usa in modo abbastanza adeguato alcuni strumenti e semplici tecniche espressive. Individua solo alcuni elementi dell'immagine cogliendo il significato di alcuni di essi. Comprende solo parzialmente il messaggio trasmesso conducendo la lettura dell'immagine attraverso un percorso guidato. Riconosce solo le caratteristiche principali di un'opera e ne comprende parzialmente il messaggio.	INIZIALE

ARTE E IMMAGINE Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
Esprimersi e comunicare <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare elaborati ricercando soluzioni creative, originali e personali, utilizzando gli strumenti, le tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva. - Operare processi di osservazione mirati. Riprodurre la realtà rappresentando le forme, evidenziando i particolari, ricercando gli aspetti cromatici, luministici e di tridimensionalità. - Elaborare un'idea propria finalizzata ad un messaggio visivo applicando i concetti acquisiti in contesti nuovi. - Variare le modalità d'uso di strumenti e tecniche rispetto alla resa. 	<p>Produce elaborati rielaborando in modo personale e creativo gli elementi dati caratterizzandone gli aspetti formali e cromatici rispetto a precisi ed efficaci intenti comunicativi. Usa in modo autonomo e accurato strumenti e tecniche espressive.</p> <p>Comprende pienamente il contenuto di un'immagine. Interpreta correttamente il significato espressivo ed estetico degli aspetti formali. Interpreta correttamente il messaggio trasmesso. Utilizza un efficace metodo di lettura.</p> <p>Individua le caratteristiche peculiari dell'opera e sa contestualizzarla. Interpreta il messaggio trasmesso dall'opera d'arte ed esprime considerazioni attinenti riguardo ad esso.</p> <p>Riconosce il valore e mostra sensibilità ed interesse verso il patrimonio artistico.</p>	AVANZATO
Osservare e leggere le immagini <ul style="list-style-type: none"> - Osservare e descrivere, con un linguaggio verbale appropriato e in modo attivo, il significato di immagini statiche e in movimento, filmati 	<p>Produce elaborati rielaborando in modo personale gli elementi dati e mantenendone gli aspetti formali e cromatici, ecc., rispetto a precisi intenti comunicativi. Usa in modo disinvolto strumenti e tecniche espressive.</p> <p>Individua il contenuto di un'immagine. Comprende il significato espressivo di elementi e strutture dell'immagine. Interpreta</p>	INTERMEDIO

<p>audiovisivi e prodotti multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le varie tipologie dell'immagine e i settori in cui viene utilizzata. Descrivere ciò che è rappresentato riconoscendo gli elementi principali e secondari. - Attribuire il giusto significato alle forme rappresentate. <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere le opere più significative prodotte nell'arte, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali. - Conoscere i problemi della tutela e conservazione dei beni culturali. - Conoscere le testimonianze del patrimonio artistico acquisendone delle linee fondamentali. Mettere in relazione l'opera con il contesto storico-artistico da cui proviene. - Riconoscere i caratteri stilistici di opere appartenenti ad epoche diverse. - Rispettare il patrimonio artistico comune e comprendere il valore dei beni culturali. 	<p>complessivamente il messaggio trasmesso. Utilizza un metodo autonomo di lettura dell'immagine.</p> <p>Riconosce le caratteristiche principali di un'opera e riferisce alcune informazioni sul contesto di appartenenza. Interpreta complessivamente il messaggio trasmesso dall'opera d'arte ed esprime considerazioni personali riguardo ad esso. Riconosce il valore del patrimonio artistico.</p>	
	<p>Produce elaborati rielaborando gli elementi dati, cogliendone gli elementi principali e finalizzati agli intenti comunicativi. Usa in modo adeguato strumenti e tecniche espressive.</p> <p>Individua gli elementi principali dell'immagine, comprende il significato di più elementi. Comprende sommariamente il messaggio trasmesso e utilizzando un metodo di lettura dell'immagine.</p> <p>Riconosce le caratteristiche più evidenti di un'opera, ne individua l'ambito di appartenenza, comprende sommariamente il messaggio trasmesso dall'opera. Condivide l'importanza attribuita al patrimonio artistico.</p>	BASE
	<p>Produce elaborati utilizzando in modo semplice elementi dati, in maniera agli scopi comunicati usa in modo abbastanza adeguato strumenti e tecniche espressive.</p> <p>Individua alcuni elementi dell'immagine cogliendo il significato di alcuni di essi. Comprende parzialmente il messaggio trasmesso conducendo la lettura dell'immagine attraverso un percorso guidato.</p> <p>Riconosce solo le caratteristiche principali di un'opera e ne comprende parzialmente il messaggio.</p>	INIZIALE

ARTE E IMMAGINE Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare elaborati ricercando soluzioni creative, originali e personali, utilizzando gli strumenti, le 	<p>Produce elaborati organizzando in modo personale e creativo gli elementi dati, prevedendo modalità adeguate allo scopo, caratterizzandone gli aspetti formali e cromatici rispetto a precisi ed efficaci intenti comunicativi ed espressivi. Usa in modo autonomo e accurato strumenti, tecniche espressive e materiali,</p>	AVANZATO

<p>tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare in modo mirato e selettivo. Riprodurre la realtà rappresentando le forme, evidenziando i particolari, ricercando gli aspetti cromatici, luministici e di tridimensionalità. - Elaborare un'idea propria finalizzata ad un messaggio visivo applicando i concetti acquisiti in contesti nuovi. - Variare le modalità d'uso di strumenti e tecniche rispetto alla resa. 	<p>sperimentando nuove soluzioni. Applica i concetti acquisiti in contesti nuovi.</p> <p>Comprende pienamente il contenuto di un'immagine. Interpreta correttamente il significato espressivo ed estetico degli aspetti formali. Interpreta correttamente il messaggio trasmesso. Utilizza autonomamente un efficace metodo di lettura.</p> <p>Individua le caratteristiche peculiari dell'opera e sa contestualizzarla. Interpreta il messaggio trasmesso dall'opera d'arte ed esprime considerazioni attinenti riguardo ad esso. Riconosce il valore e mostra sensibilità ed interesse verso il patrimonio artistico.</p>	
<p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare e descrivere, con un linguaggio verbale appropriato e in modo attivo, il significato di immagini statiche e in movimento, filmati audiovisivi e prodotti multimediali. - Riconoscere varie tipologie di immagini, il contesto di appartenenza e l'idea che le ha generate interpretando il messaggio trasmesso. - Operare una lettura selettiva e analitica dei diversi aspetti formali e attribuire significato espressivo ed estetico ai segni analizzati. 	<p>Produce elaborati organizzando in modo personale gli elementi dati, prevedendo modalità adeguate allo scopo, mantenendone gli aspetti formali e cromatici, ecc., rispetto a precisi intenti comunicativi ed espressivi. Usa in modo disinvolto strumenti, tecniche espressive e materiali, utilizzando modalità diversificate nell'uso.</p> <p>Individua il contenuto di un'immagine. Comprende il significato espressivo di elementi e strutture dell'immagine. Interpreta complessivamente il messaggio trasmesso. Utilizza un metodo autonomo di lettura dell'immagine.</p> <p>Riconosce le caratteristiche principali di un'opera e riferisce alcune informazioni sul contesto di appartenenza. Interpreta complessivamente il messaggio trasmesso dall'opera d'arte ed esprime considerazioni personali riguardo ad esso. Riconosce il valore del patrimonio artistico.</p>	INTERMEDIO
<p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere le opere più significative prodotte nell'arte, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali. - Conoscere i problemi della tutela e conservazione dei beni culturali. - Conoscere le testimonianze del patrimonio artistico riconoscendone i caratteri stilistici distintivi. Cogliere l'idea che ha generato l'opera. - Rispettare il patrimonio artistico comune e comprendere il valore dei beni culturali. 	<p>Produce elaborati rielaborando e modificando gli elementi dati, rispetto a determinati scopi espressivi, cogliendone gli elementi principali. Utilizza modalità diversificate nell'uso di strumenti e tecniche espressive rispetto alla resa.</p> <p>Individua gli elementi principali dell'immagine, comprende il significato di più elementi. Comprende sommariamente il messaggio trasmesso e utilizzando un metodo di lettura dell'immagine.</p> <p>Riconosce le caratteristiche più evidenti di un'opera, ne individua l'ambito di appartenenza, comprende sommariamente il messaggio trasmesso dall'opera. Condivide l'importanza attribuita al patrimonio artistico.</p>	BASE

	Produce elaborati utilizzando gli elementi dati in maniera sufficiente agli scopi comunicativi. Utilizza modalità diversificate nell'uso di alcuni strumenti e tecniche espressive rispetto alla resa. Individua solo alcuni elementi dell'immagine cogliendo il significato di alcuni di essi. Comprende solo parzialmente il messaggio trasmesso conducendo la lettura dell'immagine attraverso un percorso guidato. Riconosce solo le caratteristiche principali di un'opera e ne comprende parzialmente il messaggio.	INIZIALE
--	--	----------

MUSICA Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire padronanza dei diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. - Utilizzare voce e strumenti per produrre un brano. - Acquisire consapevolezza nell'uso degli strumenti necessari alla fruizione del patrimonio musicale. - Utilizzare tecniche, codici ed elementi del linguaggio musicale. - Orientare lo sviluppo delle proprie competenze musicali nell'ottica della costruzione di un'identità musicale. - Leggere ed esprimere una valutazione sui fenomeni sonori. 	Riconosce ed utilizza correttamente gli elementi del linguaggio musicale. Esegue in modo corretto un brano. Esprime giudizi originali.	AVANZATO
	Riconosce ed utilizza gli elementi del linguaggio musicale. Esegue in modo appropriato un brano. Esprime semplici giudizi, ma personali.	INTERMEDIO
	Riconosce gli elementi base del linguaggio musicale. Esegue in modo semplice un brano. Esprime semplici giudizi estetici.	BASE
	Riconosce gli elementi base del linguaggio musicale (solo guidato). Esegue un brano (solo guidato). Esprime semplici giudizi (solo guidato)	INIZIALE

MUSICA Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Giudizio descrittivo	Livello
<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare i diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. - Distinguere e classificare gli elementi base del linguaggio musicale. - Saper usare gli strumenti necessari alla fruizione 	Riproduce prodotti che integrano i diversi linguaggi in modo corretto. Coglie in modo corretto gli elementi del brano ascoltato. Esprime giudizi estetici su opere musicali.	AVANZATO
	Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale. Riconosce gli elementi formali del linguaggio musicale.	INTERMEDIO

del patrimonio musicale. - Utilizzare tecniche, codici ed elementi del linguaggio musicale. - Orientare lo sviluppo delle proprie competenze musicali nell'ottica della costruzione di un'identità musicale. - Analizzare brani individuandone stili e generi.	Riconosce stili e generi.	
	Distingue gli elementi musicali. Utilizza le tecniche del linguaggio musicale. Analizza brani individuandone alcuni stili e generi.	BASE
	Distingue gli elementi musicali (solo guidato). Utilizza le tecniche del linguaggio musicale (solo guidato). Analizza brani individuandone alcune caratteristiche (solo guidato).	INIZIALE

MUSICA Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
- Padroneggiare i diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. - Utilizzare voce e strumenti e nuove tecnologie per produrre eventi sonori. - Usare consapevolmente gli strumenti necessari alla fruizione del patrimonio musicale. - Analizzare brani individuandone stili e generi. - Orientare lo sviluppo delle proprie competenze musicali nell'ottica della costruzione di un'identità musicale. - Esprimere valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali (film, programmi tv, pubblicità...)	Crea prodotti che integrano i diversi linguaggi. Sperimenta e crea, anche con l'ausilio delle nuove tecnologie, eventi sonori. Esegue in modo espressivo, individualmente e in gruppo, brani vocali e strumentali e rielabora, in modo personale, brani utilizzando schemi ritmico-melodici	AVANZATO
	Esegue in modo espressivo, individualmente e in gruppo, brani vocali e strumentali. Riproduce prodotti che integrano i diversi linguaggi. Utilizza un lessico appropriato.	INTERMEDIO
	Possiede elementari conoscenze del linguaggio musicale. Conosce in modo essenziale un periodo musicale. Colloca i brani nel contesto storico.	BASE
	Esegue col canto o con lo strumento didattico un brano (solo guidato). Riconosce le strutture del linguaggio musicale. Esprime semplici giudizi estetici sui brani musicali, sia classici che moderni.	INIZIALE

EDUCAZIONE FISICA Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i> - Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni	È in grado di eseguire circuiti e percorsi di destrezza e abilità. Ha fatto proprie le tecniche di miglioramento delle capacità condizionali.	AVANZATO

<div>diverse.</div> <div> <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare condotte motorie, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi, successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il movimento nello spazio. </div> <div>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</div> <div> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie. </div> <div>Il gioco, lo sport, le regole, il fair play</div> <div> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole. - Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. </div> <div>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</div> <div> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. - Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. - Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. </div>	<div>Ha raggiunto un buon livello degli schemi motori di base e ha eccellenti capacità coordinative.</div> <div>Conosce e applica regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola e in ambienti esterni.</div>	
	<div>Sa organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</div> <div>Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</div> <div>Ha buone conoscenze delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</div>	INTERMEDIO
	<div>Riconosce e sa valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi, successioni temporali delle azioni motorie.</div> <div>Sa rispettare criteri di sicurezza per sé e per gli altri, utilizzando in modo appropriato ambienti e strumenti.</div> <div>Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</div>	BASE
	<div>Esegue esercizi semplici con carichi diversi.</div> <div>Esegue movimenti ampi e armonici nei vari distretti articolari.</div> <div>Conosce e applica modalità esecutive di diverse proposte di "gioco sport".</div> <div>Conosce gli effetti del movimento in rapporto ai cambiamenti psicologici e fisici dell'età.</div>	INIZIALE

EDUCAZIONE FISICA Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<div>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</div> <div> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. - Saper applicare schemi e azioni di movimento acquisiti per risolvere situazioni nuove o inusuali. </div> <div>Il linguaggio del corpo come modalità</div>	<div>Rispetta le regole di un gioco di squadra. Riconosce l'attività sportiva come valore etico.</div> <div>Sa applicare tecniche e tattiche nei giochi regolamentati, proponendo anche varianti. Riconosce i gesti arbitrali in alcune discipline sportive.</div> <div>Applica regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola e in ambienti esterni.</div>	AVANZATO

<p>comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. <p>Il gioco, lo sport, le regole, il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole. - Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. - Assumere consapevolezza della propria efficienza fisica sapendo applicare principi metodologici utili e funzionali per mantenere un buono stato di salute (metodiche di allenamento, principi alimentari, ecc). 	<p>Usa consapevolmente dei piani di lavoro; schemi motori e posturali. Sa applicare tecniche e tattiche nei giochi regolamentati. Riconosce i gesti arbitrali in alcune discipline sportive. Ha acquisito e assume comportamenti igienici e salutistici nella vita quotidiana.</p>	INTERMEDIO
	<p>Applica le tecniche nei giochi regolamentati; gesti arbitrali in diverse discipline sportive. Decodifica i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. Decodifica i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. Ha consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti, in relazione ai cambiamenti fisici e psicologici tipici della preadolescenza.</p>	BASE
	<p>Sa applicare gli schemi di movimento acquisiti per risolvere situazioni nuove. Decodifica i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. Ha abbastanza consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti.</p>	INIZIALE

EDUCAZIONE FISICA Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. - Utilizzare e trasferire le abilità coordinative acquisite per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport - Saper applicare schemi e azioni di movimento acquisiti per risolvere situazioni nuove o inusuali. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati 	<p>Utilizza e mette in relazione le variabili spazio-temporali, funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. Ha acquisito la terminologia specifica relativa al movimento. Rispetta le regole di un gioco di squadra. Applica comportamenti igienici e salutistici nella vita quotidiana. Riconosce all'attività sportiva un valore etico.</p>	AVANZATO
	<p>È capace di affrontare circuiti e percorsi di destrezza e abilità. Compie osservazioni libere, ha raggiunto un buon livello di sviluppo e tecniche di miglioramento delle capacità condizionali. Applica tecniche e tattiche nei giochi regolamentati. Riconosce i gesti arbitrali in diverse discipline sportive. Ha interiorizzato e applica comportamenti igienici e salutistici nella vita quotidiana.</p>	INTERMEDIO

<p>d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole, il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole. - Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. - Far proprie le regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola e in ambienti esterni. 	<p>Ha acquisito schemi motori e posturali, di potenziamento degli schemi motori di base e capacità coordinative.</p> <p>Sa realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare alle scelte della squadra.</p> <p>Sa applicare principi metodologici utili e funzionali per mantenere un buono stato di salute (metodiche di allenamento, principi alimentari, ecc).</p>	BASE
	<p>È in grado di lanciare e afferrare. Camminare, correre e saltare. Ha acquisito equilibrio statico e dinamico.</p> <p>Padroneggia le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco.</p> <p>Ha discreta consapevolezza della propria efficienza fisica.</p>	INIZIALE

RELIGIONE Classe PRIMA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<ul style="list-style-type: none"> - È aperto alla sincera ricerca della verità, sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. - Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze le tracce di una ricerca religiosa. - 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. - Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che, nella fede della Chiesa, essa è accolta come Parola di Dio. - Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarle alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e resurrezione), riconosce in lui il Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo che invia la Chiesa nel mondo. 	<p>Utilizza le conoscenze storiche e colloca correttamente, nelle coordinate spazio-temporali, i fenomeni religiosi.</p> <p>È pienamente consapevole che la Bibbia è un documento storico-letterario atipico, considerato come libro sacro dagli Ebrei e dai Cristiani.</p>	AVANZATO
	<p>Sa rendere ragione della pluralità di espressione della religiosità.</p> <p>È capace di inserire in uno schema diacronico i momenti fondamentali della storia biblica e sa riconoscere, nell'evento pasquale, la ragione della differenza cristiana.</p>	INTERMEDIO
	<p>Riconosce la dimensione religiosa della vita umana, nell'esperienza individuale e/o sociale.</p> <p>È consapevole che i fatti narrati nel testo biblico afferiscono alla storia del popolo ebraico e del Cristianesimo; sa orientarsi nella consultazione del testo biblico.</p>	BASE
	<p>L'alunno manifesta preconcetti e riferisce in modo acritico luoghi comuni relativi al fenomeno religioso.</p> <p>Manifesta una concezione mitica del testo biblico che conosce in modo episodico e frammentario.</p>	INIZIALE

RELIGIONE Classe SECONDA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica. - Riconosce i linguaggi espressivi della fede, ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. - Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea - Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. - Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. 	<p>È capace di esporre cronologicamente l'evoluzione storica della Chiesa, cogliendone anche la prospettiva ecumenica.</p> <p>È pienamente consapevole che la storia del Cristianesimo costituisce una delle radici della cultura italiana ed europea.</p>	AVANZATO
	<p>È consapevole della realtà teandrica della Chiesa sviluppatasi, nella storia, in continuità con l'evento di Cristo.</p> <p>È capace di cogliere nel patrimonio storico culturale uno dei veicoli del messaggio cristiano.</p>	INTERMEDIO
	<p>Ha discreta consapevolezza dell'articolazione della Chiesa su due piani distinti: locale e universale.</p> <p>È in grado di cogliere la relazione tra sentimento religioso ed espressioni artistiche e culturali.</p>	BASE
	<p>L'alunno riconosce la Chiesa come istituzione presente sul territorio. Al tempo stesso, manifesta un'idea poco chiara della universalità della Chiesa.</p> <p>L'alunno constata la presenza di elementi del linguaggio religioso nel suo ambiente.</p>	INIZIALE

RELIGIONE Classe TERZA		
Competenze specifiche	Evidenze	Livello
<ul style="list-style-type: none"> - È aperto alla ricerca sincera della verità, sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. 	<p>È consapevole del legame tra la dimensione religiosa e quella culturale. Riconosce i valori derivanti da matrici religiose diverse.</p> <p>Ha piena consapevolezza e padronanza del valore delle risposte religiose alle sue domande e sa utilizzarle in armonia con altri saperi.</p> <p>Ha consapevolezza della plausibilità delle scelte etiche dettate dal messaggio evangelico.</p>	AVANZATO

<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana e confrontarle con quelle delle altre maggiori religioni. - Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. - Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. - Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti. - Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. 	<p>È capace di Individuare e confrontare le categorie fondamentali delle varie religioni.</p> <p>È consapevole della utilità di un approccio plurale e complementare, di scienza e fede, alle domande sulle origini e sul senso dell'universo.</p> <p>È capace di ritrovare le radici profonde e bibliche dell'orientamento etico cristiano rispetto a problematiche attuali.</p>	INTERMEDIO
	<p>Riconosce in modo generico le religioni come fonte di principi di comportamento.</p> <p>Coglie, in modo essenziale, le ragioni della risposta religiosa biblica ai grandi interrogativi dell'umanità.</p> <p>È capace di recuperare alcune motivazioni delle scelte etiche dei Cristiani.</p>	BASE
	<p>L'alunno manifesta una minima percezione del pluralismo religioso-culturale che caratterizza la società attuale.</p> <p>Esprime dubbi e perplessità circa la prospettiva religiosa relativa alle origini dell'universo e della vita.</p> <p>Ha un'idea parziale e confusa dei valori etici dei Cristiani.</p>	INIZIALE

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

Premessa

L'insegnamento e l'apprendimento dell'Educazione Civica è un obiettivo irrinunciabile nella mission di un'istituzione fondamentale come la scuola. La suddetta disciplina possiede sia una dimensione integrata sia una trasversale che coinvolge così l'intero sapere. La scuola è la prima palestra di democrazia, una comunità in cui gli alunni possono esercitare diritti inviolabili nel rispetto dei doveri sociali. Qui gli alunni si confrontano con regole da rispettare e vivono nella quotidianità esperienze di partecipazione attiva che costituiscono il primo passo verso il loro futuro di cittadini attivi, consapevoli e responsabili. In classe gli studenti iniziano a vivere pienamente in una società pluralistica e complessa come quella attuale, sperimentano la cittadinanza e iniziano a conoscere e a praticare la Costituzione.

Il presente curriculum, elaborato dai docenti dell'Istituto, come previsto dalle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica L.20/19 n° 92 e dal Decreto attuativo del 22 Giugno 2020, offre ad ogni alunno un percorso formativo organico e completo capace di stimolare i diversi tipi di intelligenza e di favorire l'apprendimento di ciascuno.

Principi (ART.1 Legge 92/2019)

1. L'educazione civica contribuisce a formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri.
2. L'educazione civica sviluppa nelle istituzioni scolastiche la conoscenza della Costituzione italiana e delle istituzioni dell'Unione europea per sostanziare, in particolare, la condivisione e la promozione dei principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale e diritto alla salute e al benessere della persona.

Vengono assunte a riferimento le seguenti tematiche (Art. 3 Legge 92/2019):

- a) Costituzione, istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali; storia della bandiera e dell'inn o nazionale;
- b) Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015;
- c) educazione alla cittadinanza digitale, secondo le disposizioni dell'articolo 5;

- d) elementi fondamentali di diritto, con particolare riguardo al diritto del lavoro;
- e) educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari;
- f) educazione alla legalità e al contrasto delle mafie;
- g) educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni;
- h) formazione di base in materia di protezione civile.

Nell'ambito dell'insegnamento trasversale dell'educazione civica sono altresì promosse l'educazione stradale, l'educazione alla salute e al benessere, l'educazione alla cittadinanza attiva. Tutte le azioni sono finalizzate ad alimentare e rafforzare il rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura.

ASPETTI ORGANIZZATIVI

Monte ore annuale

Il monte ore dedicato all'insegnamento dell'educazione civica è di **minimo 33 ore per ciascun anno di corso**, da svolgersi nell'ambito del monte ore complessivo annuale previsto dagli ordinamenti, comprensivo della quota di autonomia eventualmente utilizzata.

La norma richiama il principio della **trasversalità del nuovo insegnamento**, in vista della pluralità degli obiettivi e delle competenze attese, non ascrivibili a singole discipline. Pertanto, sia per la Scuola Primaria che per la Scuola Secondaria è attribuito un **monte ore annuale minimo per ogni disciplina**, che coinvolgerà **tutti i docenti di ciascun Consiglio di interclasse o di classe**.

Progettazione delle attività

La progettazione avviene all'interno dei consigli di classe/interclasse/intersezione che, in base agli argomenti indicati per le singole discipline e suddivise per i singoli anni scolastici, selezionano gli argomenti su cui progettare **una o più unità di apprendimento trasversali (almeno una per ogni quadrimestre o un'unica unità didattica complessiva da svolgersi durante tutto l'anno)**. L'unità di apprendimento è finalizzata al raggiungimento di una reale competenza e **può coinvolgere più discipline per volta**

o anche l'insieme di tutte le discipline.

L'unità di apprendimento può integrarsi nella scelta di un progetto d'istituto, motivandone obiettivi e finalità.

Contitolarità e coordinamento

L'insegnamento trasversale dell'educazione civica è affidato, in **contitolarità, a tutti i docenti della classe**. Tra essi è individuato un **docente con ruolo di coordinamento** (Legge 92/2019, Art.2, commi 4 e 5) **scelto nell'ambito del consiglio di classe/interclasse/intersezione**. Il docente con ruolo di coordinamento dell'educazione civica avrà cura di:

- raccogliere in sede di consiglio di classe, le idee progettuali da attuare durante l'anno scolastico;
- monitorare l'andamento delle attività svolte;
- raccogliere le valutazioni in previsione degli scrutini di primo e secondo quadrimestre.

Valutazione

L'insegnamento ed. civica è oggetto di valutazioni periodiche e finali. Il docente cui sono stati affidati compiti di coordinamento acquisisce dai docenti del team o del consiglio gli elementi conoscitivi (ad esempio mediante la condivisione di un file condiviso in Drive), desunti da **prove già previste**, o attraverso la valutazione della **partecipazione alle attività progettuali** e di potenziamento dell'offerta formativa. Sulla base di tali informazioni, **durante lo scrutinio finale di ciascun quadrimestre**, i docenti proporranno **il voto in decimi** o il giudizio da assegnare all'insegnamento di ed. civica.

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA DELL'INFANZIA

Fonti di Legittimazione	Legge 20 agosto 2019 n. 92 "Introduzione all'insegnamento scolastico dell'educazione civica". Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile settembre 2015 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari, 2018. Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica D.M. n. 35 del 22/06/2020.	
Obiettivi di riferimento: Identità, Autonomia, Competenza e Cittadinanza.		Bambini di 3, 4 e 5 anni della Scuola dell'Infanzia
Obiettivi di apprendimento. Attivarsi per creare le condizioni affinché il bambino, partecipi alla vita (scolastica, familiare, cittadina, comunitaria in genere); produrre un forte aumento del senso di responsabilità e rispetto anche per i diritti degli altri; sensibilizzare il bambino ai valori e ai principi fondanti il nostro Stato: valori di uguaglianza, legalità, solidarietà e di convivenza democratica; conoscere le parti più significative della Costituzione ed imparare ad agire sulla base dei suoi principi. Principi basilari di educazione sanitaria. Principi basilari di educazione ambientale.		Campi di esperienza coinvolti: <ul style="list-style-type: none"> • Il sé e l'altro • I discorsi e le parole. • Linguaggi, creatività e espressione, • Corpo e movimento. • La conoscenza del mondo.

Il sè e l'altro	
Bambini di 3 anni/4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
<p>Apprendere buone abitudini. Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni.</p> <p>Rispettare le regole dei giochi. Rafforzamento dell'emulazione costruttiva.</p> <p>Saper aspettare il proprio turno. Sviluppare la capacità di essere autosufficienti.</p> <p>Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale.</p> <p>Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale.</p> <p>Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità.</p> <p>Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di collaborare e di aiutarlo.</p>	<p>Conoscere le regole dettate dalla nostra Costituzione.</p> <p>Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni.</p> <p>Conoscenza della basilare terminologia di settore: il concetto di "regola, legge, Costituzione" il ruolo delle principali istituzioni dello Stato.</p> <p>Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale.</p> <p>Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.</p> <p>Conoscere e rispettare l'ambiente.</p> <p>Lavorare in gruppo, discutendo per darsi le regole di azione e progettare insieme.</p>

I discorsi e le parole	
Bambini di 3 anni/4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
<p>Acquisire nuovi vocaboli. Sviluppare la capacità di comunicare anche con frasi di senso compiuto relativo all'argomento trattato.</p> <p>Memorizzare canti e poesie. Verbalizzare sulle informazioni date. Saper colorare /disegnare la bandiera italiana e quella europea, spiegando il significato delle forme e dei colori utilizzati.</p> <p>Rispettare la segnaletica di base in percorsi pedonali o ciclistici simulati.</p> <p>Riconoscere l'esecuzione musicale dell'inno italiano e di quello europeo.</p> <p>Esprimere le proprie esperienze come cittadino.</p> <p>Confrontare idee ed opinioni con gli altri.</p> <p>Saper raccontare, inventare, ascoltare e comprendere le narrazioni e la lettura di storie.</p>	<p>Parlare, descrivere, raccontare, dialogare con i grandi e con i coetanei. Conoscere le norme più semplici della Costituzione.</p> <p>Comunicare e scambiarsi domande, informazioni, impressioni, giudizi e sentimenti. Riflettere sulla lingua, confrontare vocaboli di lingua diversa, riconoscere, apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica.</p> <p>Confrontare idee ed opinioni con i compagni e con gli adulti.</p> <p>Esprimere le proprie esperienze come cittadino.</p>

Linguaggi, creatività, espressione

Bambini di 3 anni/4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
<p>Rielaborare graficamente i contenuti espressi.</p> <p>Conoscere l'Inno Nazionale. Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività plastiche, attività pittoriche ed attività manipolative.</p> <p>Comunicare ed esprimere le emozioni con i linguaggi del corpo.</p> <p>Riconosce la simbologia stradale di base.</p> <p>Conosce gli emoticon ed il loro significato.</p> <p>Conosce la simbologia informatica di base e gli elementi costitutivi di un Personal Computer.</p>	<p>Rielaborazione grafico-pittorica-manipolativa e musicale dei contenuti appresi.</p> <p>Formulare piani di azione, individuali e di gruppo.</p> <p>Scegliere con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.</p> <p>Riconosce, colora e rappresenta in vario modo la segnaletica stradale nota, interpretandone i messaggi.</p> <p>Conosce gli emoticon ed il loro significato.</p> <p>Conosce la simbologia informatica più nel dettaglio e la componentistica di un Personal Computer (periferiche ed hardware).</p>

Corpo e movimento	
Bambini di 3 anni/4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
<p>Conquistare lo spazio e l'autonomia. Conversare in circle time.</p> <p>Controllare e coordinare i movimenti del corpo.</p> <p>Conoscere il proprio corpo. Acquisire i concetti topologici.</p> <p>Muoversi spontaneamente o in modo spontaneo o guidato in base a suoni o ritmi.</p> <p>Muoversi con una certa sicurezza nell'ambiente scolastico.</p> <p>Percepire i concetti di "salute e benessere"</p>	<p>Controllare e coordinare i movimenti del corpo.</p> <p>Muoversi con destrezza e correttezza nell'ambiente scolastico e fuori.</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, ritmiche ed espressive del corpo.</p> <p>Dominare i propri movimenti nei vari ambienti: casa- scuola- strada.</p> <p>Conoscere il valore nutritivo dei principali alimenti.</p> <p>Conoscere l'importanza dell'esercizio fisico per il proprio benessere.</p>

La conoscenza del mondo	
Bambini di 3 anni/4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
<p>Osservare per imparare. Contare oggetti, immagini, persone, aggiungere, togliere e valutare le quantità. Ordinare e raggruppare. Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo. Ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità. Registrare regolarità e cicli temporali. Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone. Seguire percorsi ed organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali e non verbali. Conoscere la geografia minima del locale (la piazza, il parco, il campanile, la statua, il Comune). Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna ecc.</p>	<p>Orientarsi nel proprio ambiente di vita, riconoscendo elementi noti su una mappa tematica.</p> <p>Orientarsi nel tempo. Intuire la differenza tra oggetti antichi e moderni, tra costruzioni recenti e storiche.</p> <p>Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna, collocandosi correttamente nel proprio ambiente di vita e conoscendo gli elementi basilari degli altri.</p>

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA PRIMARIA

Fonti di Legittimazione	Legge 20 agosto 2019 n. 92 “Introduzione all’insegnamento scolastico dell’educazione civica”. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile settembre 2015 - Indicazioni Nazionali eNuovi scenari, 2018. Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica D.M. n. 35 del 22/06/2020.			
CLASSI PRIME				
COMPETENZE SPECIFICHE	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	DISCIPLINE
Partecipare attivamente ai processi sociali. Riflettere sui propri valori e su quelli delle altre persone. Pensare in modo critico e costruttivo. Assumersi le proprie responsabilità.	Costituzione	<ul style="list-style-type: none">Conoscere i fondamenti della convivenza civile e del patto sociale all’interno dei singoli Stati.Acquisire i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza.	<ul style="list-style-type: none">Saluti, forme di richiesta e ringraziamento, parole di scusaFormule di saluto in lingua stranieraLettura di brani.Presentazione della Costituzione.Memorizzazione di filastrocche per ricordare le regole condivise.Ascolto dell’Inno nazionale.Incarichi e semplici compiti all’interno del gruppo classe.	Italiano Arte e immagine. Inglese Storia/Geografia Musica
	Sviluppo Sostenibile	<ul style="list-style-type: none">Riconoscere e adottare comportamenti per la salvaguardia dell’ambiente e delle risorse naturali.Adottare comportamenti corretti per il proprio benessere psico-fisico.Rispettare i diritti fondamentali delle persone.	<ul style="list-style-type: none">Comportamenti rispettosi per l’ambiente naturale.Le relazioni tra animali, vegetali, ambienteRiflessione sull’art. 9 della Costituzione.Passeggiate e uscite nel territorio per riconoscere i suoni e i rumori della natura.	Ed. Fisica Scienze Matematica

Diventare cittadini attivi e consapevoli.			<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione guidata sulle abitudini igieniche 	
	Cittadinanza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare consapevolmente e responsabilmente i mezzi di comunicazione virtuali. • Conoscere e usare a fini didattici l'ambiente digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. • Navigazione guidata in rete. 	Tecnologia
CLASSI SECONDE				
COMPETENZE SPECIFICHE	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	DISCIPLINE
Partecipare attivamente ai processi sociali. Riflettere sui propri valori e su quelli delle altre persone. Pensare in modo critico e costruttivo.	Costituzione	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i fondamenti della convivenza civile e del patto sociale all'interno dei singoli Stati. • Acquisire i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il nome come diritto identitario. • Convenzione dei diritti dell'Infanzia • Lettura di brevi testi sulla pace • Visione di filmati • I concetti di regola e di sanzione. • Vivere con gli altri • Il Regolamento di classe • L'Inno Nazionale. • La bandiera italiana e il significato dei suoi colori • Lettura comprensione di poesie o racconti sulla pace • Incarichi e semplici compiti all'interno del gruppo classe. 	Italiano Arte e immagine. Inglese Storia/Geografia Religione Musica
	Sviluppo Sostenibile	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e adottare comportamenti per la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione ambientale. - Regole per il rispetto e tutela dell'ambiente. -La raccolta differenziata. 	Ed. Fisica Scienze

Diventare cittadini attivi e consapevoli.		<ul style="list-style-type: none"> • Adottare comportamenti corretti per il proprio benessere psico-fisico. • Rispettare i diritti fondamentali delle persone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il diritto all'educazione (art.28). • Discussione mirata a promuovere il rispetto verso gli animali e ogni altro essere vivente. • Classificazione dei rifiuti e attività di riciclaggio. 	Matematica
	Cittadinanza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare consapevolmente e responsabilmente i mezzi di comunicazione virtuali. • Conoscere e usare a fini didattici l'ambiente digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse). 	Tecnologia

CLASSI TERZE

COMPETENZE SPECIFICHE	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	DISCIPLINE
Partecipare attivamente ai processi sociali. Riflettere sui propri valori e su quelli delle altre persone. Pensare in modo critico e costruttivo.	Costituzione	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i fondamenti della convivenza civile e del patto sociale all'interno dei singoli Stati. • Acquisire i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discussioni mirate alla sensibilizzazione sui principi della legalità e del rispetto di sé e degli altri. • Incarichi e semplici compiti all'interno del gruppo classe. • Valori, diritti, doveri: alcuni articoli della dichiarazione del fanciullo, della convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia • I diritti fondamentali dell'uomo. • Le leggi ordinarie, i regolamenti 	Italiano Arte e immagine. Inglese Storia/Geografia Religione Musica

Assumersi le proprie responsabilità. Diventare cittadini attivi e consapevoli.			<ul style="list-style-type: none"> • Il codice stradale. • Union Jack 	
	Sviluppo Sostenibile	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e adottare comportamenti per la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali. • Adottare comportamenti corretti per il proprio benessere psico-fisico. • Rispettare i diritti fondamentali delle persone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discussione guidata sul problema degli sprechi • Le regole per evitare lo spreco d'acqua e di energia. • L'importanza dell'acqua come fonte di vita. • L'inquinamento ambientale. • L'ambiente come organismo complesso i cui equilibri vanno salvaguardati: ecosistemi • Educazione alimentare, benessere e salute. • Il calcolo delle calorie per un'alimentazione bilanciata 	Ed. Fisica Scienze Matematica
	Cittadinanza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare consapevolmente e responsabilmente i mezzi di comunicazione virtuali. • Conoscere e usare a fini didattici l'ambiente digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • I programmi di videoscrittura. • I device: le regole per un corretto uso delle informazioni, affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali (fake news). • I rischi e i pericoli insiti nell'uso del web. • I rischi legati ad un uso prolungato dei dispositivi digitali 	Tecnologia
CLASSI QUARTE				
COMPETENZE SPECIFICHE	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	DISCIPLINE

<p>Partecipare attivamente ai processi sociali.</p> <p>Riflettere sui propri valori e su quelli delle altre persone.</p> <p>Pensare in modo critico e costruttivo.</p> <p>Assumersi le proprie responsabilità.</p> <p>Diventare cittadini attivi e consapevoli.</p>	<p>Costituzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i fondamenti della convivenza civile e del patto sociale all'interno dei singoli Stati. • Acquisire i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Regolamento d'Istituto. • CRA (<i>Consiglio dei Rappresentanti d'Istituto</i>) Scuola Senza Zaino • Diritti umani • Pari dignità delle persone • I principi fondamentali della Costituzione • Le principali forme di governo: il Comune • Educazione alla legalità. • L'inno nazionale: storia ed evoluzione. • Le principali associazioni di volontariato (Libera) e la protezione civile. 	<p>Italiano</p> <p>Arte e immagine.</p> <p>Inglese</p> <p>Storia/Geografia</p> <p>Religione Musica</p>
	<p>Sviluppo Sostenibile</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e adottare comportamenti per la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali. • Adottare comportamenti corretti per il proprio benessere psico-fisico. • Rispettare i diritti fondamentali delle persone. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'ambiente antropizzato e l'introduzione di nuove colture. • Green economy. • Lo sviluppo equo e sostenibile. • La ricaduta di problemi ambientali (inquinamento) ed abitudini scorrette sulla salute • Conoscenza e valorizzazione dei prodotti della propria terra per una sana ed equilibrata alimentazione. • La corretta postura • Conoscenza del lessico degli alimenti La tipologia degli 	<p>Ed. Fisica</p> <p>Scienze</p> <p>Matematica</p>

			<p>alimenti e le relative funzioni nutrizionali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il dispendio energetico dato dalle attività di una giornata tipo. 	
	Cittadinanza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare consapevolmente e responsabilmente i mezzi di comunicazione virtuali. • Conoscere e usare a fini didattici l'ambiente digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • I rischi e i pericoli insiti nell'uso del web. • Il Cyberbullismo • Il lessico digitale • Fonti, dati e contenuti digitali. • Le tecnologie digitali 	Tecnologia
CLASSI QUINTE				
COMPETENZE SPECIFICHE	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI	CONOSCENZE	DISCIPLINE
<p>Partecipare attivamente ai processi sociali.</p> <p>Riflettere sui propri valori e su quelli delle altre persone.</p> <p>Pensare in modo critico e costruttivo.</p> <p>Assumersi le proprie responsabilità.</p>	Costituzione	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i fondamenti della convivenza civile e del patto sociale all'interno dei singoli Stati. • Acquisire i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il diritto alla libertà di espressione (art.13). • Diritti umani. • Pari dignità delle persone. • Il dovere di contribuire in modo concreto alla qualità della vita della società. • Le principali forme di Governo (democrazia, monarchia, oligarchia). • Conoscenza dei vari organi del governo. • Gli organi istituzionali dell'Unione europea. Unicef, Onu, FAO. • Regole utili a sviluppare il senso della responsabilità personale e della legalità. 	<p>Italiano</p> <p>Arte e immagine.</p> <p>Inglese</p> <p>Storia/Geografia</p> <p>Religione Musica</p>

Diventare cittadini attivi e consapevoli.			<ul style="list-style-type: none"> • Le principali associazioni di volontariato. • Storia del tricolore/consolidamento • Inno nazionale e Inno alla gioia 	
	Sviluppo Sostenibile	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e adottare comportamenti per la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali. • Adottare comportamenti corretti per il proprio benessere psico-fisico. • Rispettare i diritti fondamentali delle persone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le fonti energetiche • Conoscenza e valorizzazione dei prodotti della propria terra per una sana ed equilibrata alimentazione. • I prodotti agroalimentari di eccellenza. • Conoscenza il lessico relativo agli alimenti in lingua straniera. • I libri sacri delle principali religioni del mondo 	Ed. Fisica Scienze Matematica
	Cittadinanza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare consapevolmente e responsabilmente i mezzi di comunicazione virtuali. • Conoscere e usare a fini didattici l'ambiente digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i rischi e i pericoli insiti nell'uso del web • Differenze/somiglianze tra identità reale identità digitale. • Conoscenze le regole della privacy. • Conoscere il lessico digitale in inglese 	Tecnologia

PROPOSTA DISTRIBUZIONE ORARIA DELL'INSEGNAMENTO DELL'EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA	Ore
ITALIANO	6 ore
INGLESE	3 ore
ARTE	3 ore
MUSICA	3 ore
EDUCAZIONE FISICA	2 ore
RELIGIONE	2 ore
STORIA E GEOGRAFIA	6 ore
MATEMATICA	2 ore
SCIENZE	3 ore
TECNOLOGIA	3 ore
ORE TOTALI	33 ore (monte ore annuale minimo)

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA SECONDARIA

Fonti di Legittimazione	Legge 20 agosto 2019 n. 92 "Introduzione all'insegnamento scolastico dell'educazione civica". Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile settembre 2015 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari, 2018. Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica D.M. n. 35 del 22/06/2020.
--------------------------------	---

CLASSI PRIME	
--------------	--

COMPETENZE SPECIFICHE	Nucleo tematico	Obiettivi	Disciplina	Conoscenze (argomenti proposti)	Ore
Partecipare attivamente ai processi sociali. Riflettere sui propri valori e	Costituzione	Conoscere i fondamenti dellaconvivenza civilee del patto sociale all'interno dei singoli Stati. Acquisire i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni intutti gli ambienti di convivenza.	Italiano	Regole e il testo regolativo, lettura sui diritti (infanzia, animali,ambiente)	3
			Storia	Il diritto allo studio nella costituzione (art. 34).Editti, diritto romano,teocrazie, leggi barbariche, Magna Charta Libertatum. Crociate e guerre religiose. Il valore dellatolleranza.	3
			Geografia e cittadinanza	Il decentramento amministrativo (entiterritoriali); regioni (cenni su regioni a statuto ordinario e speciale)	4
			Arte e immagine	Conoscenza dei beniculturali, storico-	1

			Religione	L'amore per il Creato: la creazione secondo la Genesi	1
	Cittadinanza digitale	Obiettivi	Disciplina	Conoscenze (argomenti proposti)	Ore
		Saper usare consapevolmente e responsabilmente i mezzi di comunicazione virtuali.	Scienze	I pericoli degli ambienti digitali: rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. Monitoraggio del tempo speso personalmente davanti ai dispositivi digitali; realizzazione di statistiche e grafici con relativa discussione utilizzando eventualmente Excel o altri software utilizzando piattaforme digitali come ad es. GSuite.	1
		Conoscere e usare a fini didattici l'ambiente digitale	Matematica		1
			Tecnologia	Utilizzo corretto dei diversi device; essere in grado di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro, proteggendo la propria identità digitale.	2
			Francese	Fornire informazioni personali creando una carta d'identità.	2

CLASSI SECONDE

COMPETENZE SPECIFICHE	Nucleo tematico	Obiettivi	Disciplina	Argomenti proposti	Ore
Partecipare attivamente ai processi sociali. Riflettere sui propri valori e su quelli delle altre persone.	Costituzione	Conoscere i fondamenti della convivenza civile e del patto sociale all'interno dei singoli Stati. Acquisire i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza.	Italiano	Art.3 Costituzione: le pari opportunità; legalità e mafia	2
			Storia	Libertà e diritti nella storia: la schiavitù, gli Indios, la tratta dei neri, i diritti dei lavoratori. La dichiarazione dei diritti universali. Le forme di governo monarchico e repubblicano. La libertà religiosa	4
			Geografia	L'Unione europea	4
			Arte e immagine	Gli organismi che si interessano e promuovono la tutela dei Beni Culturali Nazionali, UNESCO, MIBACT E FAI e loro funzione come veicolo di promozione turistica	1
			Religione	Art 7 Rapporto tra Stato e Chiesa: - riconoscimento civile del matrimonio canonico; - istituzione degli enti ecclesiastici; - confronto fra divorzio e nullità matrimoniale; - esposizione del Crocifisso (sentenze giuridiche)	1

Pensare in modo critico e costruttivo. Assumersi le proprie responsabilità.			Musica	L'Inno alla gioia.	2
	Sviluppo sostenibile	Obiettivi	Disciplina	Conoscenze (argomenti proposti)	Ore
		Riconoscere e adottare comportamenti per la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali.	Scienze	Educazione alimentare. Disturbi alimentari. Cura dell'igiene personale. Educazione alla salute. Saper quantificare i principi nutrizionali dei cibi mediante la lettura delle etichette alimentari.	4
		Adottare comportamenti corretti per il proprio benessere psico-fisico.	Matematica	Analisi di dati statistici e grafici su informazioni epidemiologiche tratte da varie fonti (es. ISTAT) Calcolo delle calorie, ICM...	2
		Rispettare i diritti fondamentali delle persone.	Arte e immagine	Il cibo nell'arte. Una lettura di opere a partire dalle scene di caccia dei graffiti preistorici, dei mosaici pompeiani e bizantini, fino ad opere famose del Rinascimento e dell'arte contemporanea, come i Foodscapes (paesaggi alimentari) del fotografo Carl Warner. Comprendere come il cibo ha avuto un ruolo di rilievo nelle opere d'arte	1

Diventare cittadini attivi e consapevoli.				nel rivelarci le abitudini alimentari nelle varie epoche, lo stato sociale dei soggetti rappresentati, la tipologia delle rappresentazioni.	
			Tecnologia	Alimentazione (OGM, agricoltura sostenibile...).	2
			Inglese	Recycling technology. Food waste. Trees and forests.	2
			Francese	Conoscenza della cultura gastronomica francese e creazione di un menù tipico.	2
			Religione	L'amore per il Creato: Francesco di Assisi e il Cantico delle Creature	1
			Ed. Fisica	"Mens sana in corpore sano": lo Sport come via del benessere psico-fisico. Sport e alimentazione	2
	Cittadinanza digitale	Obiettivi	Disciplina	Conoscenze (argomenti proposti)	Ore
		Saper usare consapevolmente e responsabilmente i mezzi di comunicazione virtuali.	Italiano	Individuare le forme di comunicazione digitali per ogni contesto e informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali	1

Pensare in modo critico e costruttivo.				internazionali (ONU, NATO, FAO ecc...). La globalizzazione.	
			Religione	Art. 8: la libertà religiosa: -Patti Lateranensi -Assistenza spirituale nei luoghi di ricovero Dialogo interreligioso	1
			Musica	Inni nazionali di vari paesi (es di paesi di alunni stranieri). Le canzoni di guerra e la Resistenza. Canzoni popolari.	1
			Ed. Fisica	I valori dello sport nel corso della storia. Le Olimpiadi.	1
Assumersi le proprie responsabilità.	Sviluppo sostenibile	Obiettivi	Disciplina	Conoscenze (argomenti proposti)	Ore
		Riconoscere e adottare comportamenti per la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali. Adottare comportamenti corretti per il proprio	Scienze Matematica	L'energia come bene indispensabile; le forme e fonti di energia. Educazione alla sana affettività e sessualità. Le varie forme di dipendenza (es. tabagismo, internet, ludopatia, ecc...), Analisi statistica di dati e grafici su disponibilità di fonti energetiche, prospettive future,	4 2

Diventare cittadini attive consapevoli.		benessere psico-fisico.		inquinamento ambientale. Analisi dati sulla diffusione delle dipendenze nella società (es. dal sito dell'ISTAT). Educazione all'uso consapevole del denaro.	
		Rispettare i diritti fondamentali delle persone.	Arte e immagine	La tutela e la conservazione del patrimonio culturale e artistico e ambientale. La messa in sicurezza, il restauro e la valorizzazione. Il traffico illecito delle opere d'arte. L'arte di strada e la riqualificazione degli ambienti urbani degradati. ...	1
			Tecnologia	Energie rinnovabili e non rinnovabili. Energia nucleare. La produzione e il trasporto dell'energia	2
			Inglese	Plastic beach. Climate action (Greta Thunberg)	1
			Religione	Difesa del Creato: -l'Enciclica Laudato si -le religioni e le norme alimentari	1
			Ed. Fisica	Il doping e le dipendenze	1

	Cittadinanza digitale	Obiettivi	Disciplina	Conoscenze (argomenti proposti)	Ore
		Saper usare consapevolmente e responsabilmente i mezzi di comunicazione virtuali. Conoscere e usare a fini didattici l'ambiente digitale	Italiano	Bullismo e cyberbullismo	1
			Tecnologia	Creare e gestire l'identità digitale, proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati	2
			Arte e immagine	La digitalizzazione dei musei non solo rende più facile la gestione del museo, ma annullando i limiti spaziali rende il patrimonio culturale condiviso un bene pubblico e fruibile. L'importanza dell'utilizzo dei tour virtuali nei musei nello studio della storia dell'arte.	1
			Francese	Scambio culturale con studenti di paesi francofoni attraverso email con argomenti personali e familiari	2
			Inglese	Safety online	1
			Musica	Il diritto d'autore.	1

PROPOSTA DISTRIBUZIONE ORARIA DELL'INSEGNAMENTO DELL'EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA SECONDARIA

DISCIPLINA	Ore
ITALIANO	3 ore
STORIA	4 ore
GEOGRAFIA	4 ore
ARTE	2 ore
RELIGIONE	2 ore
MUSICA	2 ore
ED. FISICA	2 ore
SCIENZE	4 ore
MATEMATICA	2 ore
TECNOLOGIA	4 ore
INGLESE	2 ore
FRANCESE	2 ore
Totale	33 (monte ore annuale minimo)

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELL'EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEO TEMATICO	COMPETENZE	DESCRIPTORI	VOTO	GIUDIZIO
COSTITUZIONE	Partecipare attivamente ai processi sociali.	L'alunno adotta <u>sempre</u> con consapevolezza comportamenti e atteggiamenti corretti per sé, per gli altri.	10	AVANZATO
		L'alunno adotta <u>frequentemente</u> e con consapevolezza comportamenti e atteggiamenti corretti per sé, per gli altri.	9	
	Riflettere sui propri valori e su quelli delle altre persone.	L'alunno adotta <u>regolarmente</u> comportamenti e atteggiamenti corretti per sé, per gli altri.	8	INTERMEDIO
		L'alunno adotta <u>generalmente</u> comportamenti e atteggiamenti corretti per sé, per gli altri.	7	
		L'alunno adotta <u>saltuariamente</u> comportamenti e atteggiamenti corretti per sé, per gli altri.	6	BASE
		L'alunno <u>non sempre</u> adotta comportamenti e atteggiamenti corretti per sé, per gli altri, seppur sollecitato dagli insegnanti	5	IN VIA DI ACQUISIZIONE

		L'alunno adotta <u>in modo sporadico</u> comportamenti e atteggiamenti corretti per sé, per gli altri seppur sollecitato dagli insegnanti.	4	NON ACQUISITO
SVILUPPO SOSTENIBILE	Pensare in modo critico e costruttivo.	L'alunno adotta <u>sempre</u> comportamenti <u>pienamente</u> responsabili di rispetto nei confronti degli altri e dell'ambiente in cui vive	10	AVANZATO
	Assumersi le proprie responsabilità.	L'alunno adotta <u>frequentemente</u> comportamenti responsabili di rispetto nei confronti degli altri e dell'ambiente in cui vive	9	
		L'alunno adotta <u>regolarmente</u> comportamenti di rispetto nei confronti degli altri e dell'ambiente in cui vive	8	INTERMEDIO
		L'alunno <u>generalmente</u> adotta comportamenti di rispetto nei confronti degli altri e	7	

		dell'ambiente in cui vive		
		L'alunno <u>saltuariamente</u> adotta comportamenti di rispetto nei confronti degli altri e dell'ambiente in cui vive	6	BASE
		L'alunno adotta <u>di rado</u> comportamenti di rispetto nei confronti degli altri e dell'ambiente in cui vive, seppur sollecitato dagli insegnanti	5	IN VIA DI ACQUISIZIONE
		L'alunno <u>non adotta</u> comportamenti di rispetto nei confronti degli altri e dell'ambiente in cui vive, seppur sollecitato dagli insegnanti	4	NON ACQUISITO
CITTADINANZA DIGITALE	Diventare cittadini attivi e consapevoli.	L'alunno <u>padroneggia</u> l'utilizzo di device di diverso tipo per comunicare, ricercare, produrre, presentare; <u>ricosce con sicurezza</u> le potenzialità e i rischi del web e ne <u>rispetta appieno le regole</u> .	10	AVANZATO
		L'alunno <u>utilizza abilmente</u> device di diverso tipo per	9	

		comunicare, ricercare, produrre, presentare; <u>ricosce in maniera esaustiva</u> le potenzialità e i rischi del web e <u>ne rispetta appieno le regole</u> .		
		L'alunno <u>utilizza</u> device di diverso tipo per comunicare, ricercare, produrre, presentare; <u>ricosce</u> le potenzialità e i rischi del web e ne <u>rispetta</u> le regole.	8	INTERMEDIO
		L'alunno <u>utilizza con discreta abilità</u> device di diverso tipo per comunicare, ricercare, produrre, presentare; <u>ricosce</u> le potenzialità e i rischi del web e <u>solitamente</u> ne rispetta le regole.	7	
		L'alunno, <u>guidato da un insegnante</u> , <u>utilizza</u> device di diverso tipo per comunicare, ricercare, produrre, presentare; <u>ricosce parzialmente</u> i rischi del web e ne rispetta le regole	6	BASE
		L'alunno, <u>pur guidato da un insegnante</u> ,	5	IN VIA DI ACQUISIZIONE

		<u>mostra incertezze</u> nell'utilizzo di device di diverso tipo; ha <u>poca coscienza</u> dei rischi del web e <u>non sempre</u> ne rispetta le regole.		
		L'alunno, <u>pur guidato da un insegnante</u> , <u>mostra notevoli difficoltà</u> nell'utilizzo di device di diverso tipo; <u>non è consapevole</u> dei rischi del web e <u>non ne rispetta</u> le regole.	4	NON ACQUISITO

CURRICOLO DIGITALE

Premessa

Il presente documento è stato elaborato tenendo in considerazione il Quadro di riferimento per le competenze digitali aggiornato secondo la versione

DigiComp 2.2., l'aggiornamento riguarda la **Dimensione 4** del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Applicazione

L'Istituto Comprensivo, nell'ambito del miglioramento della proposta formativa, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo con i descrittori e con i livelli di apprendimento indicati.

Il nuovo documento sottolinea l'importanza delle **interconnessioni tra le competenze chiave**: i numerosi esempi riguardano temi nuovi ed emergenti che sono stati proposti nell'ultima versione del DigComp. Questi esempi affrontano temi di un certo rilievo nella società moderna come:

- *misinformazione e disinformazione* nei socialmedia e nei siti di notizie (ad es. informazioni difact-checking, fake news, deep fake) in relazione all'alfabetizzazione informatica e dei media;
- *datafication* dei servizi Internet e delle app (ad es. focus su come i dati personali vengono utilizzati);
- cittadini che interagiscono con i sistemi di intelligenza artificiale (IA) e che necessitano di possedere le adeguate competenze relative ai dati, alla protezione dei dati, alla privacy senza tralasciare le considerazioni di carattere etico;
- tecnologie emergenti come l'Internet of Things(IoT);
- sostenibilità ambientale e relative problematiche (ad es. risorse consumate dalle TIC);

Approccio metodologico

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

Struttura del Curricolo Digitale

Il Curriculum digitale è suddiviso

- per anno: si tratta di una scansione temporale di massima, le competenze e le attività si ripetono, ciò che cambia è il livello di autonomia degli studenti.
- secondo le 5 aree del DigComp: anche in questo caso, non vi è una rigida separazione, le competenze e le attività si ripetono tra aree perché, trattandosi di competenza digitale, non avrebbe senso una separazione netta tra le aree;
- per sviluppo di competenza (prima colonna della progettazione): la stessa area di competenza può svilupparsi in modo

verticale ed
orizzontale;

- per attività (seconda colonna della progettazione): ci si sofferma su “come” la competenza può essere avviata, incrementata e sviluppata;

per esempi di risorse (terza colonna della progettazione): anche in questo caso, l'intento è quello di suggerire una vasta gamma di supporti operativi

(software, app, materiali, esempi...) che aiutino i docenti a realizzare le attività in classe.

PREREQUISITI	AREE DI COMPETENZA
<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook); • Individua il pulsante start e avvia un dispositivo; • Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet); • Visiona immagini, animazioni, video; <p>Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico</p>	<p>Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione</p> <p>Area di competenza 3. Costruzione di contenuti</p> <p>Area di competenza 4. Sicurezza</p> <p>Area di competenza 5. Risolvere problemi</p>

SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima, Seconda, Terza

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali, Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. • trovare dati, informazioni e contenuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. • Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. • Ritrovare file archiviati. • Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura • Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante 	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Scrivere con la tastiera</p> <p>TypingClub</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza: Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali, Collaborare attraverso le tecnologie digitali, Netiquette		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modicorretti da utilizzare in rete (Netiquette). 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (<i>classroom</i>). • • Sperimentare ed attuare il lavoro di gruppo in tutte le discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Manifesto della comunicazione non ostile Schede didattiche parole ostili</p>
Area di competenza 3. Costruzione di contenuti		
Descrittori di competenza: Sviluppare contenuti digitali, Integrare e rielaborare contenuti digitali, Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare semplici contenuti. Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per poter risolvere un semplice problema o svolgere un semplice compito 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare giochi didattici • Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (cloze) • Creare un disegno con un software o con app di grafica. • Creare un documento con un programma di videoscrittura/ con software installato/ con app online. <p>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; • eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; • utilizzare codici e simboli. <p>(code.org; Scratch junior e altri...).</p> <p>Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. • Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<p>PixelArt online Wardwall Learningapp CodyRoby Disegnare con Paint Tino il robottino</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli. • Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). • Partecipare alle attività di Codeweek. 	
--	---	--

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza: Proteggere i dispositivi, Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare l'account scolastico con il supporto dell'insegnante e/o dell'adulto; • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. • Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale 	<p>Privacy online per i bambini Il gioco delle emozioni</p>

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza: Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere pc, LIM, monitor touch screen, notebook e/o tablet • Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per svolgere alcune attività didattiche, con il supporto e la supervisione dell'insegnante. 	<p>Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Le parti del computer e le sue funzioni</p>

SCUOLA PRIMARIA - Classi Quarta e Quinta

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza: Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali, Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; usare terminologia specifica base; organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; avviare la procedura per stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. 	<p>Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: Learningapps Ti presento Windows (Edscuola) Gioco su file e cartelle (Wordwall) Internet e ricerche in rete Gestire la ricerca in rete con i bambini</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza: Interagire attraverso le tecnologie digitali, Collaborare attraverso le tecnologie digitali, Netiquette.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione; conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: L'e-mail spiegata ai bambini La Comunicazione on line Lavagne collaborative: Excalidraw Whiteboard</p>

<ul style="list-style-type: none"> • comunicare correttamente negli scambi e nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti 		
---	--	--

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza: Proteggere i dispositivi, Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali • Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati 	<p>Alla scoperta di internet Dati personali percorso con il coinvolgimento della famiglia Segui le tracce online percorso con il coinvolgimento della famiglia Il potere delle parole percorso educativo cyberbullismo</p>

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza: Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; Agire sui dispositivi secondo le funzioni base

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche; • Denominare e distinguere files, cartelle, icone, programmi • Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). 	<p>Il gioco della rete Computer: hardware Come si apre una cartella?</p>

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Classe Prima

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza: *Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali, Valutare dati, informazioni e contenuti digitali, Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</i> • <i>accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;</i> • <i>conoscere strategie di ricerca ben definite sistematiche;</i> • <i>saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;</i> <p><i>riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie</i></p>	<p>Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. Creare sitografia e bibliografia di ricerche.</p> <p>Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani).</p> <p>Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...).</p> <p>Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità</p>	<p>Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Pearltrees Padlet Internetopoli Fake News da Generazioni Connesse Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza: *Interagire attraverso le tecnologie digitali, Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali, Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, Collaborare attraverso le tecnologie digitali, Netiquette, Gestire l'identità digitale*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>sapere che cos'è un'identità digitale;</i> • <i>interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;</i> • <i>individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;</i> • <i>conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;</i> • <i>comunicare correttamente nelle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulare la creazione di un'identità digitale tramite un avatar. • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato, 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Foto di classe con avatar</p>

<i>interazioni digitali</i>	<p>ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti 	
-----------------------------	---	--

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti		
Descrittori di competenza: <i>Sviluppare contenuti digitali, Integrare e rielaborare contenuti digitali, Copyright e licenze, Programmazione</i>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud. • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. • Realizzare storytelling. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. <p><i>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); • sperimentare semplici applicazioni robotiche; • creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; • svolgere attività di geometria; 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi) Creare infografiche con Genially Raccontare o documentare creando video con Adobe Express</p> <p>In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio) Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. Usare Chat-Animator , TextingStory o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica FlipAnim - creare animazioni online</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • creare musica; • partecipare alla CodeWeek ; • partecipare a competizioni come FIRSTLEGO LEAGUE. 	Aggie - disegnare in maniera collaborativa PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali Video tutorial Galati su come usare StoryboardThat per creare fumetti senza registrarsi al servizio Garage Band per creare musica Stop Motion : mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone. Geogebra LEGO® Education Professional Development Piani di lezione con i prodotti LEGOFirst Lego League Kids Game Jam Micro:Bit Pagina dei progetti
--	--	--

Area di competenza 4. Sicurezza		
Descrittori di competenza: <i>Proteggere i dispositivi, Proteggere i dati personali e la privacy, Proteggere la salute e il benessere, Proteggere l'ambiente</i>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</i> • <i>individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</i> • <i>avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</i> • <i>distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</i> • <i>conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</i> • <i>scegliere semplici modi per proteggere i</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili). • Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Creare un piano personalizzato per un uso 	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.itHappy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phishing e frodi videoWeb reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X</p>

<p><i>miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</i> <i>• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</i> 	<p>sano edequilibrato dei media</p>	<p>(generazioniconnesse.it) Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammaIlFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse Tracce in Rete Programmare il futuro Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaIlFuturo.it Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammaIlFuturo.it Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni Be safe: online in sicurezza Civix CittadinanzaDigitale a Scuola</p>
--	-------------------------------------	---

Area di competenza 5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: Risolvere problemi tecnici, Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche, Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali, Individuare divari di competenze digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;</i> <i>• individuare semplici problemi tecnici</i> 	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Verificare la disponibilità delle reti wifi e 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alleattività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p>

<p><i>nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>identificare semplici soluzioni per risolverli;</i> • <i>individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;</i> • <i>individuare problemi di accessibilità;</i> • <i>riconoscere le mie esigenze di formazione</i> 	<p>collegarsi alla più adeguata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività 	<p>Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard - Aggie Draw.Chat: creare drawing chat room Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate</p>
--	---	---

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Classe Seconda

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali, Valutare dati, informazioni e contenuti digitali, Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;</i> • <i>organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</i> • <i>descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</i> • <i>organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);</i> • <i>eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</i> 	<p>Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. • Cercare in autonomia i libri in una biblioteca. <p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>applicare la sintassi dei motori di ricerca;</i> • <i>organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle;</i> • <i>identificare i corretti siti web, blog e database digitali</i> • <i>identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi</i> 	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: https://it.padlet.com/ https://www.pearltrees.com/ www.wakelet.com</p>

	<p><i>all'interno delle informazioni;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;</i> • <i>identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;</i> • <i>utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file</i> 	
--	---	--

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza: *Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali, Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali, Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, Collaborare attraverso le tecnologie digitali, Netiquette, Gestire l'identità digitale*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;</i> • <i>presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;</i> • <i>utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per costruzione e creazione di risorse e conoscenza;</i> • <i>utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</i> 	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; • Inviare e-mail complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: • creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione; • spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. • Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. • Prendere visione di come scuole, e uffici amministrativi organizzino l'accesso online. 	<p>Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially</p> <p>Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili</p>

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza: *Sviluppare contenuti digitali, Integrare e rielaborare contenuti digitali, Copyright e licenze, Programmazione*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<p><i>In modalità offline o su piattaforme cloud:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; • completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; • realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; • realizzare podcast; • confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; • produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. <p><i>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti simili per:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); • sperimentare semplici applicazioni rotatorie; • creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; • svolgere attività di geometria; • creare musica; • replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); • partecipare alla KIDS GAME JAM, il concorso internazionale di coding • partecipare alla CodeWeek; <p>partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; 	<p>Canva https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni) Esempi di Mappa concettuale con Canva Link mappa Link altra mappa Padlet sul Muro di Berlino Link Padlet Esempio di immagine interattiva con Genially Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially) Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; • aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; • chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. 	
--	--	--

Area di competenza 4. Sicurezza		
Descrittori di competenza: <i>Proteggere i dispositivi, Proteggere i dati personali e la privacy, Proteggere la salute e il benessere, Proteggere l'ambiente</i>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</i> • <i>individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</i> • <i>avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</i> • <i>distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</i> • <i>conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</i> • <i>scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</i> • <i>riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</i> • <i>adottare semplici atteggiamenti sostenibili</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). • Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). • Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). 	<p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.</p> <p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p>Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson Proposte tratte da Generazioni connesse Progetto e collaborazione con Navigare a vista</p> <p>Sostenibilità: Agenda 2030 Il punto di non ritorno (documentario)</p>

<p>(non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). • Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali. • Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie. • Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. 	
--	---	--

Area di competenza 5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: Risolvere problemi tecnici, Individuare bisogni e risposte tecnologiche, Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali, Individuare i divari di competenze digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte 	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). • Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. <p>Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. • Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</p>

dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo • In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. <p>Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room 	
---	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Classe Terza

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza: *Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali, Valutare dati, informazioni e contenuti digitali, Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. 	<p>Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. • Cercare in autonomia i libri in una biblioteca. <p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare la sintassi dei motori di ricerca; • organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle; 	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p>https://it.padlet.com/</p> <p>https://www.pearltrees.com/</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>identificare i corretti siti web, blog e database digitali</i> • <i>identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;</i> • <i>usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;</i> • <i>identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;</i> • <i>utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file</i> 	
--	---	--

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza: *Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali, Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali, Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, Collaborare attraverso le tecnologie digitali, Netiquette, Gestire l'identità digitale*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;</i> • <i>presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;</i> • <i>utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per costruzione e creazione di risorse e conoscenza;</i> • <i>utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</i> 	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; • Inviare e-mail complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; • programmare data e ora di invio; • valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: • creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione; • spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; 	<p>Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially</p> <p>Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. • Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. • Prendere visione di come scuole, e uffici amministrativi organizzino l'accesso online. 	
--	---	--

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza: *Sviluppare contenuti digitali, Integrare e rielaborare contenuti digitali, Copyright e licenze, Programmazione*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p><i>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; • completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; • realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; • realizzare podcast; • confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; • produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti simili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); • sperimentare semplici applicazioni rotatorie; • creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; • svolgere attività di geometria; • creare musica; • replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); • partecipare alla KIDS GAME JAM, il concorso internazionale di coding 	<p>Canva https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze Costruire esperienze in AR con Metaverse - Tutorial Metaverse Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni) Esempi di Mappa concettuale con Canva Link mappa Link altra mappa Padlet sul Muro di Berlino Link Padlet Esempio di immagine interattiva con Genially Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially) Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini</p>

	<ul style="list-style-type: none"> partecipare alla CodeWeek; partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. Attività per sviluppare l'autonomia: creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. 	
--	--	--

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza: *Proteggere i dispositivi, Proteggere i dati personali e la privacy, Proteggere la salute e il benessere, Proteggere l'ambiente*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); riconoscere i rischi legati alla salute 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non 	<p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.</p> <p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p>Schede polizia postale</p> <p>Cittadini digitali - Pearson</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</p> <p>Presentazione di genialy sull'utilizzo di internet, ecc.</p> <p>Sostenibilità:</p> <p>Agenda 2030</p> <p>Il punto di non ritorno (documentario)</p>

<p>psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social 	<p>danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). • Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). • Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali. • Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie. • Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. • Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. 	
--	---	--

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza: *Risolvere problemi tecnici, Individuare bisogni e risposte tecnologiche, Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali, Individuare i divari di competenze digitali*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti 	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). • Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</p>

<p><i>digitali</i> <i>secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;</i> • <i>conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</i> 	<p>Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. • Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo • In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. <p>Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room 	
--	---	--