

CURRICOLO DI ISTITUTO

approvato in Collegio Docenti
il 26/06/2020

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE



IV NOVEMBRE

ITALIANO – Quadro sinottico delle competenze

Scuola infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
CAMPI D'ESPERIENZA	DISCIPLINE	DISCIPLINE
I DISCORSI E LE PAROLE	ITALIANO	ITALIANO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: ASCOLTO		
Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	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
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ORALITA': ASCOLTO E PARLATO ASCOLTO		
<p>Ascoltare e comprendere storie, racconti, testi in rima.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Comprendere istruzioni e portare a termine le consegne. · Partecipare al dialogo in modo pertinente rispettando i turni di parola. 	<p>Al termine della classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> · 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 riesporli in modo comprensibile a chi ascolta. · Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. · Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. <p style="text-align: center;">Al termine della classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> · Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa). · Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini ...). · Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, individuando scopo, argomento, informazioni principali - Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.). - Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. - Porre domande pertinenti all'ascolto effettuato e/o utili ad una migliore comprensione

	e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. · Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.	
CONOSCENZE ED ESPERIENZE SCELTE DI CONTINUITA'		
<p>Letture ad alta voce: sia tra pari sia con il supporto di un adulto (docente, genitore, alunni tutor anche con progettualità di alternanza scuola lavoro e di orientamento)</p> <p>- Valorizzazione della biblioteca come luogo di lettura ad alta voce</p>		
Infanzia Ascolto attivo con utilizzo di flashcard e drammatizzazione	Primaria Ascolto tra pari e attività di tutoraggio in verticale Visita della biblioteca Città di Arezzo e apertura al prestito di classe	Secondaria di primo grado Ascolto tra pari e attività di tutoraggio in verticale Utilizzo della biblioteca città di Arezzo anche per il prestito individuale
<ul style="list-style-type: none"> • ASCOLTO DI STORIE IN LINGUA 2 E IN LINGUA MADRE • valorizzazione delle esperienze di vita vissuta, della madrelingua e dell'esperienza di scuola lavoro (letture in inglese, francese, spagnolo) 		
<ul style="list-style-type: none"> • VIVERE ESPERIENZE VERE DI ASCOLTO A TEATRO, di CINEMA, NELLA PARTECIPAZIONE A CONFERENZE E INCONTRI. Rielaborazione delle esperienze • Collegamento interdisciplinare con ascolto musicale e scientifico, in relazione alla comprensione del linguaggio specifico 		
<ul style="list-style-type: none"> • ESPERIENZE DI TUTORAGGIO NEL PICCOLO GRUPPO E IN VERTICALE per attività di accoglienza 		
<ul style="list-style-type: none"> • INTRODUZIONE ALLE TECNICHE DEL DIBATTITO a partire dalle strategie della conversazione ANCHE IN MODO LUDICO E ALL'INTERPRETAZIONE PROBLEMATICA DEL TESTO anche di diversa tipologia 		
<ul style="list-style-type: none"> • ASSUMERE E MANTENERE UN RUOLO/INCARICO. Capacità di recepire un comando orale 		
<ul style="list-style-type: none"> • INTRODUZIONE ALLE TECNICHE DELL'APPUNTO. 		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: PARLATO		
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale e non che utilizza in 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Capisce e utilizza nell'uso 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

<p>differenti situazioni comunicative.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. 	<p>orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di altobuso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). 	<p>utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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>COMPITI DI REALTA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. • Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.
---	--	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

<p><i>Saper strutturare una frase semplice e completa</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pronunciare correttamente suoni e parole - Parlare di sé, raccontarsi. - Comprendere istruzioni e portare a termine le consegne. - Narrare una storia rispettando le fasi temporali. - Verbalizzare adeguatamente le esperienze. 	<p>Al termine della classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. • Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed 	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. • Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo,ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in
--	--	---

	<p>esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. <p>Al termine della classe quinta</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. • Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. • 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. • Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta 	<p>modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione.</p> <p>Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). • III media: Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.
<p>CONOSCENZE ED ESPERIENZE: SCELTE DI CONTINUITA'</p> <p>Apprendimento tra pari con racconto, narrazione di esperienze o tematiche scelte per sviluppo di competenze di cittadinanza e di relazioni multiculturali</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Giochi linguistici in gruppo • Comunicare in modo corretto a livello fonetico e sintattico • Descrivere esperienze personali, sequenze, racconti e inventare storie 	<p>Al termine della classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Istruzioni, informazioni personali o fantastiche esplicitate in modo chiaro e rispettando la cronologia degli eventi. <p>Al termine della classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interazione in scambi dialogici, formulando domande e risposte pertinenti. 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. • Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. • Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi. • Strategie di argomentazione a partire da brani scelti: testi di vari generi (autobiografia,

	<ul style="list-style-type: none"> • Opinioni personali espresse con pertinenza e chiarezza. • Racconti organizzati in modo chiaro rispettando l'ordine logico e cronologico. • Relazione su un argomento trattato in classe seguendo una scaletta preparata in precedenza. 	<p>giallo, fantasy etc...) testo argomentativo (adolescenza, guerra e pace, immigrazione, razzismo etc...) testo poetico.</p> <p>ESPERIENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare comunicazioni verbali in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> - Visite d'istruzione; - Spiegazioni effettuate in pubblico, esposizione su varie tematiche di interesse socio-culturali (compiti di realtà) - Relazione su un compito svolto, un evento etc...; - Moderare una riunione, un'assemblea o un lavoro di gruppo; - Interagire in gare (torneo di lettura, spreco zero in cucina, processo al personaggio storico etc...). • Selezionare e riferire informazioni da testi diversi. • Esprimere valutazioni e riflessioni su un tema. • Fare semplici presentazioni con l'uso di power point.
<ul style="list-style-type: none"> • Confrontarsi, in lezione dialogata, sulla presenza, in classe e a scuola, di elementi culturali diversi per poi realizzare, con il supporto dell'insegnante, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita 		
<ul style="list-style-type: none"> • Narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, prove aperte, letture tra varie ordini di scuole, letture pubbliche...); 		
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare giochi di ruolo ed esprimersi secondo il personaggio assunto. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Dare istruzioni e trasmettere conoscenze in iniziative di tutoraggio tra pari; 		
<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni sulle esperienze e sul vissuto personale, impressioni ed emozioni, rispettando il turno di parola 		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SCRITTURA		
<p>Infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino si avvicina alla lingua scritta, spontanea e non codificata esplora e sperimenta prime forme di comunicazione 	<p>Primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di 	<p>Secondaria di secondo grado</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo,

<p>attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. 	<p>scrittura che la scuola offre; rielabora e manipola testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 	<p>descrittivo, espositivo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. • Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.
---	--	--

**OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
SCRITTURA**

<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la motricità fine e la padronanza del gesto e dello spazio grafico. 	<p>Al termine della classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. <p>Al termine della classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. • Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. • Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. • Scrivere testi di forma diversa (ad es. lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo,
--	--	--

	<p>informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. • Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. • Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). • Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. • Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). • Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. 	<p>dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. • Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. • Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena.
<p align="center">CONOSCENZE ED ESPERIENZE: SCELTE DI CONTINUITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborazione e partecipazione (attiva e passiva) a scambi di produzione all'interno delle attività d'Istituto. (Laboratorio linguistico teatrale, partecipazione a concorsi, a eventi locali ecc.). • Realizzazione di compiti di realtà 		
<p>Infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività per lo sviluppo della motricità fine, del coordinamento oculomotorio e della lateralità: tagliare, infilare, allacciare, piegare, impugnare con 	<p>Primaria Al termine della classe III</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ideazione di semplici frasi corrette per morfologia e sintassi. • Conoscenza ed uso di tecniche di scrittura 	<p>Secondaria di secondo Grado</p> <p>Laboratori di scrittura creativa per la realizzazione di testi di varia tipologia (generi letterari e non), tesi ad</p>

<p>l'utilizzo di materiali e strumenti vari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi con nomi e parole. • Racconti e filastrocche per immagini. • Rielaborazione grafica personale di storie ascoltate, d'Autore o inventate da alunni dell'ordine superiore. 	<p>descrittive ed espressive.</p> <p>Al termine della classe V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento della struttura di un testo narrativo e pianificazione di un racconto, di esperienza o di una storia anche a partire da brani d'Autore o di alunni del successivo grado di istruzione. 	<p>attività di Istituto(copioni teatrali, elaborati per partecipazione ad eventi cittadini per celebrazioni civili e storiche; interviste a gente comune, ad Autori, Testimoni, Esperti;</p> <ul style="list-style-type: none"> • redazione di articoli di giornale; • creazione di testi poetici a schema fisso e libero; recensioni di film analizzati durante le attività con esperto cinematografico) • Produzione delle diverse tipologie del testo d'esame (testo narrativo-descrittivo, argomentativo, analisi del testo poetico; comprensione e sintesi o a tipologia mista). • Compiti di realtà relativi alle varie attività curriculari e non, affrontate nel Triennio (Ambito socio territoriale, interculturale, teatrale, cinematografico) • Creazione di mappe di varia tipologia e Sintesi
--	---	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

LETTURA

<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua, arricchisce il lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. • Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e
---	--	---

	<p>relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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>informatici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO LETTURA		
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare personaggi e luoghi del racconto • Ricostruire il racconto in sequenza temporale (prima-dopo-infine) 	<p>Al termine della classe terza</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, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. • Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. • Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. • Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. <p>Al termine della classe quinta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. • Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica). • Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. • Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. • Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. • Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la

	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. • Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. • Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. • 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. • Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.). • Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. • Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. • Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. 	<p>loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. • Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. • Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.
--	--	---

<p style="text-align: center;">CONOSCENZE ED ESPERIENZE: SCELTE DI CONTINUITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Letture ad alta voce e drammatizzazioni • Sviluppo di ipotesi interpretative dei testi in modo collaborativo (es. silent book, fumetto, philosophy for children...) 		
<p>Infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Lettura di immagini, vignette, filastrocche e storie (decodifica, interpretazione, individuazione dell'ordine temporale). ◦ Attività per suscitare l'amore verso i libri: lettura ad alta voce da parte dell'insegnante e di alunni della scuola primaria e secondaria; giochi linguistici, canti, giochi motori, attività di drammatizzazione anche attraverso il coinvolgimento in progetti d'Istituto . 	<p>Primaria</p> <p>Al termine della classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Lettura espressiva di testi di vario genere (storie di vita quotidiana, di sport, alternanza delle stagioni, ricorrenze) sapendo dare il giusto suono, il tono, interpretare la punteggiatura. ◦ Lettura espressiva di poesie. ◦ Lettura, comprensione ed estrapolazione di informazioni. <p>Al termine della classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Lettura espressiva di testi di varia tipologia ◦ Lettura espressiva di poesie. ◦ Lettura, comprensione ed estrapolazione di informazioni. ◦ Letture ad alta voce rivolte agli alunni della scuola dell'infanzia. ◦ Lettura ad alta voce da parte dell'insegnante e degli alunni della scuola secondaria. <p>anche attraverso il coinvolgimento in progetti d'Istituto tra cui quelli volti a contrastare la dispersione scolastica.</p>	<p>Secondaria di primo grado</p> <p>Letture espressive che interpreti le specificità dei testi proposti nel Triennio, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - favola, fiaba, mito, avventura, poesie, passi significativi dai poemi epici; - fantasy, giallo, comico, l'autobiografia, la lettera, il diario; testi poetici e teatrali; passi significativi di opere della letteratura italiana dalle origini al Novecento; - fantascienza, horror, testi poetici, teatrali, argomentativi, romanzo, novella, racconto, letture tematiche su legalità, guerra e pace, orientamento; <ul style="list-style-type: none"> • Coinvolgimento nel triennio in progetti a scelta tra: gare di lettura, incontro con l'autore, teatro (Voci in cornice, Ragazzi di carta ...), letture ad alta voce rivolte agli alunni della scuola primaria, progetti volti a contrastare la dispersione scolastica e finalizzati all'orientamento.

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO**

<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi; fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende e modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). • Riconosce e specialistiche in base ai campi di discorso. • Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa interlocutori, realizzando lessicali adeguate.
--	---	---

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il lessico. • Esprimersi in modo appropriato e comprensibile. 	<p align="center">Al termine della classe terza</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. • 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 align="center">Al termine della classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). • Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali 	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. • Comprendere e usare parole in senso figurato. • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. • Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. • Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo. • Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per
---	---	---

	<p>relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. • Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. • Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. 	<p>risolvere problemi o dubbi linguistici.</p>
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE ED ESPERIENZE: SCELTE DI CONTINUITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratica di lettura per ampliare il lessico • Ipotesi di significato a partire dal contesto • Uso consapevole del dizionario • Giochi di parole 		
<p>INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività e giochi per lo sviluppo del lessico, la pronuncia di suoni, di parole e di frasi (fiabe, racconti, filastrocche, giochi di movimento, e linguistici, conte, canzoni, immagini...) 	<p>PRIMARIA</p> <p>Al termine della classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parole sconosciute delle quali ricavare il significato sulla base del contesto di riferimento. • Vocaboli e strutture nuove finalizzate all'arricchimento del patrimonio lessicale. <p>Al termine della classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base utilizzato in contesti significativi. • Relazioni di significato tra le parole finalizzato all'arricchimento lessicale. • Accezioni delle parole, individuazione in un particolare contesto. • Significato figurato delle parole. • Linguaggi delle discipline: uso appropriato • Dizionario della lingua italiana finalizzato 	<p>SECONDARIA DI SECONDO GRADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lessico • Sinonimi e contrari • Figure retoriche • Formazione delle parole - etimologia • Uso del dizionario

	all'arricchimento lessicale	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA		
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere piacere e sviluppare curiosità nell'ascolto di testi. • Riconoscere la forma delle parole differenziandone le sillabe. • Arricchire il lessico e riflettere sulla struttura della frase semplice. 	<p style="text-align: center;">Al termine della classe terza</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. <p style="text-align: center;">Al termine della classe quinta</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 la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase minima</i>): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. • Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua. • Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. • Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi). • Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. • Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. • I-III media: Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice dalla classe I per

	<p>grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come <i>e, ma, infatti, perché, quando</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. 	<p>facilitare l'apprendimento della lingua latina</p> <ul style="list-style-type: none"> III media: Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione. Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. Riflettere sui propri errori ricorrenti, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.
<p>CONOSCENZE ED ESPERIENZE: SCELTE DI CONTINUITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> Formulazione di frasi sintatticamente corrette e conoscenza morfologica Revisione ortografica e formale dei propri testi Riflessione sulla lingua partendo dalla comprensione di testi significativi (focalizzazione sul verbo, analisi comparata...) 		
<p style="text-align: center;">INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni. Attività e giochi linguistici per lo sviluppo del lessico, la pronuncia di suoni, di parole e la costruzione di frasi semplici. 	<p style="text-align: center;">PRIMARIA</p> <p>Al termine della classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> Testi di vario genere a confronto per coglierne analogie e differenze. Parti essenziali della frase. Ortografia delle parole e rispetto nella produzione scritta. <p>Al termine della classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> Riflessione sulla struttura della frase. La lingua nel tempo e nello spazio. La formazione delle parole: semplici, derivate, composte. Relazioni di significato tra le parole. Parti del discorso, categorie lessicali, tratti grammaticali. Convenzioni ortografiche. 	<p style="text-align: center;">SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <ul style="list-style-type: none"> I media Fonologia e Morfologia ANALISI logica FUNZIONALE al PRIMO APPRENDIMENTO Del LATINO Simulazione prove INVALSI (fonologia, lessico e morfologia) II media Sintassi della frase semplice Simulazione prove INVALSI (fonologia, lessico, morfologia, analisi logica) III media Sintassi della frase complessa Simulazione prove INVALSI (fonologia, lessico, morfologia, analisi logica e del periodo)

ITALIANO

Conoscenze/abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Primaria	Conoscenze/abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola secondaria di 1°grado
<ul style="list-style-type: none">· Condivisione e utilizzo delle regole di conversazione e discussione (esprimersi in modo appropriato, rispetto del turno di parola)· Conoscenza degli indicatori spazio-temporali· Comprensione di un testo ascoltato· Padronanza del gesto grafico	<ul style="list-style-type: none">· Ortografia: principali regole con particolare attenzione ad elisione e troncamento, accenti, uso dell'H.· Morfologia con particolare attenzione al verbo· Uso consapevole della punteggiatura· Tecniche di lettura strumentale ed espressiva, silenziosa e ad alta voce· Tecniche di supporto alla comprensione dei testi di vario tipo· Riconoscimento di testi narrativi, poetici, descrittivi, espositivi e regolativi· Regole della comunicazione: tempi e turni di parola· Produzione scritta: testo descrittivo, racconto di esperienze, riassunto· Utilizzo della struttura base di un testo (introduzione- svolgimento-conclusione)· Strategie di autocorrezione

INGLESE-FRANCESE-SPAGNOLO

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
CAMPI D'ESPERIENZA	Discipline	DISCIPLINE
I DISCORSI E LE PAROLE	INGLESE	INGLESE-FRANCESE-SPAGNOLO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
L'alunno scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.	<p style="text-align: center;">Inglese</p> <p>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 o nel tempo libero.</p> <p style="text-align: center;">Francese-Spagnolo</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p>
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: ASCOLTO		
Familiarizzare con i suoni, le tonalità ed i significati della L2.	<p>Al termine della classe terza: Comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.</p> <p>Al termine della classe quinta: Comprende brevi dialoghi, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprende brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.</p>	<p style="text-align: center;">Inglese</p> <p>Comprende i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero, ecc.</p> <p style="text-align: center;">Francese-Spagnolo</p> <p>Comprende istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identifica il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti.</p>
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Ascolto di filastrocche, poesie e canzoncine in rima. Visualizzazione di semplici immagini. Attività ludiche e manipolative. Ascolto di semplici formule linguistiche relative alla routine, a se stesso, alla famiglia, alla vita quotidiana.	<p>Al termine della classe terza: Lessico e strutture linguistiche relativi a se stesso, ai compagni ed alla famiglia.</p> <p>Al termine della classe quinta: Lessico e strutture linguistiche di un testo su argomenti conosciuti.</p>	<p style="text-align: center;">Inglese-Francese-Spagnolo</p> <p>Attività di lettura, ascolto e traduzione.</p>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	L'alunno descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni	<p style="text-align: center;">Inglese</p> <p>Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.</p>

	<p>immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</p> <p>Svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</p>	<p>Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.</p> <p>Francese-Spagnolo</p> <p>Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali.</p> <p>Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.</p>
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: PARLATO		
<p>Familiarizzare con suoni, tonalità, significati della L2.</p>	<p>Al termine della classe terza: Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</p> <p>Al termine della classe quinta: Descrivere persone, luoghi, oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/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>Inglese</p> <p>Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice.</p> <p>Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili.</p> <p>Francese-Spagnolo</p> <p>Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo.</p> <p>Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p>
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<p>INFANZIA</p> <p>Memorizzazione di semplici filastrocche, canzoncine e poesie in rima.</p> <p>Memorizzazione di semplici formule linguistiche relative alla routine, a se stesso, alla famiglia, alla vita quotidiana.</p>	<p>PRIMARIA</p> <p>Al termine della classe prima: Parole e frasi note utilizzate in contesti comunicativi adeguati.</p> <p>Al termine della classe quinta: Parole e frasi già note utilizzate per comunicare con un pari e con un adulto e chiedere informazioni personali.</p>	<p>SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>Inglese-Francese-Spagnolo</p> <p>Attività relative alla fonetica per abituare l'alunno ad una corretta pronuncia.</p> <p>Conoscenza di strutture linguistiche e ambiti lessicali di riferimento.</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.	Inglese L'alunno legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo Francese-Spagnolo Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: LETTURA		
	Al termine della classe terza: Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. Al termine della classe quinta: Leggere e comprendere brevi e semplici testi, con o senza supporti visivi, cogliendo il loro significato globale identificando parole e frasi familiari.	Inglese Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline secondo la metodologia CLIL Francese-Spagnolo Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
INFANZIA	PRIMARIA Al termine della classe terza: Parole e frasi acquisite a livello orale. Al termine della classe quinta: Brevi testi supportati da immagini che utilizzano frasi e messaggi con lessico e strutture note.	SECONDARIA DI PRIMO GRADO Inglese-Francese-Spagnolo Attività di completamento e ricomposizione del testo letto. Letture di testi finalizzati ad una corretta educazione alla cittadinanza.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
	L'alunno descrive in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	Inglese L'alunno scrive semplici resoconti e compone testi di diversa tipologia, con lessico e registro adeguati al contesto, rivolti a coetanei e familiari. Francese-Spagnolo L'alunno descrive, oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: SCRITTURA		
	Al termine della classe terza: Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle	Inglese Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi.

	<p>attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. Al termine della classe quinta: Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere e dare notizie, ecc.</p>	<p>Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico appropriato e di sintassi elementare.</p> <p>Francese-Spagnolo Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio.</p>
--	--	--

CONOSCENZE/ESPERIENZE

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
	<p>Al termine della classe terza: Semplici testi scritti di tipo descrittivo. Al termine della classe quinta: Semplici e brevi messaggi a scopo comunicativo utilizzando il lessico e le strutture apprese.</p>	<p>Inglese-Francese-Spagnolo Strutture linguistiche ed ambiti lessicali di riferimento.</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

	<p>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>	<p>Inglese Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.</p> <p>Francese-Spagnolo Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio.</p>
--	---	---

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

	<p>Al termine della classe quinta: Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.</p>	<p>Inglese Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.</p> <p>Francese-Spagnolo Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.</p>
--	---	---

CONOSCENZE/ESPERIENZE

INFANZIA	PRIMARIA Al termine della classe quinta: Lessico e strutture linguistiche utilizzate a fini comunicativi. Ampliamento del lessico attraverso un approccio alla metodologia CLIL con riferimento ad altre discipline . Attività di autovalutazione.	SECONDARIA DI PRIMO GRADO Inglese-Francese-Spagnolo Strutture linguistiche e funzioni comunicative della lingua straniera. Operare confronti con gli elementi linguistici della lingua madre.
-----------------	---	--

INGLESE-FRANCESE-SPAGNOLO**Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola secondaria di Primo Grado****INGLESE**

- Tecniche per un corretto ascolto
- Alfabeto
- Comprensione di semplici espressioni linguistiche (scritto e orale)
- Conoscenza di strutture grammaticali essenziali
- Produzione scritta: semplici messaggi sul proprio vissuto
- Campi semantici legati all'esperienza diretta

FRANCESE-SPAGNOLO

- Tecniche per un corretto ascolto

STORIA/ED. CIVICA

Scuola infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
CAMPI D'ESPERIENZA	DISCIPLINE	DISCIPLINE
IL SÉ E L'ALTRO LA CONOSCENZA DEL MONDO	STORIA CITTADINANZA COSTITUZIONE	STORIA CITTADINANZA COSTITUZIONE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:USO DELLE FONTI		
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la propria realtà territoriale, luoghi, storie, tradizioni attraverso l'osservazione e l'ascolto di storie e vissuti narrati dagli adulti. • Collegare le esperienze del passato con quelle del presente. • Scoprire il museo come luogo privilegiato per la ricerca storica. • Scoprire eventi e personaggi della storia dell'Italia. 	<p style="text-align: center;">Al termine della classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. <p style="text-align: center;">Al termine della classe quinta</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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.

CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<p style="text-align: center;">INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità (raccolta di materiali, interviste...) • Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture. • Conversazioni e dialoghi che, attraverso il ricordo e il racconto di episodi significativi, valorizzino la ricchezza dei vissuti personali e della famiglia di appartenenza. • Momenti di conversazione per conoscere gli usi e le culture presenti nel territorio supportate dall'utilizzo di immagini e materiale. • Uscite sul territorio. • Racconti e filastrocche della tradizione popolare. 	<p style="text-align: center;">PRIMARIA Al termine della classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria collettiva e memoria personale. • Fonti storiche e loro reperimento <p style="text-align: center;">Al termine classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fonti storiche e loro reperimento 	<p style="text-align: center;">SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il metodo storico: ricerca di fonti e documenti; utilizzo di testi storici e storiografici; analisi delle fonti; raccolta delle informazioni; verifica delle ipotesi. • Le fonti • Laboratorio dello storico

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e sa organizzare in testi.
---	--	---

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente e verbalmente le esperienze vissute e narrate. • Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo. • Mettere in sequenza cronologica le fasi di un evento o di un racconto. • Riconoscere l'utilità di semplici strumenti per contare e misurare il tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al termine della classe terza • 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 ...). • Al termine della classe quinta • Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
--	---	--

CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<p style="text-align: center;">INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività per collocare correttamente nel tempo se stesso, fatti e persone. • Momenti di conversazione • Attività, costruzioni, giochi per conoscere e misurare il tempo della giornata, della settimana, dei mesi e delle stagioni. • Rappresentazioni grafico-pittoriche secondo sequenze temporali. 	<p style="text-align: center;">PRIMARIA</p> <p style="text-align: center;">Al termine classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione • Linee del tempo • Calendario e orologio. <p style="text-align: center;">Al termine classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione • Fatti ed eventi; eventi cesura • Linee del tempo 	<p style="text-align: center;">SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>Le mappe concettuali (guida alla costruzione ed all'uso) I sistemi di datazione</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. • Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. • Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale (I media), moderna (II media) e contemporanea (III media), anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. • Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. • Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.
--	---	--

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: STRUMENTI CONCETTUALI

- Conoscere la propria realtà territoriale, luoghi, storie, tradizioni attraverso l'osservazione e l'ascolto di storie e vissuti narrati dagli adulti.
- Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo.
- Riconosce differenze e uguaglianza nei modi di vivere, parlare, giocare di vari Paesi.

Al termine della classe terza

- Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato.
- 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.

Al termine della classe quinta

- 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.

- 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.

CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<p style="text-align: center;">INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di racconti, testi, fiabe, filastrocche, canti, ninne nanne, relativi alla propria/altrui comunità e cultura di appartenenza. • Momenti di conversazione e riflessione sulle prime regole del vivere sociale. • Giochi e attività per stare bene insieme. • Uscite sul territorio ed osservazione e interpretazione di simboli e segnali incontrati. • Diritti e doveri dei bambini. 	<p style="text-align: center;">PRIMARIA Al termine classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità di vita • Storia locale; usi e costumi della tradizione locale <p style="text-align: center;">Al termine classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose • Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica 	<p style="text-align: center;">SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>I media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Momenti fondamentali della storia italiana ed europea medievale • La Costituzione • Lo Stato e le istituzioni • La famiglia • La scuola <p>II media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Momenti fondamentali della storia italiana ed europea moderna • La Costituzione • Lo Stato e le istituzioni • Diritti e doveri • L'Unione Europea <p>III media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Momenti fondamentali della storia italiana, europea ed extraeuropea contemporanea • Le migrazioni • La globalizzazione • La Costituzione • Istituzioni e politiche europee • L'ONU • Aspetti di storia locale (tutte le classi)
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio, • Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE		
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta conoscenze attraverso disegni, strumenti di rappresentazione (tabelle, diagrammi ...) e simboli. • Verbalizza le conoscenze acquisite. 	<p>Al termine della classe terza</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. <p>Al termine della classe quinta</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 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali • Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<p>INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Momenti di conversazione e riflessione. • Costruzione e rappresentazione dei simboli nazionali. 	<p>PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guida all'esposizione orale • Guida all'uso di schemi riassuntivi e mappe concettuali • Inno nazionale. 	<p>SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guida all'esposizione orale • Guida all'uso di schemi riassuntivi e mappe concettuali • Testo espositivo di contenuto storico

STORIA	
Conoscenze/abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Primaria	Conoscenze /abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola secondaria di 1°grado
<ul style="list-style-type: none"> • Indicatori temporali • Sequenze cronologiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema di datazione occidentale (a.C.. / d.C.) • Le fonti storiche • Esposizione orale efficace • Momenti fondanti della Storia fino alla caduta dell'impero Romano d'Occidente.

GEOGRAFIA

Scuola infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
CAMPI D'ESPERIENZA	DISCIPLINE	DISCIPLINE
IL SÈ E L'ALTRO LA CONOSCENZA DEL MONDO	GEOGRAFIA	GEOGRAFIA
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino 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. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: ORIENTAMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> • Relazionarsi con il corpo con gli altri e con l'ambiente. • Conoscere i principali ambienti della scuola e la loro funzione e orientarsi nello spazio su indicazioni verbali. 	<p style="text-align: center;">Al termine della classe terza</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, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). <p style="text-align: center;">Al termine della classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. • Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi <i>sulle</i> carte e orientare <i>le</i> carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola) e a punti di riferimento fissi.

CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<p style="text-align: center;">INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi e percorsi motori di esplorazione dello spazio ambiente scolastico. • Giochi e attività motorie per lo sviluppo della lateralità e dell'orientamento spaziale con riferimento a concetti topologici. • Schede operative sull'orientamento e la funzione degli spazi scolastici.. 	<p style="text-align: center;">PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi di orientamento 	<p style="text-align: center;">SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'orientamento

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ		
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare, descrivere e riprodurre l'ambiente circostante. • Collocare nello spazio se stesso, oggetti, persone e rappresentarli graficamente. • Individuare direzioni e coordinate spaziali. • Confrontare e rappresentare graficamente percorsi, mappe, labirinti. • coding 	<p style="text-align: center;">Al termine della classe terza</p> <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 e interpretare la pianta dello spazio vicino. <p style="text-align: center;">Al termine della classe quinta</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 ed economici. • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. • Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. • Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.

CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<p style="text-align: center;">INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percorsi motori e giochi di esplorazione con materiali di arredamento e piccoli attrezzi. • Verbalizzazione e rappresentazione grafica dei vissuti. • Rappresentazioni grafiche e riproduzione di ambienti e spazi familiari. • Lettura di immagini in relazione a concetti topologici. 	<p style="text-align: center;">PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento. • Piante, mappe, carte 	<p style="text-align: center;">SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento. • Piante, mappe, carte • Leggere statistiche e grafici

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: PAESAGGIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la propria realtà territoriale attraverso i sensi e l'osservazione dal vivo. • Rappresentare graficamente e descrivere gli elementi dell'ambiente. 	<p style="text-align: center;">Al termine della classe terza</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 della propria regione. <p style="text-align: center;">Al termine della classe quinta</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 (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. • Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<p style="text-align: center;">INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e lettura di immagini del proprio territorio (luoghi, paesaggi...) • Conoscenza diretta del proprio territorio e delle sue principali caratteristiche. • Rappresentazione grafica e riproduzione dei luoghi conosciuti. 	<p style="text-align: center;">PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paesaggi naturali e antropici • Le regioni italiane • Le città italiane • Caratteristiche geomorfologiche dell'Italia • Le caratteristiche delle città e del popolamento dell'Italia 	<p style="text-align: center;">SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>I media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paesaggi italiani ed europei (climi, fiumi, laghi, mari, coste, monti) <p>II media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paesaggi europei (climi, fiumi, laghi, mari, coste, monti) <p>III media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Continenti e paesaggi (climi, fiumi, laghi, mari, coste, monti)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno 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 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno 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.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE		
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la funzione degli spazi del proprio territorio. • Osservare e analizzare fenomeni dell'ambiente per cercare risposte e spiegazioni. • Maturare atteggiamenti di responsabilità verso l'ambiente e verso gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al termine della classe terza • 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 positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. • Al termine della classe quinta • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. • Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia (I media), all'Europa (II media) e agli altri continenti (III media) • Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<p style="text-align: center;">INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e lettura di immagini e rappresentazioni geografiche del proprio Paese (regione). • Giochi, riflessioni e schede operative sul rispetto dell'ambiente (regole di comportamento). 	<p style="text-align: center;">PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio e influssi umani • Inquinamento e degrado ambientale • Popolazione e densità • I settori lavorativi: primario, secondario e terziario • Desertificazione e deforestazione • Interventi di salvaguardia dell'ambiente 	<p style="text-align: center;">SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>I Media</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Europa dei popoli e l'urbanizzazione <p>II media</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Europa e gli europei (confini e storia, l'Unione europea) • L'Europa e il lavoro (settore primario, secondario, terziario) <p>III media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli Stati d'Europa • I grandi ambienti del pianeta: foresta pluviale, savana, deserto, praterie, steppe, foresta boreale,

		tundra, taiga • Diversità e problemi su base economico e storico – sociale • Continenti e Stati extraeuropei
--	--	--

GEOGRAFIA	
Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Primaria	Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola secondaria di 1° grado
<ul style="list-style-type: none"> • Indicatori spaziali • Osservazione dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Punti cardinali • Carte geografiche fisiche e politiche • Paesaggi geografici • Climi • Italia e regioni italiane

MATEMATICA

Numeri: CONOSCE, ESEGUE e RAPPRESENTA

Spazio e figure: RICONOSCE, RAPPRESENTA e RISOLVE

Relazioni, dati e previsioni: STIMA, INTERPRETA e RAPPRESENTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Numeri)		
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo con i numeri naturali, decimali, razionali e relativi. Riconosce e risolve le situazioni problematiche anche in contesti reali. Ha sviluppato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e concrete e ha capito l'utilità degli strumenti matematici per operare nella realtà. 	<p><i>Al termine della classe terza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.
1- OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la quantità e stabilire la corrispondenza uno a uno. Mettere in relazione piccole quantità e simboli numerici. Aggiungere, togliere, valutare piccole quantità. Comprendere alcune funzioni dei numeri nel contesto in uso. 	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire le quattro operazioni, ordinamenti e confronti tra numeri conosciuti, utilizzando il calcolo mentale e gli algoritmi scritti. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. Comprendere il significato di percentuale e saperla 	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di

	<p>applicare anche in contesti reali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i criteri di divisibilità dei numeri e individuare multipli e divisori di un numero naturale. • In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi. • Conoscere le potenze e saperne calcolare il valore. • Conoscere e utilizzare le proprietà delle quattro operazioni. • Trasformare una sequenza risolutiva di una situazione problematica in un'espressione numerica. • Eseguire semplici espressioni di calcolo 	<p>calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. • Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione. • Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. • Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. • Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. • In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. • Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. • Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. • Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. • Descrivere con un'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.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> Attività, giochi logici e pre-matematici con materiale strutturato e non. Giochi motori e da tavolo, canti, filastrocche, conte, che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica. Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli. Rappresentazioni grafiche e costruzione di strumenti per registrare e contare piccole quantità. 	<ul style="list-style-type: none"> Numeri naturali Numeri decimali Le quattro operazioni L'elevamento a potenza Multipli e divisori Numeri razionali Espressioni numeriche Numeri relativi 	<ul style="list-style-type: none"> Insiemistica Numeri naturali Sistema di numerazione decimale Le quattro operazioni L'elevamento a potenza Multipli e divisori M.C.D. e m.c.m. Numeri razionali Numeri irrazionali Rapporti e proporzioni Proporzionalità diretta e inversa Espressioni numeriche Numeri relativi Operazioni ed espressioni con i numeri relativi Calcolo letterale Equazioni di primo grado Il piano cartesiano.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Spazio e figure)		
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> Descrive, denomina e classifica le forme del piano e dello spazio Riconosce e risolve semplici problemi geometrici. 	<p><i>Al termine della classe terza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul

		<p>processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). • 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.
--	--	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio in relazione agli oggetti eseguendo facili consegne. • Descrivere la posizione di oggetti in relazione a se stesso con consapevolezza topologica: sopra/sotto, dentro/fuori, avanti, indietro, destra /sinistra... • Compiere semplici percorsi su imitazione, su consegna verbale e su disegno. • Riconoscere, descrivere, confrontare la forma geometrica. • Elaborare una costruzione osservando un modello. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti. • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. • Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). • Riprodurre figure e disegni geometrici. • Determinare il perimetro della figura utilizzando le più comuni formule e altri procedimenti. • Determinare l'area di rettangoli, triangoli e altre figure per scomposizione e utilizzando le più comuni formule. • Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa. • Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da 	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti. • Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. • Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). • Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. • Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. • Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule. • Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa. • Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da

	<p>rappresentazioni bidimensionali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calcolare l'area laterale e totale delle figure solide più comuni. • Risolvere semplici problemi geometrici. 	<p>rappresentazioni bidimensionali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana. • Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.
--	---	--

CONOSCENZE/ESPERIENZE

<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Attività e giochi di orientamento spaziale con materiale strutturato e non. • Attività di corrispondenza, raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione. • Attività motoria e ludica per identificare le relazioni topologiche, per conoscere e riconoscere le forme geometriche principali e per misurare lunghezze, pesi e grandezze. • Rappresentazione grafico-pittorica degli spazi esplorati. • Racconti, filastrocche e giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli enti fondamentali della geometria: punto, linea, figura piana, figura solida. • Gli angoli, le rette e le loro relazioni, figure congruenti, poligoni. • Circonferenza e cerchio • Misure di grandezza: perimetro e area dei poligoni • Superficie dei solidi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli enti fondamentali della geometria e il significato dei termini: assioma, teorema e definizione. • Il piano euclideo: • problemi con i segmenti • angoli e loro proprietà • relazioni tra rette • congruenza di figure • poligoni e loro proprietà • Circonferenza e cerchio • Misure di grandezza: perimetro e area dei poligoni • Il teorema di Pitagora • Superficie e volume di solidi • Il piano cartesiano

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
(Relazioni, dati e previsioni)

<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in futuro in un futuro immediato e prossimo. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni. • In situazioni concrete intuisce la probabilità del verificarsi di un evento. 	<p><i>Al termine della classe terza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. • 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Classificare, riconoscere differenze, associare elementi in base ad uno o più attributi. • Usare strumenti di rappresentazione (tabelle, diagrammi ...) e simboli per registrare dati. • Riconoscere l'utilità di semplici strumenti per contare e misurare; utilizzare misure convenzionali e non (asticelle, corde, matite...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare insiemi di dati con l'aiuto di grafici. • Utilizzare le nozioni di media, moda e mediana adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. 	<p>Relazioni e funzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretare, costruire 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, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità. • Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado. <p>Dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare insiemi di dati. • In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze

		<p>e delle frequenze relative.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. • In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Attività e giochi logici con materiale strutturato e non. • Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico). • Esplorazione, osservazione e costruzione di semplici strumenti per contare e misurare. • Osservazione e previsione di fenomeni di causa-effetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione • Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, percentuali e formule geometriche. • Raccolta , elaborazione e sintesi dei dati 	<p><i>Relazioni e funzioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione • Principali rappresentazioni di un oggetto matematico • Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche, equazioni di primo grado. • Significato di analisi e organizzazione di dati numerici • Geometria analitica: il piano cartesiano e il concetto di funzione <p><i>Dati e previsioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccolta , elaborazione e sintesi dei dati • Probabilità semplice, totale e composta

CONOSCENZE E ABILITÀ IRRINUNCIABILI

<i>IN INGRESSO ALLA SCUOLA PRIMARIA</i>	<i>IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO</i>
<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e riprodurre forme uguali• Confrontare oggetti in base ad un attributo• Contare per contare• Contare piccole quantità• Usare opportunamente gli indicatori spaziali destra – sinistra rispetto a diversi punti di vista.• Saper osservare e localizzare un corpo nello spazio• Consolidare la consapevolezza e l'uso dei binomi dentro – fuori, vicino – lontano, sopra – sotto, davanti – dietro, destra – sinistra.• Tracciare linee aperte o chiuse• Individuare e riprodurre ritmi e regolarità• Confrontare la numerosità di raccolte di oggetti: tanti – quanti, di più – di meno.	<ul style="list-style-type: none">• Numeri naturali• Le quattro operazioni con numeri naturali e decimali• Le proprietà delle quattro operazioni finalizzate al calcolo mentale• Conoscenza delle tabelline• Frazione come operatore• Frazioni equivalenti• Frazioni decimali e numeri decimali• Misure di grandezza• Le unità di misura e le equivalenze• Riconoscere le figure piane e i loro elementi• Lettura e comprensione di un testo (problemi).• Individuazione di dati, incognite e strategie risolutive di un problema.• Perimetro ed area dei poligoni• Discriminazione delle figure piane e delle figure solide• (Costruzione di modelli relativi alle figure studiate)• Parallelismo e perpendicolarità• Riconoscere figure traslate, ruotate e le simmetrie• Utilizzare il piano cartesiano per localizzare i punti• Raccolta di dati• Lettura di tabelle a doppia entrata• Interpretazione di semplici grafici

SCIENZE

Biologia: RICONOSCE, ESPLORA e COMPRENDE

Fisica e chimica: PADRONEGGIA, COSTRUISCE e REALIZZA ESPERIENZE

Astronomia e scienze della terra: OSSERVA, MODELLIZZA e INTERPRETA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Biologia)		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno osserva e problematizza la realtà che lo circonda. • Elabora ipotesi di soluzione. • Verifica e giunge a conclusioni condivise. 	<p style="text-align: center;"><i>Al termine della classe terza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante. • Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<p>Oggetti, fenomeni, viventi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare il proprio ambiente con i sensi e rappresentarlo. • Esplorare il proprio corpo attraverso i sensi, riflettere sul corpo e sui suoi cambiamenti percettivi, riconoscere e definire le sensazioni che provengono dalle varie parti del corpo. • Conoscere e rispettare gli esseri viventi, conoscere le 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche degli esseri e viventi e non. • Conoscere il ciclo vitale degli esseri viventi • Conoscere descrivere ed interpretare il funzionamento del corpo umano come sistema complesso situato in un ambiente. • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. • Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. • Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il

<p>loro caratteristiche, interessarsi alle loro condizioni di vita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le principali fonti energetiche utilizzate e quelle alternative. 	<p>funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). Realizzare semplici esperienze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe. • Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.
---	--	--

CONOSCENZE/ESPERIENZE

<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Attività di osservazione dell'ambiente naturale e non. • Raccolta di materiali e dati. • Filastrocche, poesie e racconti. • Osservazioni e sperimentazioni. • Costruzioni e rappresentazioni grafiche. • Giochi motori, psicomotori, senso-percettivi e di simulazione (fenomeni naturali, animali...) • Attività e giochi per la conoscenza del proprio corpo e dell'identità sessuale. • Lo schema corporeo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prima conoscenza della cellula, dei tessuti e degli apparati. • Conoscenza del corpo umano e del funzionamento dei vari apparati. • Igiene e corretta alimentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'organizzazione dei viventi: la cellula • La classificazione dei viventi: i tre domini. • Anatomia e fisiologia del corpo umano • L'alimentazione e l'apparato digerente • Apparato respiratorio: fumo • Sistema nervoso: droghe • Apparato riproduttore e sessualità • DNA e genetica

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
(Fisica e chimica)**

<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, si interessa, sperimenta e registra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, conosce ed applica il metodo scientifico sperimentale. • Sviluppa sensibilità verso le problematiche ambientali, l'inquinamento e la corretta gestione dei rifiuti. 	<p><i>Al termine della classe terza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. • Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. • È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. • Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti, fenomeni, viventi • Riconoscere la funzione e l'utilità di semplici oggetti di uso quotidiano. • Classificare, riconoscere differenze, associare elementi in base ad uno o più attributi. • Individuare e usare strategie adeguate per risolvere problemi. • Conoscere aspetti e fenomeni della vita quotidiana, porre domande, chiedere spiegazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare nell'osservazione di esperienze concrete alcuni concetti scientifici quali: peso, movimento, pressione, temperatura, calore, luce, suono.... • Conoscere il concetto di forza e le sue applicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica, ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso. Realizzare semplici esperienze. • Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare semplici reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso

		domestico; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Realizzare semplici esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto.
--	--	---

CONOSCENZE/ESPERIENZE

<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Attività di osservazione ed esplorazione attraverso l'uso dei sensi. • Attività di individuazione e verbalizzazione di trasformazioni. • Esecuzione di semplici esperimenti. • Giochi, filastrocche e racconti. • Attività grafiche e creative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il metodo scientifico • La temperatura e il calore • L'energia e le forze 	<ul style="list-style-type: none"> • Il metodo scientifico • La materia e il calore • L'acqua • Chimica e chimica organica • Fisica: <ul style="list-style-type: none"> ○ il moto ○ i principi della dinamica ○ l'equilibrio dei corpi: le leve ○ l'equilibrio dei fluidi: la pressione ○ elettricità e magnetismo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Astronomia e scienze della terra)

<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, si interessa, sperimenta e registra. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e possibili usi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, si interessa, sperimenta e registra. 	<p><i>Al termine della classe terza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. • Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare per scoprire relazioni e fenomeni di causa-effetto. • Registrare fatti e fenomeni accorgendosi dell'importanza di alcuni elementi. • Esplorare con curiosità le caratteristiche del mondo esterno. • Osservare i cambiamenti a cui sono soggetti gli elementi dell'ambiente. • Porsi domande, chiedere spiegazioni su elementi e fenomeni naturali e artificiali. • Riconoscere e descrivere le caratteristiche delle stagioni. • Riordinare e descrivere i vari momenti della giornata. • Formulare domande, interpretazioni ed opinioni su fatti e fenomeni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il sistema solare e i diversi movimenti dei corpi celesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. • Spiegare i meccanismi delle eclissi di sole e di luna. Realizzare semplici esperienze. • Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine. • Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (tettonica a placche); individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di storie, poesie, filastrocche e visione di libri illustrati ed immagini. • Attività di esplorazione, osservazione dell'ambiente naturale e non, sperimentazione attraverso i sensi. • Raccolta di materiali e dati • Giochi e manipolazione di oggetti e materiali. • Attività di individuazione, registrazione e verbalizzazione di fatti e fenomeni. • Rappresentazioni grafiche, drammatizzazioni e simulazioni di fatti e fenomeni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il ciclo dell'acqua • Prime conoscenze su vulcani e terremoti. • Primo approccio alla conoscenza della struttura della Terra e al sistema Solare. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'acqua • I minerali e le rocce • Vulcani e terremoti • La deriva dei continenti e i fossili • Terra e Luna • Sistema solare e Universo

CONOSCENZE E ABILITÀ IRRINUNCIABILI

IN INGRESSO ALLA SCUOLA PRIMARIA

- Il bambino osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIADI 1° GRADO

- La cellula
- I tre domini dei viventi
- Il corpo umano
- Il sistema solare
- Le fonti di energia
- Semplici esperienze legate al quotidiano
- Osservazione dell'ambiente: trasformazioni ambientali ad opera dell'uomo e della natura.

TECNOLOGIA

Conoscenze e pensiero critico – conoscenze, sistemi, processi, misurazione, stima, ipotesi

Disegno – Informatica e Coding – disegno tecnico, rappresentazione grafica e digitale, codifica e decodifica

Attività laboratoriali, problem solving - idea, progetto, realizzazione, verifica

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE Conoscenze e pensiero critico		
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • 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. 	<p><i>Al termine della classe terza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte • E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologica, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. • Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il funzionamento di alcuni semplici strumenti di misurazione. • Osservare e analizzare fenomeni dell'ambiente per cercare risposte e spiegazioni. • Raccogliere dati e informazioni, registra dati utilizzando semplici strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare e 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><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. <p><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche <p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione e uso di materiali e strumenti tecnologici e non. • Rappresentazioni e rielaborazioni grafiche e simboliche di oggetti dati ed informazioni. • Osservazione di aspetti e caratteristiche di oggetti e fenomeni della realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stima approssimativa su pesi e misure di oggetti nell'ambiente scolastico. • Conoscenza di decisioni o comportamenti personali adeguati nell'ambito scolastico ed extrascolastico che riguardano la propria ed altrui sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i linguaggi specifici, la terminologia tecnica, i sistemi di misura, le corrette simbologie • Rilevare fenomeni; porre domande; costruire ipotesi; osservare, sperimentare e raccogliere dati; formulare ipotesi conclusive e verificarle • Osservare, analizzare e classificare le forme, le fonti, gli impianti di produzione e di trasformazione di energia. Saper ricavare informazioni qualitative e quantitative. • Valutare i problemi legati alla produzione di energia e avere consapevolezza dei possibili impatti sull'ambiente naturale, sulla salute, sulla sicurezza e sull'economia. • Conoscere e riconoscere le connessioni fra sistema produttivo e ambiente naturale, saper valutare le problematiche di tipo

		<p>ambientale, il sistema rifiuti, l'inquinamento, il cambiamento climatico, la biodiversità, lo sviluppo sostenibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i sistemi economici, i settori produttivi, il mercato, il lavoro, la globalizzazione.
--	--	---

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE Disegno - Informatica e Coding		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato 	<p><i>Al termine della classe terza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. • Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare una procedura per risolvere un problema attraverso una sequenza di operazioni. • Stimolare l'acquisizione di algoritmi attraverso la riflessione e la costruzione metacognitiva, esplicitando e giustificando le scelte operate. 	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi • Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici per la realizzazione di un oggetto ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Prevedere, immaginare e progettare • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. • Progettare una gita di istruzione o una visita ad una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili • Intervenire, trasformare e produrre • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della Tecnologia. • Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i concetti di destra e sinistra mediante giochi corporei e non, anche con l'utilizzo di frecce direzionali. • Imparare a "codificare" una consegna data e mettere in atto il messaggio ricevuto; • Realizzare oggetti verbalizzando la sequenza temporale delle azioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Stima approssimativa su pesi e misure di oggetti nell'ambiente scolastico. • Conoscenza di decisioni o comportamenti personali adeguati nell'ambito scolastico ed extrascolastico che riguardano la propria ed altrui sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli strumenti e le tecniche di geometria descrittiva e del disegno tecnico per rappresentare figure solide mediante assonometria e prospettiva, anche attraverso software. • Utilizzare i metodi di disegno appresi a seconda della rappresentazione che deve

<p>compiute.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare delle procedure relative al coding attraverso giochi di movimento. • Utilizzare macchine e strumenti tecnologici: la Bee-bot, i software, i tablet, i computer... • Sperimentare delle procedure relative al coding attraverso il gioco da tavolo, con utilizzo di reticoli su carta e l'ausilio di piccoli oggetti, disegni, personaggi tridimensionali e frecce direzionali. • Approccio alla pixel art. 		<p>affrontare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applica i processi dell'Analisi tecnica e del Metodo progettuale per comprendere la realtà che lo circonda e immaginare soluzioni. • Usare il computer e i principali software per l'elaborazione e la rappresentazione di dati e per il coding, come mezzo di comunicazione ed espressione della creatività individuale. • Conoscere Internet e i Social Network e i relativi rischi (dati personali, diffusione di informazioni e immagini, malware..) e mettere in atto comportamenti preventivi e buone pratiche di comunicazione virtuale. • Usare la piattaforma della scuola per comunicare, condividere e creare materiale digitale.
---	--	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE Attività laboratoriali, problem solving		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianifica e realizza la costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<p><i>Al termine della classe terza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. • Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni • 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle conseguenze prodotte dai propri comportamenti nei diversi ambienti. • Indicare i materiali, gli strumenti, le azioni necessari per la realizzazione di un progetto. • Realizzare oggetti verbalizzando la sequenza temporale delle azioni compiute. • Sperimentare il piacere di fare (costruire oggetti, preparare cibi...) utilizzando creativamente materiali diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici oggetti o manufatti di qualsiasi genere descrivendo e documentando le sequenze, le procedure e i materiali utilizzati. 	<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni • Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti • Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<i>INFANZIA</i>	<i>PRIMARIA</i>	<i>SECONDARIA</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzazione di esperienze vissute. • Osservazioni e riflessione sui fenomeni di causa-effetto. • Giochi e attività, libere e strutturate, di manipolazione e costruzione di oggetti con materiali diversi. • Conoscenza delle principali 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il coding sia con scratch che unplugged 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare analisi tecnica e fasi del metodo progettuale all'analisi e al progetto e realizzazione di semplici manufatti e modelli tridimensionali. • Saper realizzare un circuito elettrico elementare, in serie e in parallelo.

<p>caratteristiche di oggetti di uso comune.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzazione e documentazione delle azioni compiute. 		<ul style="list-style-type: none"> • Appropriarsi mediante attività laboratoriali pratiche, delle tecniche artigianali e contemporanee di costruzione, utilizzando strumenti e macchine CNC, per la lavorazione di diversi materiali • Utilizzare ambienti di programmazione a blocchi per controllare robot educativi e realizzare applicazioni software e semplici macchine elettroniche. • Indagare oggetti con percorsi multidisciplinari STEAM che abbiano come soggetto il territorio provinciale per la realizzazione di una cittadinanza attiva.
--	--	---

TECNOLOGIA	
Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Primaria	Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola secondaria di 1° grado
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere semplici macchine e strumenti di misura • Riconoscere oggetti di uso quotidiano e i possibili usi • Riconoscere alcuni materiali fra i più comuni • Osserva e riconosce alcuni fenomeni naturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Funzioni di oggetti di uso quotidiano (forbici/temperino/biro...). • Classificazione dei principali elementi e fenomeni artificiali dell'ambiente circostante. • Uso di semplici termini specifici della tecnologia (processo produttivo, risorse, riciclo, caratteristiche, ecc.) • Abilità nel riconoscere i più comuni materiali e come selezionarli per il corretto riciclo • Applicare semplici tecniche grafiche riferite al disegno tecnico • Conoscenza, uso e funzione di semplici strumenti per il disegno tecnico (riga, squadra, compasso, ecc.) • Conoscere un personal computer e/o un comune apparecchio elettronico e le sue funzioni e potenzialità

EDUCAZIONE FISICA

Scuola dell'Infanzia CAMPI D'ESPERIENZA	Scuola Primaria DISCIPLINE	Scuola Secondaria di I grado DISCIPLINE
Il corpo e il movimento. Il sé e l'altro	EDUCAZIONE FISICA	EDUCAZIONE FISICA
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino 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. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> Conoscere, controllare e coordinare gli schemi motori di base. Camminare, correre, saltare su comando in varie direzioni e condividere spazi, oggetti e giochi. 	<p style="text-align: center;"><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, ecc). 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 style="text-align: center;"><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. Sapersi orientare nell'ambiente naturale ed artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussola).
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<ul style="list-style-type: none"> Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo. Schede operative sul corpo umano. Giochi mimati e motori per la 	<ul style="list-style-type: none"> I cinque sensi Il corpo. Le parti del corpo. Le posizioni del corpo. La costruzione dello schema corporeo. 	<ul style="list-style-type: none"> Lanci e prese a coppie; passaggi, palleggi e tiri negli sport di squadra. Regole principali con tecnica individuale e di squadra, partendo dai fondamentali. Utilizzo di schemi motori di

<p>percezione di sé e del proprio corpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi e percorsi motori di esplorazione dello spazio-ambiente e per scoprire le proprie potenzialità e i propri limiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli attrezzi in palestra. • Uso creativo degli oggetti in palestra. • Percorsi e circuiti. 	<p>base adattando il movimento in situazione.</p>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare in modo personale e creativo le proprie esperienze motorie. • Sperimentare con il corpo diverse forme di espressione non verbale. • Esprimere sentimenti ed emozioni con più linguaggi. • Rappresentare con diversi linguaggi specifiche sequenze di movimento o semplici coreografie. 	<p style="text-align: center;"><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressivo.</i></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 style="text-align: center;"><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressivo.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, in coppia e a gruppo. • Saper codificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Attività di routine per consolidare l'autonomia. • Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità. • Schemi motori di base. • Giochi di movimento, simbolici, di travestimento su base musicale e non, percorsi. • Giochi motori che coinvolgano tutto il corpo (lateralizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • La coordinazione dinamica. • Gli schemi motori. • L'organizzazione spaziale. • L'organizzazione temporale. • La laterizzazione. • La coordinazione. • Musica e movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività individuali con piccoli attrezzi in percorsi vari. • Attività con piccoli attrezzi di coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica • Giochi di movimento • Attività che permettano all'allievo di affrontare situazioni e compiti motori e adeguare il proprio comportamento a quello del compagno.

<p>e coordinazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> Racconti e filastrocche. 		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta in forma semplificata diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per se e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> Controllare gli schemi dinamici e posturali di base. Utilizzare adeguatamente le diverse condotte motorie. Concordare e rispettare le regole nei giochi motori e assumere comportamenti corretti. 	<p style="text-align: center;"><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>. Saper 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; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 	<p style="text-align: center;"><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. Saper realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria che di sconfitta.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<ul style="list-style-type: none"> Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di gruppo. Giochi di squadra. La funzione dei vari 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi sportivi utilizzando esecuzioni di azioni di gioco- sportivo- staffette- circuiti.

percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione	<p>elementi di una squadra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi della tradizione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbitrare una partita. • Mettere in atto comportamenti operativi e organizzativi nei giochi sportivi-staffetta e circuito. • Relazionarsi positivamente con il gruppo collaborando e rispettando i diversi componenti.
--	--	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i segnali del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo, adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta criteri basi di sicurezza per sé e per gli altri. • È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. • Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
---	---	--

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere movimenti e spazi potenzialmente pericolosi. • Adottare comportamenti idonei a prevenire incidenti. • Acquisire sane abitudini alimentari ed igieniche per favorire una corretta crescita attraverso l'attività psicomotoria. 	<p align="center"><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.</i></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. 	<p align="center"><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni • Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare alla conclusione del lavoro. • Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. • Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.
---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. • Conoscere di essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di igiene del corpo e nozioni per una corretta alimentazione. • Esperienze sensoriali e motorie. • Giochi, racconti e filastrocche. • Schede operative tematiche. • Conversazioni guidate su regole da osservare, pericoli, abitudini, benessere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole di comportamento. • Le regole di igiene. • Comportamenti corretti in caso di infortunio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercizi di controllo respiratorio e cardiocircolatorio. • Esercizi di coordinazione generale anche con l'utilizzo di piccoli attrezzi. • Esercizi a carico naturale di forza. • Gli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenze.

EDUCAZIONE FISICA		
Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Primaria	Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola secondaria di 1°grado	Conoscenze e abilità irrinunciabili in uscita dalla Scuola Secondaria di 1°grado
<ul style="list-style-type: none"> • Schema corporeo • Schemi motori di base • Percezione di sé • Lateralità • Rispetto delle regole dei giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schema corporeo • Schemi motori di base • Percezione di sé • Lateralità • Rispetto delle regole dei giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Abilità motorie e sportive adatte alle situazioni del luogo. • Coordinazione dinamica generale e segmentaria. • Lateralità. • Rispetto delle regole dei giochi sportivi. • Conoscenza attiva dei valori del fair play. • Adottare comportamenti di sicurezza e nozioni di primo soccorso.

ARTE E IMMAGINE

Scuola dell'Infanzia CAMPI D'ESPERIENZA	Scuola Primaria DISCIPLINE	Scuola Secondaria di I grado DISCIPLINE
Immagini, suoni, colori	ARTE E IMMAGINE	ARTE E IMMAGINE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità del 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, espressivo, pittorico, plastico ma anche audiovisivo e multimediali). 	<ul style="list-style-type: none"> 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 <i>media</i> e codici espressivi.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente i propri vissuti. Manipolare e trasformare materiali e accostarli in modo originale. Sperimentare varie tecniche espressive. Riprodurre creativamente un'opera osservata. 	<p style="text-align: center;"><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <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. 	<p style="text-align: center;"><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative 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 tecniche e linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.

CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafico-pittorica del proprio vissuto e della realtà circostante mediante tecniche e strumenti diversi. • Conoscere ed utilizzare colori primari e secondari, caldi e freddi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il colore (colori primari, secondari, complementari, caldi/freddi). • Osservazione e uso dei colori primari e secondari. • Sperimentazione delle principali tecniche grafico-pittoriche per la produzione di elaborati di vario genere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di composizioni figurative ed astratte realizzate in modo personale e creativo. • Sperimentazione dei principali strumenti e di varie tecniche per realizzare elaborati grafici e pittorici.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • Il bambino sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di osservare esplorare descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno 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.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere un'opera d'arte, esprimendo sensazioni e stati d'animo. • Leggere ed interpretare immagini. 	<p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendogli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. • Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le 	<p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. • Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. • Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle

	sequenze narrative, e decodificare in forma elementare i diversi significati.	immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e descrizione di immagini e opere d'arte. • Racconti, filastrocche, poesie, giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e descrizione (a livello essenziale) degli elementi compositivi di un'immagine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e descrizione di un testo visivo di vario genere e dei suoi elementi compositivi. • Conoscenza del lessico specifico della disciplina.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte. • Conosce i principali beni artistico-culturali nel proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. • Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. • Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere un'opera d'arte esprimendo sensazioni e sentimenti. • Conoscere e rispettare il 	<p style="text-align: center;"><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del 	<p style="text-align: center;"><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del

<p>proprio patrimonio ambientale, storico, artistico.</p>	<p>linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e alle altre culture. • Riconoscere ed apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 	<p>contesto storico e culturale a cui appartiene.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. • Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. • Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.
---	---	---

CONOSCENZE/ESPERIENZE

<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e descrizione (a livello essenziale) di opere d'arte significative. • Fare esperienza diretta con il proprio patrimonio culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di opere d'arte. • Conoscenza di alcune opere d'arte di artisti significativi. • Discriminare alcune forme d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e riconoscere le principali opere d'arte collocandole nel corretto ambito storico-artistico all'interno del programma svolto, con particolare attenzione agli artisti e alle opere del proprio territorio. • Visite al patrimonio ambientale storico-artistico e museale.
--	--	--

ARTE E IMMAGINE

<p>Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Primaria</p>	<p>Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola secondaria di 1°grado</p>	<p>Conoscenze e abilità irrinunciabili in uscita dalla Scuola Secondaria di 1°grado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei colori primari e secondari, caldi e freddi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e utilizzo delle tecniche di base del disegno e del colore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di elaborati personali e creativi utilizzando varie tecniche espressive.

<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione di tecniche espressive. • Entrare in contatto con il patrimonio culturale del proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplice descrizione di immagini. • Conoscenza di alcune opere d'arte del proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione e comprensione di immagini di vario tipo, nei molteplici aspetti formali e nei significati. • Conoscenza ed utilizzo del linguaggio specifico. • Conoscere e riconoscere le principali opere d'arte collocandole nel corretto contesto storico-culturale in relazione al programma svolto.
--	--	--

MUSICA

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
CAMPI D'ESPERIENZA	DISCIPLINE	DISCIPLINE
Immagini, suoni, colori	MUSICA	MUSICA
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica. • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche e codificate. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali e strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. • Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. • È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. • Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. • Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali,

	<p>brano musicale. Utilizzandoli nella pratica.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	<p>servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.</p>
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> Esplorare gli strumenti musicali, riconoscere il suono ed esprimere preferenze; utilizzare semplici strumenti a percussione. Affinare la capacità di ascolto e percezione uditiva. Acquisire il senso del ritmo e della musicalità. Riprodurre semplici sequenze ritmiche e musicali. Ascoltare musiche di epoche e culture diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 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 di 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 brani musicali e di eventi sonori 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). 	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.
CONOSCENZE/ESPERIENZE		
<ul style="list-style-type: none"> Ascolto di brani musicali. Giochi vocali per imitare, ritmare, cantare. Costruzione di semplici strumenti per produrre suoni. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolto e comprensione di brani musicali. Cantare per imitazione. Partecipazione a spettacoli teatrali e musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> Linguaggio specifico come acquisizione graduale e decodifica della notazione musicale. Pratica vocale finalizzata alla presa di coscienza

<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione a spettacoli teatrali e musicali. • Attività di educazione al suono e alla musica (esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, uso del suono, della voce, di piccoli strumenti musicali, giochi e canti in gruppo, sonorizzazione di fiabe, attività ritmico-musicali in forma libera e guidata, associazione di suoni ed emozioni a movimenti, andature e semplici coreografie). • Suoni e rumori del corpo. • Racconti, filastrocche e drammatizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle caratteristiche peculiari, somiglianze e differenze di brani di culture e generi diversi. 	<p>dell'organo vocale, in rafforzamento del senso ritmico e della lettura delle note.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratica strumentale con esecuzione di brani di generi e culture diverse, anche in relazione ai periodi storici trattati dal punto di vista musicale. • Ascolto, finalizzato all'approfondimento della conoscenza di forme, generi, e stili legati anche alla storia della musica. • Produzione musicale su schemi e consegne date.
--	--	--

MUSICA		
Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola Primaria	Conoscenze e abilità irrinunciabili in ingresso alla Scuola secondaria di 1°grado	Conoscenze e abilità irrinunciabili in uscita dalla Scuola Secondaria di 1°grado
<ul style="list-style-type: none"> • Aspetti propedeutici alla musica (distinzione suono-rumore). • Pratica vocale. • Ascolto di brani musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pratica vocale: saper cantare insieme come esperienza che accomuna ed integra. • Ascolto e comprensione: capacità di ascoltare almeno frammenti di musiche di vario genere con individuazione di caratteri semplici inerenti ad intensità, durata, timbro e riconoscimento di alcuni strumenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale e loro decodifica. • Esecuzione, in modo espressivo, collettivamente ed individualmente, di brani vocali e strumentali. • Ascolto e comprensione di eventi musicali, anche in relazione ai diversi contesti storico-culturali.