

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE
IC A. DIAZ
VAPRIO D'ADDA

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado

Sezione: SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
 LA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI IMPLICA LA COMPrensIONE E IL RISPETTO DI COME LE IDEE E I SIGNIFICATI VENGANO ESPRESSI CREATIVAMENTE E COMUNICATI IN DIVERSE CULTURE E TRAMITE TUTTA UNA SERIE DI ARTI E ALTRE FORME CULTURALI. PRESUPPONE L'IMPEGNO DI CAPIRE, SVILUPPARE ED ESPRIMERE LE PROPRIE IDEE E IL SENSO DELLA PROPRIA FUNZIONE O DEL PROPRIO RUOLO NELLA SOCIETA' IN UNA SERIE DI MODI E CONTESTI.

CAMPO DI ESPERIENZA – IL CORPO E IL MOVIMENTO

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

ABILITÀ'

Utilizzare i principali schemi motori di base: camminare, correre, saltare.
 Utilizzare i concetti topologici spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori..
 Nominare, indicare le principali parti del corpo.
 Disegnare in modo completo le parti del corpo.
 Individuare le diversità di genere.
 Iniziare a riconoscere su di sé la lateralità.
 Riconoscere alcune funzioni fisiologiche (cardiache-respiratorie) del proprio corpo in relazione del movimento.
 Coordinarsi nei giochi di gruppo.
 Controlla i gesti.
 Sperimentare ogni forma di gioco a contenuto motorio(simbolica, imitativa, popolare e tradizionale)

CONOSCENZE

Il corpo e le differenze di genere.
 Le regole d'igiene del corpo e degli ambienti.
 Movimento coordinato.
 alimenti che ci fanno bene.
 I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.
 le regole dei giochi.

ATTEGGIAMENTI

Mostra interesse a partecipare a percorsi motori strutturati e liberi
 Mostra interesse ad esprimere con il corpo le proprie emozioni

	Mostra curiosità per il linguaggio mimico-gestuale Mostra interesse e curiosità per la funzionalità delle varie parti del corpo Mostra piacere nei propri movimenti Mostra consapevolezza della propria identità di genere Mostra di comprendere il rispetto delle regole nelle varie occasioni di gioco		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Gli spazi non conosciuti (della scuola) Giochi di imitazione attraverso il corpo (facciamo finta di essere...) Canzoni con il corpo Materiali naturali e di recupero Strappare Primo approccio all'utilizzo delle forbici Coordinazione oculo-manuale (infilo la pasta perline ecc.) Semplici giochi a grande gruppo per rafforzare gli schemi motori di base	Gli spazi della scuola (mi muovo eseguendo una consegna) Materiali di differente consistenza Attività di coordinazione oculo-manuale semplice Giochi allo specchio per riconoscere le diverse parti del corpo. Piegature (con carta, stoffa ecc....) Ritaglio seguendo il contorno Giochi motori con ritmi musical: Stop and go	Giochi motori sulla lateralità Percorso ad ostacoli con regole diverse (saltelli, corse, strisciare...) Giochi di coppia o di piccolo gruppo con attrezzi Giochi ritmici e musicali di coppia o di piccolo gruppo Giochi motori regolati dalle varianti spaziali Attività per il perfezionamento della motricità fine Attività di pre-grafismo
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Laboratorio di psicomotricità gestito da esperti	• Laboratorio di psicomotricità gestito da esperti	• Laboratorio di avviamento alla pratica sportiva individuale e di squadra
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Salone e giardino	• Giardino e laboratorio gestito da esterni	Partecipare ad attività sportive organizzate dalla scuola e/o enti territoriali
COMPITI DI REALTÀ	Costruzione di semplice oggetto utilizzando diversi materiali	Rappresentare se stessi graficamente	A piccolo gruppo creare un percorso utilizzando gli attrezzi messi a disposizione
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazione diretta. Griglia di valutazione. Compito autentico per i 5 anni. Scheda di passaggio infanzia/ primaria		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

Riferimento: IN 2012 primo ciclo di istruzione

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

ABILITÀ

Giocare con gli altri, interagire e conversar

Stabilire un corretto dialogo con gli altri tenendo conto del loro punto di vista

Manifestare a livello fisico e verbale le proprie emozioni in modo controllato

Essere consapevole dei propri bisogni e cercare di soddisfarli in modo autonomo

Impegnarsi a mutare atteggiamenti poco costruttivi

Conoscere e partecipare emotivamente alle tradizioni del proprio ambiente culturale

Partecipare con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano il bambino stesso

Verbalizzare vissuti personali con frasi chiare, complete e logiche

Accettare i propri errori mostrandosi disponibile ad ascoltare l'adulto

Coopera con gli altri in vista di uno scopo comune

Partecipare a conversazioni e attività mostrando interesse e attenzione all'opinione altrui

Riconosce e rispetta le diversità culturali, religiose e personali

Assumere comportamenti corretti nelle abitudini routinarie

Utilizzare in autonomia gli spazi che frequenta

	<p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti e i ruoli</p> <p>Gestire il proprio spazio e le consegne date dall'adulto nei tempi stabiliti</p> <p>Ascoltare testi narrati con il supporto di immagini rielaborandole in sequenze temporali corrette</p> <p>Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e responsabilità</p>		
CONOSCENZE	<p>Le tradizioni della famiglia e della comunità</p> <p>Le regole di convivenza e cooperazione</p> <p>I propri diritti e doveri</p> <p>Le regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa ecc..)</p> <p>Le regole di educazione stradale e ambientale</p> <p>Le regole della conversazione</p> <p>La modalità di interagire con gli altri</p> <p>La propria storia personale</p> <p>Le pratiche routinarie</p> <p>La scansione temporale</p> <p>Il significato del bene e del male</p> <p>Le modalità di gioco libero e strutturato</p> <p>La struttura di una storia</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare disponibilità e collaborazione</p> <p>Mostrare apertura al dialogo e alla interazione</p> <p>Mostrare spirito all'accoglienza del diverso</p> <p>Mostrare curiosità per la propria esistenza</p> <p>Mostrare curiosità verso la realtà che lo circonda</p> <p>Mostra consapevolezza nel muoversi negli spazi conosciuti</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Giochi di socializzazione in piccolo gruppo</p> <p>Spazi interni alla sezione</p> <p>Le regole</p> <p>Il calendario scansione temporale (giornaliera)</p> <p>Le routine</p> <p>Cura e igiene personale</p> <p>Appartenenza alla classe (nome della classe e al gruppo di età)</p> <p>Il proprio materiale (riconoscerlo)</p>	<p>Giochi di socializzazione in piccolo gruppo e grande gruppo</p> <p>Spazi interni ed esterni alla sezione</p> <p>Le regole</p> <p>Il calendario scansione temporale (settimanale)</p> <p>Le routine</p> <p>Cura e igiene personale</p> <p>Appartenenza alla classe (gruppo di età e differenza di genere)</p> <p>Il proprio materiale (riconoscerlo)</p> <p>Le festività</p> <p>Il giorno e la notte</p> <p>Le emozioni</p> <p>Gli incarichi</p>	<p>Giochi di socializzazione in piccolo gruppo e grande gruppo</p> <p>Spazi interni ed esterni alla sezione</p> <p>Le regole</p> <p>Il calendario (giorni, mesi e stagioni)</p> <p>Le routine</p> <p>Cura e igiene personale</p> <p>Appartenenza alla classe (nome della sezione, gruppo di età e differenza di genere)</p> <p>Il proprio materiale (riconoscerlo)</p> <p>Le festività</p> <p>Ieri, oggi e domani</p> <p>Prima e dopo</p> <p>Le tradizioni</p>

			Problem solving Le emozioni Gli incarichi
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività espressivo-manipolative Giochi senso-percettivi Gioco simbolico Canti, storie e filastrocche	Attività espressivo-manipolative Giochi senso-percettivi Gioco simbolico Canti, storie e filastrocche	Attività espressivo-manipolative Giochi senso-percettivi Gioco simbolico Canti, storie e filastrocche Rappresentazioni grafico-pittoriche
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio	Uscite sul territorio	Uscite sul territorio
COMPITI DI REALTÀ	Vestirsi, svestirsi e riporre le proprie cose nel proprio spazio Gioco con i compagni	Il calendario Vestirsi, svestirsi e riporre le proprie cose nel proprio spazio Organizzo un gioco con i miei compagni	Il calendario Vestirsi, svestirsi e riporre le proprie cose nel proprio spazio Organizzo un gioco con i miei compagni spiegandone le regole Mi prendo cura dei miei compagni più piccoli
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazione mediante rubriche valutative. Compito autentico per i 5 anni. Scheda di passaggio infanzia/ primaria		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA DELL'INFANZIA

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>
<p>CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI <i>Riferimento: IN 2012 primo ciclo di istruzione</i></p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze 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</p>

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
 Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
 Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
 Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

ABILITÀ	<p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p> <p>Esprimere le emozioni tramite attività artistiche</p> <p>Interagire con i compagni e produrre brevi storie</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.</p> <p>Utilizzare diverse tecniche espressive</p> <p>Decodificare le immagini traducendo il linguaggio visivo in linguaggio verbale</p> <p>Coltivare il gusto della produzione e dell'invenzione</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione</p> <p>Osservare con interesse opere d'arte e cogliere particolari significativi</p> <p>Scoprire il bello</p> <p>Ascoltare brani musicali di vario genere e individuare alcune caratteristiche</p> <p>Osservare e esplorare la realtà che li circonda</p> <p>Discriminare suoni e rumori</p> <p>Ascoltare le produzioni sonore per stimolare il piacere di fare musica</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo</p> <p>Produrre musica utilizzando voce, corpo e oggetti</p> <p>Eseguire semplici sequenze sonoro- ritmiche</p> <p>Eseguire collettivamente e/o individualmente filastrocche, cantilene e canzoncine</p> <p>Sperimentare l'uso di mezzi tecnologici</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicale di base, producendo semplici sequenze sonore- musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati</p>
CONOSCENZE	<p>Le emozioni</p> <p>Le modalità per raccontare le proprie esperienze tramite il corpo</p> <p>Le modalità di inventare storie</p> <p>Le tecniche di disegno e manipolazione</p> <p>I colori primari e secondari</p> <p>Gradazioni, accostamenti e mescolanze di colori</p> <p>Il punto, le linee, le forme di base</p>

	<p>L'orientamento spaziale del foglio (verticale e orizzontale)</p> <p>Strumenti e materiali strutturati (carta, pennelli, pennarelli tempera...)</p> <p>Strumenti e materiali non strutturati (elementi naturali e oggetti che rilasciano tracce)</p> <p>Le varie tecniche di coloritura</p> <p>Le sonorità del proprio corpo, di oggetti naturali e artificiali</p> <p>Gli strumenti musicali</p> <p>Come si utilizzano gli oggetti per produrre suoni</p> <p>Suoni di diversi ambienti: scuola, casa, strada, parco; di fenomeni atmosferici, versi di animali ecc...</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra fiducia nelle proprie capacità artistiche</p> <p>Mostra piacere nel fare musica</p> <p>Mostra piacere nell'esprimere le proprie emozioni</p> <p>Mostra interesse nelle pratiche artistiche</p> <p>Mostra interesse per la musica e creatività</p> <p>Mostra interesse per spettacoli musicali e teatrali</p> <p>Mostra interesse per attività ritmico-musicali</p> <p>Mostra sentimenti ed emozioni derivanti dall'ascolto di eventi, suoni e brani musicali</p> <p>Mostra interesse nei confronti dell'ambiente che lo circonda</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Giochi espressivi in piccolo gruppo</p> <p>Attività pittorica</p> <p>Disegno libero</p> <p>I colori primari</p> <p>Attività manipolative</p> <p>Brani musicali</p> <p>Storie</p> <p>Brevi filmati</p> <p>Giochi ritmici (produzioni di suoni tramite il corpo, strumenti musicali e oggetti)</p> <p>Suoni naturali e artificiali</p> <p>Filastrocche e semplici canzoncine</p>	<p>Giochi espressivi in piccolo gruppo</p> <p>Attività pittorica utilizzando varie tecniche e materiali</p> <p>Disegno libero e guidato</p> <p>Le mescolanze</p> <p>Attività manipolative</p> <p>Brani musicali</p> <p>Storie</p> <p>Brevi filmati</p> <p>Giochi ritmici (produzioni di suoni tramite il corpo, strumenti musicali e oggetti)</p> <p>Filastrocche e semplici canzoncine</p> <p>Suoni naturali e artificiali</p>	<p>Giochi espressivi in piccolo e grande gruppo</p> <p>Dettato ideografico</p> <p>Attività pittorica utilizzando varie tecniche e materiali</p> <p>Le mescolanze</p> <p>Copia dal vero di oggetti</p> <p>Attività di pregrafismo</p> <p>Attività manipolative</p> <p>Brani musicali</p> <p>Sequenze ritmiche</p> <p>Storie</p> <p>Storie drammatizzate</p> <p>Oggetti sonori prodotti da loro</p> <p>Melodie o canzoncine di loro invenzione</p> <p>Poesie e filastrocche di loro invenzione</p> <p>Filmati o spettacoli teatrali</p> <p>Giochi ritmici (produzioni di suoni</p>

			tramite il corpo, strumenti musicali e oggetti) Filastrocche e semplici canzoncine Suoni naturali e artificiali
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività espressivo-manipolative Giochi senso-percettivi Gioco simbolico Canti, storie e filastrocche	Attività espressivo-manipolative Giochi senso-percettivi Gioco simbolico Canti, storie e filastrocche	Attività espressivo-manipolative Giochi senso-percettivi Gioco simbolico Canti, storie e filastrocche Rappresentazioni grafico-pittoriche
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio	Uscite sul territorio	Uscite sul territorio
COMPITI DI REALTÀ Riflessioni e confronto sul concetto di compito di realtà	Il disegno Lettura di semplici immagini Attribuire un significato verbale al segno grafico Imparare canzoni e filastrocche Imparare poesie Raccontare esperienze personali	Il disegno Lettura di immagini Utilizzare i colori attinenti alla realtà Attribuire un significato verbale al segno grafico Imparare canzoni e filastrocche Imparare poesie Raccontare esperienze personali	Il disegno Lettura di immagini Utilizzare i colori attinenti alla realtà Dettato ideografico Muoversi in modo ritmico ascoltando un brano musicale Attribuire un significato verbale al segno grafico Imparare canzoni e filastrocche Imparare poesie Raccontare esperienze personali
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazione mediante rubriche valutative. Compito autentico per i 5 anni. Scheda di passaggio infanzia/ primaria		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

A. La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

B. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Riferimento: IN 2012 primo ciclo di istruzione

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

ABILITÀ

Differenzia e opera un insieme in base alla numerosità degli elementi
 Utilizza strumenti di misura non convenzionali
 Utilizza simboli condivisi e registra quantità
 Si muove nello spazio
 Colloca e localizza sé stesso, gli altri e gli oggetti nello spazio
 Eseguce un percorso seguendo indicazioni verbali
 Riconosce le forme geometriche e le loro proprietà
 Tocca e smonta
 Individua le proprietà degli oggetti
 Seria e classifica
 Formula ipotesi
 Esplora l'ambiente esterno

CONOSCENZE

Il conteggio
 Sequenza dei numeri
 Modalità per seriare e classificare
 Gli insiemi
 I simboli
 Modalità di lettura e di scrittura di un numero
 Modalità di utilizzo di strumenti di misura
 Modalità di registrazione delle quantità
 Lunghezze e grandezze

	Concetti topologici Dimensione temporale Percorsi rettilinei, curvi, incrociati seguendo indicazioni verbali e grafiche e rappresentarli Caratteristiche delle forme geometriche Proprietà degli oggetti Proprietà del proprio corpo		
ATTEGGIAMENTI	Mostra curiosità verso i numeri Mostra interesse al ragionamento nei confronti della qualità e quantità di un oggetto Mostra interesse nell'imparare a rappresentare i risultati delle proprie esperienze attraverso i simboli Mostra curiosità per le forme esistenti nella realtà Mostra interesse a muoversi nello spazio che lo circonda Mostra interesse nei confronti delle nuove tecnologie Mostra interesse per trovare una soluzione ai problemi Mostra interesse nella formulazione di ipotesi e nel porre domande		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Realtà circostante Il calendario Le presenze Percorsi motori Scansione della giornata Il giorno e la notte Concetti spaziali e topologici Lo spazio della scuola Raggruppamento in base a un criterio dato Semplici grandezze Le quantità (uno -tanti/ tanti-pochi) Puzzle I numeri (fino a 5) Esperimenti con elementi naturali (aria, acqua, terra, luce, buio, fuoco)	Realtà circostante Il calendario Le presenze Percorsi motori Scansione della giornata Caratteristiche temporali (prima-dopo) Concetti spaziali e topologici Lo spazio della scuola Raggruppamento in base a un criterio dato Le dimensioni (grande-piccolo/ alto-basso/ lungo-corto) Il tempo meteorologico (simboli) Puzzle I numeri (fino a 10) Esperimenti con elementi naturali (aria, acqua, terra, luce, buio, fuoco)	realtà circostante Il calendario Le presenze Percorsi motori Scansione della giornata Il giorno e la notte Concetti spaziali e topologici Lo spazio della scuola Raggruppamento in base a un criterio dato Semplici grandezze Quantificazione Classificazione Seriazione Il tempo meteorologico(simboli) Puzzle Giochi logico-matematici I numeri (fino a 10 e oltre) Coding Esperimenti con elementi naturali (aria, acqua, terra, luce, buio, fuoco)
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Semplici esperimenti scientifici Giochi motori di insiemistica	Semplici esperimenti scientifici seguiti da osservazioni e descrizioni	Semplici esperimenti scientifici seguiti da osservazioni e descrizioni,

	Realizzazione di un orto	Giochi motori di insiemistica Realizzazione di un orto	illustrarne le sequenze e verbalizzarle Giochi motori di insiemistica Realizzazione di un orto
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio Uscite nel giardino della scuola	Uscite sul territorio Uscite nel giardino della scuola	Uscite sul territorio Uscite nel giardino della scuola
COMPITI DI REALTÀ	Riordino dei materiali negli appositi contenitori Giocare con il lego Il calendario	Riordino dei materiali negli appositi contenitori Giocare con il lego Il calendario Contare i propri compagni Costruire un oggetto seguendo un modello dato	Esperimento scientifico (ipotesi e tesi) e rappresentazione grafica. Riordino dei materiali negli appositi contenitori Giocare con il lego Il calendario Contare i propri compagni Costruire un oggetto partendo da una rappresentazione grafica Coding Giochi motori (nascondino, 1 2 3 stella ecc...) Labirinti Realizzare una ricetta (pasta di pane, didò ecc...)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazione mediante rubriche valutative. Compito autentico per i 5 anni. Scheda di passaggio infanzia/ primaria.		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA DELL'INFANZIA

<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.</p>
<p>CAMPO DI ESPERIENZA – DISCORSI E PAROLE <i>Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012</i></p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il suo lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi su significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni, attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p>

<p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia, Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>			
ABILITÀ'	<p>Comprendere e utilizzare parole nuove legate ai diversi contesti ed esperienze vissute in famiglia e a scuola. Fare ipotesi sui significati delle parole. Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni con le parole e imparare a controllarle. Raccontare esperienze e storie anche fantastiche rispettando uno schema semplice (Chi c'era? Dove? Cosa ha fatto? Come è finita?) . Saper spiegare come si prepara una ricetta o come si svolge un gioco rispettando una sequenza istruttiva semplice (Prima, dopo, infine). Giocare con la lingua scoprendo rime, suoni, assonanze con fantasia. Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione scritta. Comunicare e interagire con i pari rispettando le regole della conversazione.</p>		
CONOSCENZE	<p>Il significato delle parole nuove sperimentate. Il nome delle emozioni (rabbia, gioia, tristezza, paura,) Semplici sequenze di un racconto. Sequenza istruttiva semplice (gioco, ricetta). I suoni delle parole, le rime, le assonanze. I simboli del linguaggio scritto. Le regole di una conversazione.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare interesse per le idee dell'altro Mostrare interesse per un racconto Mostrare interesse per la forma di comunicazione scritta Mostra interesse ad intervenire in modo spontaneo durante le conversazioni</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Calendario delle presenze: i nomi dei compagni, delle insegnanti e le parole dell'amicizia Tombola di immagini e/o sonore Brevi canzoncine Brevi storie con immagini Giochi in piccolo gruppo Semplici frasi (soggetto-verbo ecc) Le parti principali del corpo.</p>	<p>Lettura di storie, filastrocche, poesie, canti. Conversazione libera e guidata sulle esperienze vissute. Lecture d'immagini. Narrazioni, racconti e brevi storie in rima. Canzoni e filastrocche da memorizzare. sequenze logico-temporali di una breve storia o attività di routine (3/4 immagini) I giorni della settimana Tombole sonore.</p>	<p>Giochi fonologici trovando rime e assonanze Narrazioni e racconti di media durata. Lettura d'immagine e riordino in sequenza di storie. Filastrocca dei giorni della settimana e dei mesi dell'anno. Tombole sonore. Inventare finali alternativi dei racconti. Rappresentazione grafica di una fiaba attraverso</p>

	<p>I principali elementi dell'ambiente familiare.</p> <p>Tratti grafici in libertà: lo scarabocchio.</p> <p>Lettura di semplici immagini</p>	<p>Giochi con le parole che permettono di trovare assonanze fonetiche.</p> <p>Le parti del corpo.</p> <p>Gli elementi dell'ambiente in cui vive</p> <p>Rielaborazione del proprio disegno</p>	<p>altri linguaggi (grafico-pittorico, drammatico-gestuale, sonoro-musicale).</p> <p>Gli elementi della fiaba (analisi e le relazioni causa-effetto)</p> <p>Elementi dell'ambiente circostante.</p> <p>Lettura di immagini sempre più dettagliate.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Giochi cantati in piccolo gruppo.</p> <p>Canti, storie e filastrocche.</p> <p>Gioco del far finta di...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi fonologici • Canti e poesie. • Drammatizzazioni di storie raccontate dalle insegnanti 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio del Kamiscibai
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscite sul territorio (biblioteca)</p>	<p>Uscite sul territorio (biblioteca)</p>	<p>Uscite sul territorio (biblioteca)</p> <p>Laboratorio tematico con esperti</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Saper ripetere una semplice filastrocca durante eventi programmati durante l'anno scolastico (Festività)</p>	<p>Creare un piccolo libro con varie tecniche</p>	<p>Attività in piccolo gruppo: Creare una storia definendo i personaggi, la trama e il finale</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Osservazioni mediante rubriche valutative. Compito autentico per i 5 anni. Scheda passaggio infanzia/ primaria. Valutazione metafonologica effettuata dalla psicopedagoga dell'istituto.</p>		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.			
DISCIPLINA: ITALIANO			
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (Ascolto e parlato).			
L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali, diretti o trasmessi dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.			
ABILITÀ'	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. Ascoltare e comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe, di testi narrativi, espositivi e regolativi. Raccontare esperienze vissute, storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.		
CONOSCENZE	Le regole della conversazione. Gli elementi e le informazioni principali di un discorso o di un argomento (Chi? Dove? Quando? Cosa accade?...). La struttura essenziale di un testo narrativo (inizio, svolgimento, fine). Gli indicatori spazio-temporali e i nessi logici.		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare interesse e disponibilità al dialogo e alla condivisione delle idee. Mostrare piacere di ascoltare racconti narrati e di partecipare a discorsi.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Esperienze personali. Emozioni. Storie fantastiche. Storie illustrate.	Esperienze personali. Emozioni. Storie fantastiche. Storie illustrate.	Esperienze personali. Emozioni. Storie fantastiche. Fiabe e favole. Descrizione di immagini.
ESPERIENZE (ATTIVITA' DI LABORATORIO)	Discussioni. Circle time. Lettura animata e drammatizzazioni. Giochi di ruolo.	Discussioni. Circle time. Lettura animata e drammatizzazioni. Giochi di ruolo.	Discussioni. Circle time. Lettura animata e drammatizzazioni. Giochi di ruolo.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Laboratorio in biblioteca. Incontri con l'autore. Spettacoli teatrali.	Laboratorio in biblioteca. Incontri con l'autore. Spettacoli teatrali.	Laboratorio in biblioteca. Incontri con l'autore. Spettacoli teatrali.

COMPITI DI REALTA'	Drammatizzazione.	Drammatizzazione.	Drammatizzazione. Interviste.
MODALITA' E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.			
DISCIPLINA: ITALIANO			
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (Ascolto e parlato).			
L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali diretti o trasmessi dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.			
ABILITÀ'	<p>Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo, formulando domande precise e pertinenti, dando risposte, fornendo spiegazioni ed esempi, esprimendo la propria opinione e cogliendo le posizioni degli altri.</p> <p>Comprendere il tema, le informazioni essenziali, lo scopo, l'argomento o il messaggio di un'esposizione (diretta o trasmessa dai media)</p> <p>Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.</p> <p>Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.</p> <p>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>		
CONOSCENZE	<p>Le regole della conversazione.</p> <p>Gli elementi e le informazioni di un discorso o di un argomento (Chi? Dove? Quando? Cosa accade?...).</p> <p>La struttura delle varie tipologie testuali.</p> <p>Gli indicatori spazio-temporali e i nessi logici.</p> <p>Scalette e regole per l'esposizione orale.</p> <p>I diversi registri linguistici.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare interesse e disponibilità al dialogo e alla condivisione delle idee.</p> <p>Mostrare piacere di ascoltare racconti narrati e di partecipare a discorsi.</p>		
CONTENUTI	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">4° ANNO</td> <td style="width: 50%;">5° ANNO</td> </tr> </table>	4° ANNO	5° ANNO
4° ANNO	5° ANNO		

ARGOMENTI TEMATICHE	Esperienze scolastiche ed extrascolastiche. Tematiche varie (sociali, ambientali, di attualità...).	Esperienze scolastiche ed extrascolastiche. Tematiche varie (sociali, ambientali, di attualità...).
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Discussioni. Circle time. Lettura animata e drammatizzazioni. Giochi di ruolo. Cineforum. Attività multimediali.	Discussioni. Circle time. Lettura animata e drammatizzazioni. Giochi di ruolo. Dibattiti. Cineforum. Attività multimediali.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Laboratorio in biblioteca. Incontri con l'autore. Spettacoli teatrali e cinematografici.	Laboratorio in biblioteca. Incontri con l'autore. Spettacoli teatrali e cinematografici.
COMPITI DI REALTÀ	Drammatizzazione. Interviste. Realizzazione di videoclip.	Drammatizzazione. Interviste. Realizzazione di videoclip.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.	
DISCIPLINA: ITALIANO LETTURA	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze	
Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.	
ABILITÀ	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;

	Leggere e comprendere testi di vario tipo, individuando le informazioni principali e le loro relazioni, cogliendone l'argomento, il senso globale, lo scopo, ampliando conoscenze e lessico.		
CONOSCENZE	Lettere, sillabe, frasi, i principali segni di interpunzione. La struttura (inizio, svolgimento, conclusione) e gli elementi principali di un testo (personaggi, luoghi e tempi).		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità nei confronti dei libri e interesse alla lettura.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	La fonetica (il suono delle lettere) - sillabe - parole - caratteri della scrittura. Semplici frasi e didascalie. Le emozioni. Esperienze personali. Storie fantastiche.	Caratteri della scrittura. Esperienze personali. Le emozioni. Filastrocche e poesie. Storie fantastiche. Fiabe e favole.	Esperienze personali. Le emozioni. Filastrocche e poesie. Testi narrativi e regolativi.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Laboratorio di lettura	Laboratorio di lettura	Laboratorio di lettura
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscita sul territorio: lettura di insegne, cartelli, segnali; attività in biblioteca, ...	Uscita sul territorio: attività in biblioteca, ...	Uscita sul territorio: attività in biblioteca, ...
COMPITI DI REALTÀ	Realizzazione di Memory con parole scritte in diversi caratteri; Tombola di parole	Lettura animata di una semplice storia inventata a gruppi	Lettura animata di una storia inventata a gruppi
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.</p>
<p>DISCIPLINA: ITALIANO LETTURA</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p>

<p>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>		
ABILITÀ	<p>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.</p> <p>Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.</p> <p>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.</p> <p>Ricerca 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.).</p> <p>Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.</p> <p>Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.</p> <p>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>	
CONOSCENZE	<p>I segni di interpunzione.</p> <p>La relazione tra i fatti: nessi causa – effetto.</p> <p>La struttura dei testi e le sequenze narrative.</p> <p>Le principali figure retoriche.</p> <p>Tecniche di supporto alla comprensione e alla verbalizzazione (sottolineare, annotare, costruire mappe e schemi).</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare curiosità nei confronti dei libri e interesse alla lettura.</p> <p>Mostrare curiosità nel ricercare nuove informazioni e nella scoperta del proprio genere letterario preferito.</p>	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Le varie tipologie testuali	Le varie tipologie testuali
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Laboratorio di lettura	Laboratorio di lettura
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscita sul territorio: attività in biblioteca od organizzate con Enti territoriali su eventi a tema	Uscita sul territorio: attività in biblioteca od organizzate con Enti territoriali su eventi a tema
COMPITI DI REALTÀ	Allestimento e gestione di una biblioteca di classe/plesso	Realizzazione di un audiolibro
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.			
DISCIPLINA: ITALIANO SCRITTURA			
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze			
Scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.			
ABILITÀ'	Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. Produrre con frasi semplici e compiute, che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione, brevi testi funzionali, narrativi, descrittivi legati a scopi concreti e/o connessi con situazioni quotidiane.		
CONOSCENZE	Vocali - consonanti – sillabe. La struttura della frase. Le convenzioni ortografiche. I principali segni di punteggiatura. La struttura di un testo narrativo, descrittivo, poetico, regolativo.		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare interesse nel comunicare attraverso la lingua scritta e curiosità di sperimentare le potenzialità espressive della lingua italiana.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Alfabeto - parole – didascalie. Esperienze personali. Storie fantastiche	Frase – descrizioni. Storie fantastiche. Vissuti personali. Filastrocche.	Descrizioni. Fiabe – favole. Vissuti personali. Filastrocche – poesie. Testi regolativi.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Pregrafismo. Manipolazione. Inventare frasi. Giochi linguistici	Inventare storie. Giochi linguistici. Giochi per la costruzione della frase. Scrittura collaborativa.	Inventare storie. Giochi linguistici. Scrittura collaborativa e creativa.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite didattiche e sul territorio (biblioteca, ...)	Uscite didattiche e sul territorio. Esperienze di gemellaggio (scambio di lettere tra classi, plessi, ...)	Uscite didattiche e sul territorio. Esperienze di gemellaggio (scambio di lettere tra classi, plessi, ...)
COMPITI DI REALTÀ	Realizzazione di: Alfabetiere, Scarabeo, Memory	Realizzazione di messaggi per le giornate mondiali (Diritti, Ambiente, ...)	Realizzazione di brevi storie da leggere o drammatizzare

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.
--	--

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.		
DISCIPLINA: ITALIANO SCRITTURA		
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze		
Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.		
ABILITÀ'	<p>Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>Produrre testi di diverso tipo (esperienze personali o vissute da altri, lettere aperte, brevi articoli di cronaca, emozioni e stati d'animo anche sotto forma di diario, testi regolati o progetti schematici, esperienze scolastiche e argomenti di studio) sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p> <p>Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>Rielaborare testi e sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.</p>	
CONOSCENZE	<p>Convenzioni ortografiche.</p> <p>Nessi logici e temporali.</p> <p>La punteggiatura.</p> <p>Le varie tipologie testuali (elementi e struttura).</p> <p>Videoscrittura.</p>	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare interesse nel comunicare attraverso la lingua scritta e curiosità di sperimentare le potenzialità espressive della lingua italiana.	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Testo narrativo (fiaba, favola, miti e leggende ...), testo descrittivo, regolativo, poetico.	Testo narrativo (lettere, email, diario); argomentativo (diritti, ambiente, ...). Schemi e mappe. Il riassunto.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Scrittura collaborativa e creativa	Scrittura collaborativa e creativa. Giornalino.

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite didattiche e sul territorio. Esperienze di gemellaggio (scambio di lettere tra classi, plessi). Interviste	Uscite didattiche e sul territorio (biblioteca, Municipio). Interviste.
COMPITI DI REALTÀ	Realizzazione di slogan e messaggi	Produzione e drammatizzazione di storie inerenti a un particolare periodo o personaggio storico
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.			
DISCIPLINA: ITALIANO (ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO)			
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze			
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.			
ABILITÀ'	Comprendere in brevi testi il significato di parole non note e utilizzarle in modo appropriato nelle produzioni orali e scritte. Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, ampliando il patrimonio lessicale anche attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche.		
CONOSCENZE	Famiglie di parole, aggettivi desunti dall'esperienza sensoriale. Termini relativi ai concetti spazio-temporali. Sinonimi e contrari. Campi semantici, relazione di significato tra le parole, omonimi. Ordine alfabetico, il vocabolario: significato delle parole e sillabazione.		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare piacere di comunicare utilizzando un lessico ricco ed appropriato. Mostrare curiosità nei confronti della scoperta di nuovi significati.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Le parole del tempo e dello spazio. Lessico relativo alla famiglia. Ambienti della scuola. La giornata scolastica. Natura.	Le parole del tempo e dello spazio. Le parole legame. Le parole con significato simile, contrarie, con più significati. Le emozioni.	Ordine alfabetico e dizionario. Sinonimi, contrari, omonimi. Campi semantici. Relazioni di significato tra le parole nei testi.

	Esperienze sensoriali. Emozioni.	Lessico relativo alla natura. Aggettivi per descrivere.	Primo approccio al lessico specifico. I modi di dire.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Giochi didattici e creazione di cartelloni	Giochi didattici e creazione dell'albero delle parole nuove	Costruzione di una rubrica
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	/	/	/
COMPITI DI REALTÀ	Danza dell'alfabeto	Creazione di memory con parole	Costruzione di giochi (indovina chi) con gli aggettivi qualificativi.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.	
DISCIPLINA: ITALIANO (ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO)	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze 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.	
ABILITÀ'	Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base anche utilizzando il dizionario come strumento di consultazione. Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative (orali, di lettura e di scrittura) e attivare la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico), utilizzando termini specifici legati alle discipline di studio. Abbiamo cercato di unire le ultime due abilità nella versione che vedete sotto in giallo: Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. Comprendere l'uso e il significato figurato delle parole, le loro diverse accezioni e individuare quelle specifiche riferite al contesto.
CONOSCENZE	Lessico specifico relativo alle discipline. Principali meccanismi di derivazione delle parole, campi semantici. Il vocabolario (significato delle parole, sillabazione, categorie grammaticali e lessicali). Intuizione del significato di parole in base al contesto e all'etimologia.

	L'uso proprio e figurato delle parole o espressioni nella lingua italiana. Prefissi e suffissi nella formazione delle parole. Evoluzione della lingua italiana.	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare piacere di comunicare utilizzando un lessico ricco, specifico ed appropriato. Mostrare desiderio di sperimentare e utilizzare in modo ludico le parole.	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Lessico relativo alle discipline di studio. Campi semantici, polisemie, nomi derivati, alterati, suffissi, prefissi. Il vocabolario e i suoi usi.	Lessico relativo alle discipline di studio. Campi semantici, polisemie, nomi derivati, alterati, suffissi, prefissi. Il vocabolario e i suoi usi. Genesi ed evoluzione delle parole.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Gara di velocità nel trovare il significato di parole. Giochi didattici	Giochi didattici
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	/	/
COMPITI DI REALTÀ	Olimpiadi delle parole	Creazione di un dizionario specifico relativo al gergo giovanili
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.	
DISCIPLINA: ITALIANO (ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA)	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	
ABILITÀ	Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.).

	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.		
CONOSCENZE	Le principali convenzioni ortografiche. La punteggiatura. Le principali categorie morfosintattiche.		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare desiderio di apprendere l'uso corretto della lingua e predisposizione a riflettere sulla lingua.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Convenzioni ortografiche: suoni duri e dolci di C e G - sc - gn - gli - cu - qu - cqu - mp - mb.</p> <p>I segni di punteggiatura: punto - virgola - punto interrogativo - punto esclamativo.</p> <p>Raddoppiamenti.</p> <p>Divisione in sillabe.</p> <p>Elementi essenziali della frase.</p>	<p>Convenzioni ortografiche ed eccezioni: suoni duri e dolci di C e G - sc - gn - gli - cu - qu - cqu - mp - mb - l'accento - l'apostrofo - l'uso dell'H.</p> <p>I segni di punteggiatura: punto - virgola - punto interrogativo - punto esclamativo - i due punti.</p> <p>Raddoppiamenti.</p> <p>Divisione in sillabe.</p> <p>Principali categorie morfologiche: articoli - nomi - aggettivi qualificativi - verbi.</p> <p>Elementi essenziali della frase: soggetto - predicato - espansioni.</p>	<p>Convenzioni ortografiche ed eccezioni.</p> <p>I segni di punteggiatura: punto - virgola - punto interrogativo - punto esclamativo - i due punti - le maiuscole.</p> <p>Principali categorie morfologiche: articoli - nomi - aggettivi qualificativi - preposizioni - verbi al modo indicativo.</p> <p>Elementi essenziali della frase: soggetto - predicato - espansioni.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Giochi linguistici, anche in ambienti virtuali	Giochi linguistici, anche in ambienti virtuali Lapbook	Giochi linguistici, anche in ambienti virtuali Costruzione di una "valigetta degli attrezzi" (libretto delle regole grammaticali)
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	/	/	/
COMPITI DI REALTÀ	Produzione di giochi di parole (Scarabeo, cruciverba, ...)	Creazione di Lapbook	Produzione di supporti visivi sulle regole ortografiche e grammaticali

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.
--	--

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.		
DISCIPLINA: ITALIANO (ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPlicita E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA)		
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze		
Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.		
ABILITÀ	Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole e comprendere le principali relazioni di significato tra le parole Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice. Riconoscere le parti del discorso, o categorie lessicali, i principali tratti grammaticali e le congiunzioni di uso più frequente. Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.	
CONOSCENZE	I segni di interpunzione. Le convenzioni ortografiche. Le categorie morfosintattiche. Gli elementi della comunicazione. I diversi registri linguistici.	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare desiderio di apprendere l'utilizzo corretto della lingua e predisposizione a riflettere sulla lingua.	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Convenzioni ortografiche ed eccezioni. I segni di punteggiatura: punto - virgola - punto interrogativo - punto	Convenzioni ortografiche ed eccezioni.

	<p>esclamativo - i due punti - le virgolette - punto e virgola.</p> <p>Il discorso diretto e indiretto.</p> <p>Categorie morfologiche: articoli - nomi e loro classificazioni - aggettivi qualificativi e gradi - preposizioni semplici e articolate congiunzioni - verbi (modi, tempi, persone).</p> <p>I meccanismi di formazione di parole e le loro principali relazioni di significato (parole semplici, derivate e composte - somiglianze, differenze e appartenenza a un campo semantico).</p> <p>Elementi della frase: soggetto - predicato - complementi.</p>	<p>I segni di punteggiatura: punto - virgola - punto interrogativo - punto esclamativo - i due punti - le virgolette - punto e virgola.</p> <p>Il discorso diretto e indiretto.</p> <p>Categorie morfologiche: articoli - nomi e loro classificazioni - aggettivi qualificativi e gradi - preposizioni semplici e articolate congiunzioni - aggettivi e pronomi - avverbi - verbi (modi, tempi, persone, la forma).</p> <p>I meccanismi di formazione di parole e le loro principali relazioni di significato (parole semplici, derivate e composte - somiglianze, differenze e appartenenza a un campo semantico).</p> <p>La variabilità della lingua nel tempo e nello spazio.</p> <p>Elementi della frase: soggetto - predicato - complementi.</p> <p>Elementi della comunicazione: emittente - destinatario - messaggio.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Giochi linguistici, anche in ambienti virtuali.</p> <p>Classificazione delle parti del discorso attraverso cartelloni murali, scatole e ambienti virtuali.</p>	<p>Giochi linguistici, anche in ambienti virtuali.</p> <p>“Quizzone” su regole ortografiche e grammaticali.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	/	/
COMPITI DI REALTÀ	Creazione di “quiz” ortografici e/o grammaticali.	Creazione di tutorial per le regole grammaticali.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <p>Capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell’evoluzione a livello globale e della sostenibilità.</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p> <p>Comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l’impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>

DISCIPLINA: STORIA**Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze**

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.

Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità, dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

ABILITÀ	<p>Usa delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere, individuare ed esplorare le tracce usandole come fonti per produrre conoscenze sul passato, ricavando informazioni e conoscenze utili. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e rappresentare relazioni di successione e contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti. Comprendere la funzione e utilizzare gli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale). <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze in semplici schemi temporali. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 		
CONOSCENZE	<p>Le parole del tempo. Concetti di tempo lineare e tempo ciclico. Concetti di causa / effetto. Strumenti per la misurazione del tempo. Le fonti. La nascita dell'Universo e della Terra. L'evoluzione dell'uomo. La Preistoria.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare curiosità per la scoperta verso gli elementi del passato. Mostrare consapevolezza della necessità di organizzare il tempo.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Le parole del tempo (prima, poi, dopo, infine, ...). La contemporaneità (mentre, intanto, contemporaneamente...).</p> <p>I giorni della settimana, i mesi e le stagioni.</p>	<p>La contemporaneità (mentre, intanto, contemporaneamente...).</p> <p>Causa – effetto. Gli strumenti di misurazione e organizzazione del tempo</p>	<p>La linea del tempo. Le fonti storiche. Lo storico e i suoi aiutanti. La nascita dell'Universo e della Terra.</p>

	Causa – effetto.	(calendario, diario, orologio...).	Evoluzione della vita sulla Terra. I dinosauri. L'evoluzione dell'Uomo, I principali elementi dell'organizzazione nella Preistoria.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Lapbook con le parole del tempo. Drammatizzazione delle routine quotidiane.	Costruzione di strumenti per la misurazione del tempo.	Realizzazione di fossili. Lo scavo archeologico. Realizzazione di una linea del tempo.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio	Uscite sul territorio	Uscite didattiche presso parchi tematici
COMPITI DI REALTÀ	Organizzazione della settimana scolastica ideale. Consultazione del menù scolastico.	Costruzione della propria linea del tempo. Costruzione di un calendario. Uso del diario.	Costruzione di un plastico/diorama di un paesaggio preistorico con dinosauri e/o uomini preistorici .
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA Capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI Comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>
<p>DISCIPLINA: STORIA</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze</p> <p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. 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.</p>

<p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità, dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>	
ABILITÀ	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni con fonti di diversa natura e ricostruire quadri storico-sociali con grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e testi di genere diverso, cartacei e digitali. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere carte storico - geografiche relative alle civiltà studiate <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il sistema di misura del tempo occidentale o di altre civiltà. <p>Esposizione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente elaborandone rappresentazioni sintetiche. • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina elaborando testi orali, scritti o digitali.
CONOSCENZE	<p>Le civiltà antiche fino alla caduta dell'Impero Romano d'Occidente. Carte storico-geografiche. Le fonti storiche.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare curiosità per la scoperta verso gli elementi del passato. Mostrare consapevolezza della necessità di organizzare il tempo.</p>
CONTENUTI	<p>4° ANNO</p>
	<p>5° ANNO</p>
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Le civiltà dei fiumi (Sumeri, Babilonesi, Egizi...).</p> <p>Le civiltà del mare (Persiani, Ittiti, Fenici...).</p>
	<p>I Greci. Le civiltà pre-italiche (Etruschi, Camuni, Latini...).</p> <p>I Romani.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Ricostruzione grafica o tridimensionale di elementi tipici di alcune civiltà. Drammatizzazioni e rievocazioni storiche.</p>
	<p>Ricostruzione grafica o tridimensionale di elementi tipici di alcune civiltà. Drammatizzazioni e rievocazioni storiche.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Visite guidate presso musei</p>
	<p>Visite guidate presso musei e città</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Allestimento di una mostra reale o virtuale di prodotti realizzati in gruppo-.</p>
	<p>Prodotti multimediali utili allo studio delle civiltà antiche. Creazione di copioni e drammatizzazioni con rievocazione storica.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.</p>

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.

Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).

Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)

Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.

Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.

Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

ABILITÀ

Orientamento

- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti, orientandosi attraverso punti di riferimento.

Linguaggio della geo-graficità

- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti nuovi, leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.

Paesaggio

- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta individuando e descrivendo gli elementi fisici e antropici che lo caratterizzano.

Regione e sistema territoriale

	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato, riconoscendo in esso le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo. 		
CONOSCENZE	<p>Elementi di orientamento. Elementi essenziali di cartografia: la simbologia, la rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento. Paesaggi naturali e antropici. La funzione degli spazi conosciuti.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare curiosità e interesse nello scoprire ed esplorare gli ambienti circostanti e/o geografici. Mostrare consapevolezza nel muoversi negli spazi fisici e sulle carte geografiche.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Gli indicatori topologici La lateralizzazione I percorsi Spazi e funzioni (casa - scuola)</p>	<p>Gli indicatori topologici I punti di riferimento I percorsi Spazi e funzioni (città) La rappresentazione dall'alto: la pianta dell'aula o di una stanza della propria casa con misure non convenzionali Simboli e legende Elementi naturali e antropici di alcuni paesaggi (montagna, collina, pianura e mare)</p>	<p>Gli indicatori topologici I punti cardinali Riduzioni e ingrandimenti I diversi tipi di carte geografiche in rapporto alla loro funzione Simboli e legende Gli elementi fisici degli ambienti: pianura, lago, fiume, collina, montagna, mare e città Le modifiche dell'uomo sull'ambiente Prima analisi critica degli interventi umani sull'ambiente</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Lapbook con le parole dello spazio Esperienze di orientamento / percorsi in palestra</p>	<p>Ricostruzione tridimensionale della propria classe</p>	<p>Lapbook sui vari ambienti Laboratorio di cartografia</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Uscite sul territorio</p>	<p>Uscite sul territorio</p>	<p>Uscite didattiche e sul territorio</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Progettazione a gruppi di percorsi per una "caccia al tesoro" all'interno della scuola</p>	<p>Costruzione della "classe ideale" con materiale riciclato</p>	<p>Realizzazione di un plastico di un ambiente</p>

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.
--	--

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
Capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.	
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
Comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.	
DISCIPLINA: GEOGRAFIA	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	
Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).	
Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)	
Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	
Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.	
Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	
ABILITÀ	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali ed estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta. <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.

	Regione e sistema territoriale	
	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e 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. 	
CONOSCENZE	I punti cardinali. Rappresentazione grafica dell'Italia, dell'Europa e dei diversi continenti. Diversi tipi di carte geografiche. Coordinate geografiche terrestri. La riduzione in scala. Patrimonio naturale e culturale del proprio contesto di vita.	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità e interesse nello scoprire ed esplorare gli ambienti circostanti e/o geografici. Mostrare consapevolezza nel muoversi negli spazi fisici e sulle carte geografiche.	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Punti cardinali e la bussola Il reticolo geografico Meridiani e paralleli Latitudine e longitudine Carte fisiche, politiche, tematiche La scala delle carte Rappresentazione dei dati L'Italia fisica e i suoi ambienti La popolazione e l'economia dell'Italia Gli interventi dell'uomo sul territorio	Confronti tra realtà spaziali vicine e lontane, osservando fotografie e immagini Gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani, europei e mondiali Organizzazione politica e amministrativa dell'Italia Concetto di regione Le regioni italiane nei vari aspetti: geografico, economico, storico e climatico I patrimoni naturali e culturali dell'Italia
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Laboratorio cartografico (es.: dalla foto aerea alla carta geografica)	Proposte di soluzioni di problemi relativi alla protezione, conservazione e valorizzazione del patrimonio ambientale. Realizzazione di un plastico di una regione/ dell'Italia
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite didattiche e sul territorio (Pro Loco)	Uscite didattiche e sul territorio (Pro Loco)
COMPITI DI REALTÀ	Realizzazione di carte geografiche e tematiche	Progettare itinerari di viaggio
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

COMPETENZA MATEMATICA			
Capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.			
DISCIPLINA: MATEMATICA			
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (Numeri).			
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.			
ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre,...ed eseguire le operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. (1° 2q, 2° 1 e 2 q, 3° 1e2q) Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale, anche rappresentandoli sulla retta. (1° 1q) Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. 		
CONOSCENZE	I numeri naturali, cardinali e ordinali. Lettura e scrittura di numeri. Concetto di decina e valore posizionale delle cifre. Simboli di <, >, =. Algoritmi di calcolo. Strategie di calcolo mentale.		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare un atteggiamento positivo verso la matematica attraverso esperienze significative e vicine alla realtà che implicino strategie risolutive con numeri, calcoli, dati e previsioni, misurazioni, forme e rappresentazioni di spazi.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	I numeri fino al 20. Concetto di decina. Addizioni e sottrazioni in riga. Strategie di risoluzione di un problema, anche attraverso rappresentazioni grafiche.	I numeri fino al 100. Concetto di centinaio. Addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni in riga e in colonna. Strategie di risoluzione di un problema, anche attraverso rappresentazioni grafiche	I numeri fino al 1.000. Concetto di migliaio. Le 4 operazioni in riga e in colonna. Strategie di risoluzione di un problema, anche attraverso rappresentazioni grafiche
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Giochi con materiale strutturato e non. Giochi sul calcolo. Applicazioni digitali.	Giochi con materiale strutturato e non. Giochi sul calcolo. Applicazioni digitali.	Giochi con materiale strutturato e non. Giochi sul calcolo. Applicazioni digitali.

	Creazione di strumenti per facilitare la memorizzazione (linea dei numeri...).	Creazione di strumenti per facilitare la memorizzazione (linea dei numeri, tabelline...).	Creazione di strumenti per facilitare la memorizzazione (linea dei numeri, tabelline, divisioni...).
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio a caccia di numeri.	Uscite sul territorio a caccia di numeri.	Uscite sul territorio a caccia di numeri.
COMPITI DI REALTÀ	Costruzione di memory o domino.	Tombola e/o memory sulle tabelline.	Allestimento di un mercato per l'uso di monete e banconote.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

COMPETENZA MATEMATICA	
Capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.	
DISCIPLINA: MATEMATICA	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (Numeri).	
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	
ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. • Operare con numeri decimali, negativi, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane e in contesti concreti. • Stimare il risultato di una operazione. • Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.
CONOSCENZE	<p>Regole di produzione dei nomi dei numeri. I numeri naturali, cardinali e ordinali. Lettura e scrittura di numeri. Valore posizionale delle cifre. Ordinamento di numeri naturali. Composizione e scomposizione dei grandi numeri. Numeri decimali e uso della virgola e numeri relativi. Algoritmi di calcolo.</p>

	Strategie di calcolo mentale. Le frazioni. Le espressioni. Le potenze. La percentuale. Spesa, guadagno e ricavo.	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare un atteggiamento positivo verso la matematica attraverso esperienze significative e vicine alla realtà che implicino strategie risolutive con numeri, calcoli, dati e previsioni, misurazioni, forme e rappresentazioni di spazi.	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	I numeri dell'ordine delle migliaia. Concetto di frazione e numero decimale. Le 4 operazioni. Strategie di risoluzione di un problema, anche attraverso rappresentazioni grafiche.	I numeri dell'ordine dei milioni, anche con l'uso delle potenze. Le espressioni con l'uso delle parentesi. Percentuale, anche come calcolo dello sconto/aumento. Concetto di spesa, guadagno e ricavo. Strategie di risoluzione di un problema, anche attraverso rappresentazioni grafiche.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Giochi sul calcolo. Giochi sul riconoscimento della posizione corretta delle cifre. Applicazioni digitali. Lettura di grandi numeri in contesti concreti.	Applicazioni digitali. Lettura di grandi numeri in contesti concreti. Simulazione di acquisti per l'uso della percentuale. Lettura di volantini pubblicitari per verificare lo sconto di prodotti.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Attività ludica.	Uscita al mercato del paese.
COMPITI DI REALTÀ	Creazione di oggetto e relativa divisione utilizzando diversi tipi di frazione.	Creazione di un volantino pubblicitario con prodotti scontati e non.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

<p>COMPETENZA MATEMATICA</p> <p>Capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La</p>
--

competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

DISCIPLINA: MATEMATICA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (Relazioni, dati e previsioni).

L'alunno ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.

Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).

ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. (1° 1e2q, 2° 1q) • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.(2° 2q, 3° 1 e 2 q) • Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).
-----------------	--

CONOSCENZE	<p>Classificazione e ordinamento di oggetti, numeri rispetto a criteri dati. Semplici elementi di probabilità. Le parole per il confronto e l'ordinamento. Quantificatori e connettivi logici. Grafici e tabelle per svolgere semplici indagini statistiche (ideogrammi, istogrammi, cos'è un'indagine? Cosa sono i dati?...).</p> <p>Grandezze: orologio (interdisciplinare con storia), osservazione delle unità di misura sugli strumenti per il disegno (righello, lunghezza di un cm...).</p>
-------------------	--

ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare un atteggiamento positivo verso la matematica attraverso esperienze significative e vicine alla realtà che implicino strategie risolutive con numeri, calcoli, dati e previsioni, misurazioni, forme e rappresentazioni di spazi.</p>
----------------------	---

CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Classificare e raggruppare elementi in base a una o più proprietà e loro rappresentazione.</p>	<p>Classificazioni. Connettivi logici: e, non, o... Quantificatori: ciascuno, ognuno, ogni... Le previsioni.</p>	<p>Classificazioni. Rappresentazioni grafiche e schemi risolutivi (diverse forme di rappresentazione...digitali, tabelle, grafici).</p>

	Riconoscere eventi possibili, impossibili o certi. Conoscenza e utilizzo dei quantificatori logici.	Raccolta dati per un'indagine. Grafici: ideogrammi, istogrammi.	Strategie di risoluzione di situazioni problematiche.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività manuali /di osservazione per riconoscere eventi possibili, impossibili o certi.	Indagini statistiche semplici coinvolgendo le classi parallele /classi dell'Istituto per creare una raccolta dati supportata da grafici costruiti con materiale strutturato e non.	Attività nel laboratorio informatico per creazione di statistiche in formato digitale utilizzando Word, Excel, Power Point e/o applicazioni adatte.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite in giardino per classificare gli elementi naturali in base a caratteristiche comuni condivise all'interno di piccoli gruppi.	Uscite in giardino per classificare gli elementi naturali in base a caratteristiche comuni condivise all'interno di piccoli gruppi e costruzione di grafici rappresentativi degli elementi.	Uscite in giardino per la costruzione di grafici rappresentativi digitali e/o con materiale deciso dal piccolo gruppo.
COMPITI DI REALTÀ	Costruzione di tabelle sul tempo meteorologico con osservazione sugli eventi atmosferici.	Creazione a gruppi di giochi sulla probabilità.	Creazione di quiz sulla probabilità con applicazioni digitali.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

<p>COMPETENZA MATEMATICA</p> <p>Capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p>
<p>DISCIPLINA: MATEMATICA</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (Relazioni, dati e previsioni).</p> <p>L'alunno ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p>

<p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p>		
ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni e problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. • Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. • Utilizzare le principali unità di misura e passare da un'unità di misura a un'altra per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. • In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. • Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. 	
CONOSCENZE	<p>Tipi di grandezza: lunghezza, massa\peso, capacità, denaro. Relazioni d'ordine tra grandezze omogenee. Unità di misura del S.I. con multipli e sottomultipli. Strategie di risoluzione di un problema. Rappresentazioni grafiche e schemi risolutivi. Terminologia specifica. Osservazioni e rilevamenti statistici semplici. Diagrammi a barre, istogrammi, areogrammi. Uso di diagrammi scelti opportunamente. Criteri di classificazione in situazioni date.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare un atteggiamento positivo verso la matematica attraverso esperienze significative e vicine alla realtà che implicino strategie risolutive con numeri, calcoli, dati e previsioni, misurazioni, forme e rappresentazioni di spazi.</p>	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Unità di misura convenzionali: lunghezza, peso, capacità, denaro (con multipli e sottomultipli). La media e la moda in un'indagine statistica. Risoluzione grafiche di problemi. La probabilità (anche ugualmente probabili).</p>	<p>Rappresentazione della soluzione di un problema anche in formato digitale utilizzando applicazioni conosciute. Quantificazione della probabilità di uno o più eventi Unità di misura convenzionali. Lettura e comprensione delle diverse tipologie di grafici.</p>

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Creazione quiz tramite applicazioni digitali (Kahoot!, Wordwall...).	Creazione quiz tramite applicazioni digitali (Kahoot!, Wordwall...). Riproduzione della raccolta dati di un'indagine in formato digitale con formule per il calcolo di moda e mediana.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Indagini statistiche sul territorio.	Partecipazioni a indagini organizzate con altri plessi/scuole.
COMPITI DI REALTÀ	Costruzione di tabelle su indagini a più fattori.	Gara a classi parallele sui quiz creati con applicazioni digitali.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

COMPETENZA MATEMATICA	
Capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.	
DISCIPLINA: MATEMATICA	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (Spazio e figure).	
L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).	
ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire e comunicare la propria posizione e quella di oggetti nello spazio usando termini adeguati. • Stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. • Descrivere, eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. • Riconoscere, denominare, descrivere, disegnare figure geometriche e costruire modelli materiale anche nello spazio.(1° 2q, 2° 1e 2 q, 3° 1e2q)
CONOSCENZE	Figure geometriche (piane, solide, tipi di linee). Simmetria interna ed esterna. Concetti topologici e rappresentazioni grafiche per eseguire e descrivere un semplice percorso (trasversali). Orientamento spaziale (trasversale).

	Unità di misura non convenzionali. Strumenti del disegno geometrico e loro uso.		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare un atteggiamento positivo verso la matematica attraverso esperienze significative e vicine alla realtà che implicino strategie risolutive con numeri, calcoli, dati e previsioni, misurazioni, forme e rappresentazioni di spazi.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Concetti topologici (sopra/sotto, destra/sinistra, in alto/in basso...). Orientamento spaziale. Figure geometriche. Uso corretto degli strumenti per il disegno (righello).	Figure geometriche solide e piane. Uso corretto degli strumenti per il disegno (righello). Riconoscimento degli assi di simmetria in figure date, costruzione di figure simmetriche.	Figure geometriche piane. Concetto di poligoni. Uso corretto degli strumenti per il disegno (righello su foglio bianco, introduzione all'uso del goniometro).
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Creazione figure geometriche con materiale non strutturato (fili, cannuce, pongo, pasta di sale...). Percorsi anche in palestra, seguendo indicazioni specifiche.	Creazione figure geometriche con materiale dato (tangram). Creazione figure simmetriche con tempera o altro materiale.	Utilizzo di software per la creazione di figure geometriche secondo indicazioni su lati, angoli e caratteristiche varie (code.org).
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osservazione delle figure che compongono l'ambiente circostante (aula, giardino, parcheggio, paese...).	Osservazione degli oggetti che ci sono nell'ambiente circostante (aula, giardino, parcheggio, paese...) che rappresentano forme geometriche note.	Osservazione del mondo esterno da un'altra prospettiva assumendo posizioni diverse nello spazio o utilizzando specchi o superfici riflettenti.
COMPITI DI REALTÀ	Creazione a gruppi di una canzone/filastrocca per aiutare nella memorizzazione delle figure geometriche.	Creazione di figure geometriche con materiale di riciclo.	Creazione un quiz sulle figure geometriche con applicazioni digitali.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

COMPETENZA MATEMATICA		
Capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.		
DISCIPLINA: MATEMATICA		
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (Spazio e figure).		
L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).		
ABILITÀ'	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità, parallelismo. • Riconoscere, descrivere, denominare e classificare figure geometriche, ruotate, traslate e riflesse, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. • Riprodurre una figura in base a una descrizione, anche in scala, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). • Costruire e utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. • Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. • Determinare il perimetro e l'area di figure utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. 	
CONOSCENZE	<p>Le figure geometriche piane e solide e i movimenti nel piano. Concetto di poligono concavo e convesso. Calcolo del perimetro di figure conosciute. Simmetrie interne ed esterne; figure riflesse, traslate e ruotate. Gli strumenti per il disegno geometrico (righello, goniometro, squadre...).</p> <p>Concetto di angolo e sua classificazione. Unità di misura convenzionali. La trasformazione di una misura nella sua equivalente. Peso netto, peso lordo, tara. Concetti di area e perimetro.</p>	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare un atteggiamento positivo verso la matematica attraverso esperienze significative e vicine alla realtà che implicino strategie risolutive con numeri, calcoli, dati e previsioni, misurazioni, forme e rappresentazioni di spazi.	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO

ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Caratteristiche delle figure geometriche con attenzione agli angoli e ai lati.</p> <p>Riconoscimento e disegno delle linee nel piano e delle loro caratteristiche, riproduzione corretta con gli strumenti per il disegno.</p> <p>Concetto di poligoni e introduzione al perimetro delle figure piane come misura del contorno, distinzione tra poligoni concavi e convessi.</p> <p>Uso corretto degli strumenti per il disegno (righello su foglio bianco, introduzione all'uso del goniometro).</p> <p>Equivalenze tra misure.</p>	<p>Perimetro di figure note con memorizzazione delle formule per il calcolo.</p> <p>Area di figure note con memorizzazione delle formule per il calcolo.</p> <p>Riprodurre oggetti e spazi in scala, anche da diversi punti di vista.</p> <p>Concetto di peso lordo, peso netto, tara.</p> <p>Strategie di risoluzione di un problema geometrico, anche attraverso rappresentazioni grafiche.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Riproduzione in scala di ambienti conosciuti (aula, mensa, palestra, giardino...) con misurazioni convenzionali e non.</p> <p>Calcolo del perimetro anche di figure non note (formate da più figure note)</p>	<p>Tangram per comprendere ed esercitarsi nel ricostruire la superficie di figure non note in figure conosciute.</p> <p>Applicazioni di geometria per la costruzione di figure dando indicazioni sugli angoli che le compongono (code.org).</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osservazione dell'ambiente circostante.	Osservazione dell'ambiente circostante.
COMPITI DI REALTÀ	Costruzione di cartelloni promemoria per formule, equivalenze.	Costruzione del giardino scolastico ideale con progettazione e plastico (in scala).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

<p>COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p> <p>capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.</p>
--

DISCIPLINA: SCIENZE**Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze**

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.

Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.

Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.

Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.

Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.

Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

ABILITÀ'***Esplorare e descrivere oggetti e materiali***

Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame.

Individuare la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà e descriverli. (1° 2q)

Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati a differenti materiali. (3°1q)

Osservare e sperimentare sul campo

Osservare i momenti significativi nella vita di esseri viventi, individuando somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. (2° 1e2 q, 3° 2q)

Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.).

L'uomo i viventi e l'ambiente

Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. (1° 2q)

Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo per riconoscerlo come organismo complesso. (1° 1q, 3° 2q)

Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. (2° 1e2q)

CONOSCENZE

Le parti del corpo.

I cinque sensi.

I materiali e le caratteristiche degli oggetti.

Esseri viventi e non viventi.

I regni dei viventi.

Fenomeni su aria, acqua, suolo...

ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità verso la realtà circostante e la sperimentazione. Mostrare attenzione e cura per l'ambiente attraverso comportamenti adeguati.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Le parti del corpo. I 5 sensi. I diversi materiali. Caratteristiche di un oggetto e delle parti che lo compongono.	Gli esseri viventi. Distinzione tra esseri viventi e non viventi. Il ciclo di crescita, le parti e le loro funzioni. L'adattamento di animali e vegetali al clima.	Le fasi del metodo sperimentale. Gli esseri viventi. L'ecosistema. La catena alimentare. Semplici fenomeni legati alla vita quotidiana (aria, acqua, suolo...).
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Giochi sulle parti del corpo. Giochi sull'uso e le caratteristiche dei cinque sensi.	Piantumazione e/o allevamento di esseri viventi.	Piantumazione e/o allevamento di esseri viventi. Esperimenti con acqua, aria, suolo...
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscita didattica a tema.	Uscita didattica a tema.	Uscita didattica a tema.
COMPITI DI REALTÀ	<i>Se fossi...un contadino</i> Compito su attività simulata da porre in atto.	Creazione di un orto/aiuola.	Presentazione ad altre classi di esperimenti su semplici fenomeni legati alla vita quotidiana.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

<p>COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p> <p>Capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.</p>
<p>DISCIPLINA: SCIENZE</p>

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.

Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.

Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.

Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.

Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.

Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

ABILITÀ'

Oggetti, materiali e trasformazioni

- Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici e cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni. (4° 1q)
- Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.
- Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).

Osservare e sperimentare sul campo

- Conoscere la struttura del suolo e le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. (4° 1q)
- Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti.
- Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.

L'uomo i viventi e l'ambiente

- Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.
- Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. (4° 2q)
- Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.
- Descrivere e interpretare il funzionamento di sistemi complessi. (4° 2q, 5° 1e2 q)

	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità e avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. 	
CONOSCENZE	L'ecosistema e la biodiversità. Concetto di energia e le sue diverse forme. Il regno dei funghi. Le sostanze inorganiche (acqua, aria, suolo). Gli stati della materia. Le caratteristiche dell'atmosfera. La Terra nell'Universo. Struttura e funzioni della cellula. Il corpo umano: apparati e sistemi.	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare curiosità verso la realtà circostante e la sperimentazione. Mostrare interesse nel porsi domande e cercare risposte, formulando delle ipotesi. Mostrare attenzione e cura per l'ambiente attraverso comportamenti adeguati.	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	L'ecosistema. L'energia. I funghi. L'atmosfera. Il Sistema Solare.	La cellula. Il corpo umano.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Esperimenti su energia e/o funghi. Ricostruzione del Sistema Solare.	Ricostruzione della cellula. Ricostruzione di alcune funzioni del corpo umano. Ricerche a piccoli gruppi. Progetto affettività/A.V.I.S.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscita didattica alla "Torre del Sole"/ "Planetario".	Uscita a tema.
COMPITI DI REALTÀ	Creazione dei singoli pianeti per ricostruire il Sistema Solare (anche con informazioni specifiche).	Ricerca da esporre ai compagni/altre classi.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

<p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</p> <p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo</p>

digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e a la disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o a i bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale e conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed. in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

ABILITÀ'

Vedere e osservare

Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni; rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.

Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. (2° 1q, 3° 2q)

Prevedere e immaginare

Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari; riconoscerne i difetti e immaginarne possibili miglioramenti. (3° 1q)

Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.

Intervenire e trasformare

Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali, seguendo le indicazioni date. (1° 1e2q, 2° 2q)

Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.

CONOSCENZE

Caratteristiche di un oggetto e delle parti che lo compongono.

Rapporto tra uomo e ambiente.

Caratteristiche dei materiali.

	Funzione degli oggetti.		
ATTEGGIAMENTI	Mostrarsi responsabile nei confronti dell'ambiente. Mostrare curiosità verso le diverse forme di tecnologia.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Materiali. Pixel Art.	Pixel Art. Coding.	Coding digitale. Videoscrittura.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Uso degli strumenti (forbici, righello...) Costruzione di semplici oggetti, seguendo le indicazioni date.	Scelta degli strumenti da utilizzare, in base alla situazione data. Costruzione di semplici oggetti, seguendo le indicazioni date.	Laboratorio informatico. Costruzione di semplici oggetti, seguendo le indicazioni date.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osservazione dei diversi materiali di cui sono composti gli oggetti (con i 5 sensi).	Riproduzione di un percorso, seguendo il codice dato.	Creazione di un percorso, usando i codici.
COMPITI DI REALTÀ	Creazione di addobbi scolastici.	Creazione di addobbi scolastici.	Creazione di addobbi scolastici.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

<p>COMPETENZA DIGITALE Interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e a la disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o a i bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.</p> <p>DISCIPLINA: TECNOLOGIA</p> <p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale e conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p>

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
 Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed. in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
 Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

ABILITÀ'	<p><u>Vedere e osservare</u> Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. (5°1q) Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. (4° 1q, 5° 2 q) Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p><u>Prevedere e immaginare</u> Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari e riconoscerne i difetti e immaginarne possibili miglioramenti. (4° 2q)</p> <p><u>Intervenire e trasformare</u> Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Individuare un programma di utilità.</p>	
CONOSCENZE	<p>Regole del disegno tecnico. Rappresentazioni grafiche e statistiche. Caratteristiche e usi di applicazioni digitali. Rapporto uomo ambiente.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrarsi responsabile nei confronti dell'ambiente. Mostrare curiosità verso le diverse forme di tecnologia.</p>	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Videoscrittura. Coding. Applicazioni varie per usi diversi.</p>	<p>Coding. Applicazioni varie per usi diversi.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Laboratorio informatico.	Laboratorio informatico.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscita didattica con visita ad un laboratorio di matematico/scientifico.	Allestimento di una <i>Mostra fotografica</i> scolastica in piazza.
COMPITI DI REALTÀ	Programmazione di un robot didattico.	Programmazione di un robot didattico.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: **SCUOLA PRIMARIA** (fine terza)

<p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA Capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.</p>	
<p>DISCIPLINA: INGLESE</p>	
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>	
<p>ABILITÀ</p>	<p>Ascolto (comprensione orale) Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte al contesto. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi memorizzate.</p> <p>Lettura (comprensione scritta) Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.</p> <p>Scrittura (produzione scritta) Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>Strategie essenziali dell'ascolto. Lessico e funzioni comunicative relativi agli argomenti trattati. Pronuncia di un semplice repertorio di parole e alcune frasi memorizzate. Strutture comunicative semplici e di routine. Formule di saluto e augurio. Semplici modalità di scrittura: copiatura di parole, messaggi brevi e biglietti. Feste e ricorrenze della civiltà inglese. Regole grammaticali fondamentali.</p>

ATTEGGIAMENTI	Mostrare apprezzamento delle diversità culturali e curiosità per le lingue diverse dalla propria.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Formule di saluto e di presentazione</p> <p>Semplici istruzioni correlate alla vita della classe</p> <p>Ambiti lessicali relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • colori • numeri da 1 a 10 • oggetti scolastici • animali domestici • membri della famiglia • giocattoli • mutamenti stagionali <p>Caratteristiche delle tradizionali feste anglosassoni: Halloween, Christmas, Easter</p> <p>Filastrocche e canzoni</p> <p>Alcune forme del verbo essere</p> <p>Aggettivi possessivi prima e seconda persona singolare</p> <p>Alcuni pronomi personali soggetto</p>	<p>Formule di saluto informali e formali</p> <p>Espressioni utili alla comunicazione essenziale</p> <p>Ambiti lessicali relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • numeri da 10 a 20 • oggetti della classe • spazi della casa, arredi • animali della fattoria • cibi e bevande • parti del corpo <p>Alcune preposizioni</p> <p>Caratteristiche delle tradizionali feste anglosassoni: Halloween, Christmas, Easter</p> <p>Filastrocche, canti e semplici testi poetici</p> <p>Alcune forme del verbo essere</p> <p>Alcune forme del verbo avere</p> <p>Aggettivi qualificativi</p> <p>Alcune forme degli aggettivi possessivi</p> <p>Plurale dei nomi</p>	<p>Ambiti lessicali relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - numeri da 20 a 30 • famiglia • città • cibi e bevande • sport • abbigliamento • festività <p>Alcuni aspetti della cultura anglosassone</p> <p>Articoli determinativi e indeterminativi</p> <p>Plurale dei nomi</p> <p>Aggettivi qualificativi</p> <p>Alcune forme di aggettivi possessivi e dimostrativi</p> <p>Pronomi personali</p> <p>Forma positiva e negativa degli ausiliari</p> <p>Risposte brevi</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Storytelling</p> <p>Art & Craft</p> <p>CLIL</p> <p>Circle-time, conversazioni, giochi di simulazione</p>	<p>Laboratorio di fonetica</p> <p>Art & Craft</p> <p>Storytelling</p> <p>Drama</p> <p>CLIL</p>	<p>Laboratorio di fonetica</p> <p>Play & Learn</p> <p>Drama</p> <p>CLIL</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Spettacoli teatrali in L2</p> <p>Lecture animate in L2 con esperto</p>	<p>Spettacoli teatrali in L2</p> <p>Lecture animate in L2 con esperto</p>	<p>Spettacoli teatrali in L2</p> <p>Lecture animate in L2 con esperto</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Realizzazione di giochi: Bingo, Memory...</p>	<p>Realizzazione di giochi: Bingo, Memory</p>	<p>“Tea time”: organizzazione e realizzazione di un tea</p>

		My ideal...”: costruzione di scuola/ casa ideale	party con la collaborazione di tutto il gruppo classe “ My ideal...”: costruzione di hotel / ristorante / scuola ideale”
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative		

Sezione: **SCUOLA PRIMARIA** (fine quinta)

COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.	
DISCIPLINA: INGLESE	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	
ABILITÀ	<p>Ascolto (comprensione orale) Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti, anche in testi multimediali.</p> <p>Parlato (produzione e interazione orale) Descrivere oralmente persone, luoghi, oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate, anche 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>Lettura (comprensione scritta) Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.</p> <p>Scrittura (produzione scritta) Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.</p>

	Osservare somiglianze e differenze di suono e di significato tra parole, espressioni e frasi nei diversi contesti comunicativi.	
CONOSCENZE	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>Pronuncia comprensibile di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e di routine.</p> <p>Semplici modalità di scrittura: messaggi, biglietti, lettere informali, e-mail, descrizioni.</p> <p>Regole grammaticali fondamentali.</p> <p>Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze...).</p>	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare apprezzamento delle diversità culturali e curiosità per le lingue diverse dalla propria.	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Alfabeto</p> <p>Ambiti lessicali relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • numeri fino a 100 • nazionalità • capacità, interessi, preferenze • lavori • aspetto fisico di persone e animali • tempo atmosferico e cronologico • daily routine • giorni della settimana e mesi • materie scolastiche <p>Aspetti della civiltà anglosassone</p> <p>Vocaboli specifici di un argomento</p> <p>CLIL</p> <p>Plurali irregolari</p> <p>Articoli</p> <p>Pronomi dimostrativi e personali</p> <p>Aggettivi qualificativi e possessivi</p> <p>Verbi essere ed avere al tempo presente in tutte le forme (positiva, negativa ed interrogativa)</p> <p>Una forma di presente</p> <p>Struttura delle domande e delle risposte brevi</p> <p>Alcuni verbi modali (DO, CAN)</p> <p>WH questions</p>	<p>Ambiti lessicali relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • numeri cardinali e ordinali • la persona: aspetto fisico, abbigliamento, salute • azioni che si possono compiere con le diverse parti del corpo • preferenze, interessi, capacità • hobby e sport • azioni e lavori • animali • ambienti vari (luoghi, edifici e negozi) • tempo atmosferico e cronologico <p>Aspetti culturali differenti</p> <p>Vocaboli specifici di un argomento</p> <p>CLIL</p> <p>Articoli</p> <p>Aggettivi qualificativi, dimostrativi e possessivi</p> <p>Pronomi personali soggetto</p> <p>Verbi ausiliari (forma negativa, affermativa e interrogativa)</p> <p>Verbi modali CAN - MUST</p> <p>Entrambe le forme di presente</p> <p>Genitivo sassone</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Drama for Learning (<i>pronunciation, intonation, fluency</i>)</p> <p>Play & Learn</p> <p>CLIL</p> <p>Conversazioni con madrelingua</p>	<p>Drama for Learning (<i>pronunciation, intonation, fluency</i>)</p> <p>Play & Learn</p> <p>CLIL</p> <p>Conversazioni con madrelingua</p>

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Spettacoli teatrali in L2 Lecture animate in L2 con esperto	Spettacoli teatrali in L2 Lecture animate in L2 con esperto
COMPITI DI REALTÀ	<p>“Chef for a day”: creazione di un nuovo menu per la mensa scolastica</p> <p>“School events”: organizzazione degli eventi scolastici programmati durante l’anno e realizzazione di inviti, depliant e locandine correlati agli eventi.</p>	<p>“This is me”, presentazione orale di se stessi da proporre ai compagni e all’insegnante della futura 1^a secondaria</p> <p>“Teacher for a day” simulazione di una lezione in una classe inferiore</p> <p>“My school”: presentazione della propria scuola (aule, laboratori, attrezzature...) in occasione di un gemellaggio virtuale con una scuola primaria di un’altra nazione</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell’infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	
Comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l’impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.	
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze	
L’alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d’arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Individua i principali aspetti formali dell’opera d’arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	
ABILITÀ’	<p>Esprimersi e comunicare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali ed elaborare creativamente produzioni personali. <p>Osservare e leggere le immagini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare, riconoscere e descrivere gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo in oggetti, immagini e opere d’arte.

	Comprendere e apprezzare le opere d'arte: • Familiarizzare con alcune forme di arte.		
CONOSCENZE	Orientamento spazio-foglio, lo schema corporeo, punto, linea, colore, forme, ritmi grafici, i piani visivi. Tecniche pittoriche (pastelli, pennarelli, tempere...). Materiali (carta, cartoncino, pasta modellabile...). Software e applicativi didattici (Paint, infografiche...).		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare piacere e creatività nella sperimentazione delle pratiche artistiche. Mostrare curiosità e interesse nell'osservare immagini e opere d'arte.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Lo schema corporeo. I colori. Le emozioni. La natura e le stagioni. Le festività.	Elementi naturali e fantastici. I colori. Le emozioni. Le festività.	Elementi naturali e fantastici nell'arte. I colori. Messaggi multimediali. Le festività.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività manipolative e pittoriche. Attività virtuali.	Attività manipolative e pittoriche. Attività virtuali.	Attività manipolative e pittoriche. Attività virtuali.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio. Uscite didattiche. Eventi culturali. Progetto con esperti esterni.	Uscite sul territorio. Uscite didattiche. Eventi culturali. Progetto con esperti esterni.	Uscite sul territorio. Uscite didattiche. Eventi culturali. Progetto con esperti esterni.
COMPITI DI REALTÀ	Mostre scolastiche o allestimento d'aula. Produzione di oggetti legati alle festività (lavoretti).	Mostre scolastiche o allestimento d'aula. Produzione di oggetti legati alle festività (lavoretti).	Mostre scolastiche o allestimento d'aula. Produzione di oggetti legati alle festività (lavoretti).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI Comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p> <p>DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE</p>
--

<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze</p> <p>L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p> <p>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.).</p> <p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>		
ABILITÀ'	<p>Esprimersi e comunicare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare prodotti artistici e trasformazioni di immagini, con tecniche e strumenti diversi. • Elaborare creativamente produzioni personali e introducendo elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. <p>Osservare e leggere le immagini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le diverse tipologie di codici dei vari linguaggi espressivi. <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare, riconoscere e apprezzare immagini, oggetti e opere d'arte descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva. 	
CONOSCENZE	<p>Elementi formali del linguaggio visivo. Regole della percezione visiva. Funzioni delle immagini. Alcuni generi artistici. Tecniche pittoriche e plastiche. Funzione del museo. Linguaggi multimediali di comunicazione visiva. Software e applicativi didattici (Paint, infografiche...).</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare piacere e creatività nella sperimentazione delle pratiche artistiche. Mostrare curiosità e interesse nell'osservare immagini e opere d'arte. Mostrare apprezzamento e rispetto dei beni del patrimonio artistico, storico e culturale.</p>	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Luce-ombra. Tridimensionalità. Fumetti. I beni culturali delle varie culture. Le Festività.</p>	<p>La figura umana e le proporzioni. Fotografia e video. Pubblicità, slogan. Prospettiva. I beni culturali e storici. Le Festività.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Attività manipolative e pittoriche. Attività virtuali. Eventi culturali. Progetto con esperti.</p>	<p>Attività manipolative e pittoriche. Attività virtuali. Eventi culturali. Progetto con esperti.</p>

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio. Uscite didattiche. Progetto con esperti.	Uscite sul territorio. Uscite didattiche. Progetto con esperti.
COMPITI DI REALTÀ	Mostre scolastiche o allestimento d'aula. Realizzazione di un fumetto. Produzione di oggetti legati alle festività (lavoretti).	Mostre scolastiche o allestimento d'aula. Realizzazione di pubblicità/slogan. Produzione di oggetti legati alle festività (lavoretti).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	
Comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.	
DISCIPLINA: MUSICA	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze	
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 sé stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	
ABILITÀ	<p>Produzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo. • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. <p>Ascolto e comprensione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza, rappresentandoli anche attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. • Riconoscere usi e funzioni della musica e dei suoni, anche nella realtà multimediale.
CONOSCENZE	Silenzio – rumore – suoni. Accenno agli strumenti musicali. Caratteristiche del suono.

	Notazione musicale convenzionale e non convenzionale. Ritmo.		
ATTEGGIAMENTI	Mostrare coinvolgimento ed espressività nell'ascolto e nelle produzioni musicali. Mostrare curiosità e interesse per la musica per ogni sua forma.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Suono, rumore, silenzio. Suoni naturali e artificiali. Le fonti sonore. Il ritmo nelle parole. I suoni con il corpo. Canti e brani musicali legati alle festività, alle ricorrenze e alle stagioni.	Le caratteristiche del suono (forte/piano, suoni lunghi/corti, grave/acuto). Oggetti sonori e differenze timbriche di alcuni strumenti musicali. Il ritmo nelle parole. Semplici ritmi con il corpo (body percussion). Brani musicali e vocalici legati a emozioni, festività e stagioni. Canto corale.	Caratteristiche del suono ed elementi basilari del linguaggio musicale (intensità, durata, altezza, timbro). Prima classificazione degli strumenti musicali. Forme di notazione non convenzionale. Accenni alla notazione convenzionale. I ritmi con il corpo e con strumenti a percussione. Canto corale. Brani musicali e fiabe in musica. La sonorizzazione di storie e letture.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Giochi ed esperienze su ritmo e coordinazione motoria. Laboratorio "Suoni-rumori e ambienti". Laboratorio "Ascolto e canto". Spettacoli musicali di classe/plesso.	Laboratorio "Emozioni in musica" (arte e musica). Laboratorio ritmo e danza. Laboratorio "Ascolto e canto". Spettacoli musicali di classe/plesso.	Costruzione di strumenti musicali con materiali di recupero e facile consumo. Laboratorio per la sonorizzazione di storie (anche utilizzando canali multimediali). Laboratorio "Ascolto e canto". Spettacoli musicali di classe/plesso.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Incontri con la banda musicale locale. Esperienze a teatro. Laboratori con esperti esterni (musicoterapia...).	Incontri con la banda musicale locale. Esperienze a teatro. Laboratori con esperti esterni (musicoterapia...).	Incontri con la banda musicale locale. Esperienze a teatro. Laboratori con esperti esterni (musicoterapia...).
COMPITI DI REALTÀ	Fattoria in musica: ascolto e riproduzione,	Elaborazione di ritmi con il corpo e gli strumenti	Produzione di una semplice partitura

	anche grafico-scritta, dei versi degli animali.	sonori da presentare al gruppo classe.	musicale con simboli non convenzionali. Progettazione di semplici coreografie all'interno di spettacoli musicali di classe/plesso.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

Sezione: **SCUOLA PRIMARIA** (fine quinta)

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	
Comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.	
DISCIPLINA: MUSICA	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze	
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 sé stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	
ABILITÀ	<p>Produzione</p> <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. <p>Ascolto e comprensione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. • Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza

	rappresentandoli attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). 	
CONOSCENZE	Le caratteristiche del suono. La notazione musicale. Gli strumenti musicali e loro classificazione. I generi musicali (in tempi, luoghi e culture differenti). Conoscenza e uso di uno strumento musicale (a percussione o a fiato).	
ATTEGGIAMENTI	Mostrare coinvolgimento ed espressività nell'ascolto e nelle produzioni musicali. Mostrare curiosità e interesse per la musica per ogni sua forma.	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Caratteristiche del suono ed elementi basilari del linguaggio musicale (intensità, durata, altezza, timbro). La classificazione degli strumenti musicali e l'orchestra. La notazione musicale. Teoria e pratica di uno strumento musicale. Musiche in altre culture nella storia. Canti corali, anche polifonici.	La notazione musicale. Teoria e pratica di uno strumento musicale. Musiche in altre culture nella storia. Canti corali, anche polifonici. I generi musicali. Gli usi e le funzioni della musica.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Approccio e pratica dello strumento musicale. Laboratorio di musica nella storia. Esperienze musicali multimediali (applicazioni, inserti sonori, giochi di gruppo...).	Pratica dello strumento musicale. Laboratorio sui generi musicali. Esperienze musicali multimediali (applicazioni, inserti sonori, giochi di gruppo...).
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Incontri con la banda musicale locale. Esperienze a teatro. Laboratori con esperti esterni.	Incontri con la banda musicale locale. Esperienze a teatro. Laboratori con esperti esterni.
COMPITI DI REALTÀ	Spettacoli musicali di classe/plesso.	Spettacoli musicali di classe/plesso.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE. Capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale,</p>

nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.

Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

ABILITÀ'	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.) e organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento individuali e collettive. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri e rispettando le regole. <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza. 		
CONOSCENZE	<p>Schemi motori e posturali semplici e complessi. La percezione di sé nello spazio. Le regole di semplici giochi. I concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, cooperazione e limite. Sequenze di movimento e percorsi. Utilizzo corretto degli attrezzi e degli spazi.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare un atteggiamento aperto alle possibilità di sperimentare i movimenti col proprio corpo e riconoscendone limiti e potenzialità. Mostrare interesse nella sperimentazione di attività motorie nel rispetto degli altri, collaborando nel gioco per raggiungere un obiettivo comune.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO

ARGOMENTI TEMATICHE	Le parti del corpo. I cinque sensi. Le posizioni e i movimenti del corpo nello spazio e nel tempo (i percorsi).	Le posizioni e i movimenti del corpo nello spazio e nel tempo (i percorsi). La coordinazione. Semplici giochi di squadra.	Le posizioni e i movimenti del corpo nello spazio e nel tempo (i percorsi). La coordinazione. Semplici giochi di squadra.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività di gioco-sport per classi parallele o di plesso.	Attività di gioco-sport per classi parallele o di plesso.	Attività sportive per classi parallele o di plesso.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Progetto con esperto esterno.	Progetto con esperto esterno.	Progetto con esperto esterno.
COMPITI DI REALTÀ	Creazione collettiva o a gruppi di un supporto con il regolamento da rispettare in palestra.	Creazione collettiva o a gruppi di un supporto con il regolamento di un gioco.	Inventare un gioco da presentare e far sperimentare agli altri.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE. Capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>
<p>DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p>

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.		
ABILITÀ'	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo:</i> Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.) e organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri, valutando traiettorie e distanze.</p> <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva:</i> Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere allo stesso tempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento e semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play:</i> Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri e rispettando 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> <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza:</i> Assumere comportamenti adeguati alla 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>	
CONOSCENZE	<p>Consolidamento di schemi motori e posturali semplici e complessi. Le capacità condizionali (forza, resistenza, velocità). Le regole di giochi di squadra. I concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, cooperazione e limite. La gestione adeguata di episodi di sconfitta e di vittoria. Semplici coreografie. Utilizzo corretto, sicuro e autonomo degli attrezzi e degli spazi. Le norme principali per la prevenzione e tutela della salute (respirazione e alimentazione). I benefici dell'attività ludico-motoria sul benessere fisico.</p>	
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare un atteggiamento aperto alle possibilità di sperimentare i movimenti col proprio corpo e riconoscendone limiti e potenzialità. Mostrare interesse nella sperimentazione di attività motorie nel rispetto degli altri, collaborando nel gioco per raggiungere un obiettivo comune</p>	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Giochi di mantenimento dell'equilibrio in varie posizioni e su differenti attrezzi. Circuiti e percorsi sui diversi schemi motori combinati e non.</p>	<p>Giochi individuali o a squadre sulla coordinazione dinamica generale. Giochi di equilibrio con il corpo e con gli oggetti.</p>

	<p>Percezione dei ritmi biologici (respirazione, battito cardiaco, tono muscolare).</p> <p>Giochi di squadra per favorire la cooperazione e l'interazione.</p> <p>Attività ritmiche con l'ausilio della musica.</p> <p>Esercizi individuali e collettivi eseguiti a ritmo o rispettando semplici coreografie.</p> <p>Rilassamento.</p>	<p>Conoscenza e rispetto delle regole dei vari giochi.</p> <p>Percorsi, gare, staffette e circuiti di destrezza, velocità e orientamento con e senza attrezzi.</p> <p>Attività di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo (mimica facciale e postura).</p> <p>Esercizi individuali e collettivi eseguiti a ritmo o rispettando semplici coreografie.</p> <p>Danze tradizionali e moderne.</p> <p>Principi essenziali relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.</p> <p>Criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività sportive per classi parallele o di plesso.	Attività sportive per classi parallele o di plesso.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Manifestazioni territoriali.	Manifestazioni territoriali.
COMPITI DI REALTÀ	Creazione di tutorial su regole o giochi da proporre ad altre classi.	Organizzazione di una "Mini Olimpiade" di Team/Plesso.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: RICONOSCE LE TRADIZIONI RELIGIOSE IN UN'OTTICA DI DIALOGO E RISPETTO RECIPROCO.</p>
<p>DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze</p> <p>L'alunno:</p> <p>riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive;</p> <p>riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale;</p> <p>riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelle di altre religioni;</p>

identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza;
 si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo;
 identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica i suoi insegnamenti.

ABILITÀ'	<p><i>Dio e l'uomo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. • Conoscere Gesù di Nazaret, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. • Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione. • Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del "Padre Nostro". <p><i>la Bibbia e le altre fonti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia • Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli. <p><i>il linguaggio religioso</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà e nella tradizione popolare. • Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica. <p><i>i valori etici e religiosi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo, come insegnato da Gesù. • Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.
CONOSCENZE	<p>Il creato come dono gratuito di Dio all'uomo. L'importanza di regole a tutela dell'ambiente. Il racconto biblico della Creazione. Il bisogno degli uomini di trovare risposte a fenomeni-eventi. La nascita di Gesù nei Vangeli. Il Paese di Gesù. Gli aspetti fondamentali del messaggio di Gesù. La storia delle figure principali del popolo d'Israele. Il significato cristiano del Natale. Il significato religioso della Pasqua per i cristiani. La Pasqua nei Vangeli. La chiesa come edificio e la Chiesa come comunità. La missione della Chiesa tra gli uomini. Le parole usate dall'uomo per pregare.</p>

	L'origine della festa della Pasqua. La novità del cristianesimo e l'amore per il prossimo sull'esempio di Gesù.		
ATTEGGIAMENTI	<p>Valorizza l'esperienza del dialogo tra compagni e insegnanti e partecipa alla vita della classe in modo costruttivo.</p> <p>Mostra apertura alla convivenza civile e ha capacità di cogliere importanti aspetti dell'identità culturale di appartenenza.</p> <p>Mostra curiosità verso le espressioni culturali e artistiche offerte dalle diverse tradizioni religiose.</p> <p>Mostra disponibilità al dialogo, alla comprensione e al rispetto delle differenze.</p> <p>Prova sentimenti di amore e di rispetto nei confronti degli altri e del mondo.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Io e gli altri.</p> <p>La bellezza della natura intorno a noi.</p> <p>Il racconto della Creazione.</p> <p>Natura da amare.</p> <p>L'annunciazione.</p> <p>I segni del Natale.</p> <p>Natale nasce Gesù.</p> <p>L'infanzia di Gesù, un bambino come noi.</p> <p>Il Paese di Gesù.</p> <p>Il battesimo di Gesù.</p> <p>Gli amici di Gesù.</p> <p>La parabola della pecorella smarrita.</p> <p>I miracoli di Gesù.</p> <p>I simboli della Pasqua.</p> <p>Gli avvenimenti della Pasqua.</p> <p>La domenica, giorno di festa dei cristiani.</p> <p>La casa dei cristiani: la chiesa.</p> <p>Tre religioni un unico Dio.</p> <p>I luoghi di culto delle religioni monoteiste.</p>	<p>Il racconto della Creazione e i segni di Dio Creatore e Padre intorno a noi.</p> <p>Rispetto del creato.</p> <p>San Francesco e la Creazione.</p> <p>Il tempo dell'attesa.</p> <p>L'annuncio dell'angelo a Maria.</p> <p>La storia della nascita di Gesù.</p> <p>La Palestina al tempo di Gesù.</p> <p>Gesù cresce a Nazaret.</p> <p>Gesù al tempio.</p> <p>Il battesimo di Gesù.</p> <p>La vita pubblica di Gesù (la chiamata dei Dodici e le parabole).</p> <p>La preghiera del "Padre nostro".</p> <p>La regola d'oro.</p> <p>La storia degli avvenimenti legati alla Pasqua cristiana.</p> <p>La festa di Pentecoste.</p> <p>La Chiesa come comunità cristiana.</p> <p>Testimoni della fede.</p>	<p>Le domande di senso.</p> <p>L'uomo sulle tracce del Divino.</p> <p>I miti.</p> <p>L'origine del mondo secondo la Bibbia.</p> <p>L'origine del mondo secondo la Scienza.</p> <p>Bibbia e Scienza a confronto.</p> <p>Come nasce la Bibbia, testo sacro per ebrei e cristiani.</p> <p>I profeti annunciano la nascita di Gesù.</p> <p>Natale compimento delle promesse.</p> <p>I popoli della Mesopotamia.</p> <p>I patriarchi,</p> <p>La storia di Mosè.</p> <p>L'origine della Pasqua ebraica.</p> <p>La Pasqua cristiana.</p> <p>La novità della Pasqua cristiana.</p> <p>I comandamenti.</p> <p>Il re d'Israele.</p> <p>Il tempio di Gerusalemme.</p> <p>La nascita della prima comunità cristiana.</p>

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Attività manuali individuali e in piccolo gruppo (pixel art, pop-up...) Ricostruzione di storie attraverso sequenze di immagini. Attività di coloritura, di ritaglio e di realizzazione di piccoli oggetti. Conversazioni guidate, cicle time.</p>	<p>Attività manuali individuali e in piccolo gruppo. (pixel art, pop-up...) Ricostruzione di storie attraverso sequenze di immagini. Attività di coloritura, di ritaglio e di realizzazione di piccoli oggetti. Conversazioni guidate, cicle time, incontro con i testimoni del Vangelo.</p>	<p>Attività manuali individuali e in piccolo gruppo. (pixel art, pop-up...) Ricostruzione di storie attraverso sequenze di immagini. Attività di coloritura, di ritaglio e di realizzazione di piccoli oggetti. Conversazioni guidate, cicle time, incontro con i testimoni del Vangelo, discussioni e confronto.</p>
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Visione di cartoni animati su racconti biblici. Ascolto di canti, poesie e filastrocche. Giochi didattici e interattivi</p>	<p>Visione di cartoni animati su racconti biblici. Ascolto di canti, poesie e filastrocche. Giochi didattici e interattivi</p>	<p>Visione di cartoni animati su racconti biblici. Ascolto di canti, poesie e filastrocche. Giochi didattici e interattivi</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Lap book della Creazione. Rielaborazione di contenuti e produzione scritta o grafico -pittorica individuale o in piccolo gruppo. Giochi di ruolo.</p>	<p>Lap book “Cantico delle Creature” Rielaborazione di contenuti e produzione scritta o grafico -pittorica individuale o in piccolo gruppo. Giochi di ruolo.</p>	<p>Lap book “La sacra Bibbia” Rielaborazione di contenuti e produzione scritta o grafico -pittorica individuale o in piccolo gruppo. Giochi di ruolo.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Le verifiche saranno sistematiche, coerenti e adeguate a quanto proposto e attuate con modalità diverse, così da rilevare i livelli di apprendimento raggiunti attraverso prove orali, prove scritte, prove pratiche, relazioni sulle esperienze svolte, esercitazioni individuali e collettive. Le verifiche scritte saranno strutturate (risposte multiple, vero-falso, a completamento), terranno conto della gradualità degli apprendimenti, della partecipazione degli alunni e verranno completate dalle osservazioni dirette e sistematiche dei vari momenti di contesti scolastici; importante sarà fare esprimere loro la propria autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo adottato.</p>		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018 CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: RICONOSCE LE TRADIZIONI RELIGIOSE IN UN'OTTICA DI DIALOGO E RISPETTO RECIPROCO.	
DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze L'alunno: riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale; riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelle di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza; si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica i suoi insegnamenti; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	
ABILITÀ'	Dio e l'uomo <ul style="list-style-type: none">• Descrivere i contenuti principali del credo cattolico e sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni.• Cogliere il significato dei Sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo• Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico.• Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. la Bibbia e le altre fonti <ul style="list-style-type: none">• Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale e ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai vangeli.• Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni.• Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita dei Santi e in Maria, la madre di Gesù. il linguaggio religioso <ul style="list-style-type: none">• Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e della vita della Chiesa.

	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il valore del silenzio come “luogo” di incontro con se stessi, con l’altro, con Dio. • Individuare significative espressioni d’arte cristiana, per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. <p><i>i valori etici e religiosi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell’uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. • Riconoscer nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita. 		
CONOSCENZE	<p>Il monoteismo ebraico. Aspetti dei Vangeli e dei loro autori. La Palestina ieri e oggi. Colori e forme per rappresentare il Natale e la Pasqua. Parabole, miracoli e incontri. L’amore per il prossimo sull’esempio di Gesù. Significato dei simboli della nascita della Chiesa. Testimonianza dei primi cristiani e della comunità di oggi. Le testimonianze di uomini e donne nella storia della Chiesa. La celebrazione del Natale. Le testimonianze evangeliche della passione, morte e resurrezione di Gesù. La nascita dello sviluppo del monachesimo occidentale. I protagonisti delle divisioni della Chiesa e il confronto tra le tradizioni religiose cristiane. Le caratteristiche delle principali religioni.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Valorizzare l’esperienza e le conoscenze degli alunni per sollecitare in loro un ruolo attivo. Favorire l’esplorazione e la ricerca sollecitando gli alunni a porre domande e a individuare possibili risposte. Incoraggiare l’apprendimento collaborativo all’interno della classe favorendo un clima sereno e rispettoso degli altri. Favorire l’operatività, il dialogo e la riflessione su ciò che si sta svolgendo proponendo attività di tipo laboratoriale. Provare sentimenti di amore e di rispetto nei confronti degli altri e del mondo.</p>		
CONTENUTI	4° ANNO	5 ANNO	
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Le religioni antiche. La Palestina al tempo di Gesù. I gruppi religiosi e sociali. Le testimonianze storiche su Gesù. Vangeli ed evangelisti. Il Natale nei Vangeli e nell’arte. Il battesimo di Gesù.</p>	<p>La Chiesa delle origini. La storia di S. Pietro e di S. Paolo La Chiesa e l’Impero romano. Le persecuzioni. Le catacombe. I simboli delle catacombe. Gli editti del IV secolo. La domus ecclesiae.</p>	

	<p>Gesù chiama gli apostoli. Le parabole. Le beatitudini I miracoli. La Settimana Santa. I discepoli di Emmaus e le apparizioni del risorto. L'ascensione. La Pentecoste. I testimoni del Vangelo.</p>	<p>Le basiliche. La data del Natale. Il monachesimo. Il monachesimo in Europa: S. Benedetto. Una divisione sofferta (ortodossi, protestanti) Il Concilio di Trento. La Chiesa nel mondo. Il Concilio Vaticano II. I sacramenti. Gli stili architettonici. Le grandi religioni. Dialogo interreligioso.</p>	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Attività manuali individuali e in piccolo gruppo (pixel art, pop-up...) Ricostruzione di storie attraverso sequenze di immagini. Attività di coloritura, di ritaglio e di realizzazione di piccoli oggetti. Lettura di brevi brani e dialogo nel gruppo.</p>	<p>Attività manuali individuali e in piccolo gruppo. pixel art, pop-up..) Ricostruzione di storie attraverso sequenze di immagini. Attività di coloritura, di ritaglio e di realizzazione di piccoli oggetti. Lettura di brevi brani e dialogo nel gruppo.</p>	
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Lettura, ascolto e riflessione di brani biblici. Visione di cartoni animati su racconti biblici e sulla vita dei testimoni del Vangelo. Ascolto di canti, poesie e filastrocche. Giochi didattici e interattivi, visita ad una chiesa del territorio, circle time, discussione e confronto, conversazioni guidate.</p>	<p>Lettura, ascolto e riflessione di brani biblici. Visione di cartoni animati su racconti biblici e sulla vita dei testimoni del Vangelo. Ascolto di canti, poesie e filastrocche. Giochi didattici e interattivi, visita ad una chiesa del territorio, circle time, discussione e confronto, conversazioni guidate.</p>	•
COMPITI DI REALTÀ	<p>Lap book dei Vangeli Rielaborazione di contenuti e produzione scritta o grafico -pittorica individuale o in piccolo gruppo. Giochi di ruolo.</p>	<p>Lap book delle religioni Rielaborazione di contenuti e produzione scritta o grafico -pittorica individuale o in piccolo gruppo. Giochi di ruolo.</p>	

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Le verifiche saranno sistematiche, coerenti e adeguate a quanto proposto e attuate con modalità diverse, così da rilevare i livelli di apprendimento raggiunti attraverso prove orali, prove scritte, prove pratiche, relazioni sulle esperienze svolte, esercitazioni individuali e collettive. Le verifiche scritte saranno strutturate (risposte multiple, vero-falso, a completamento), terranno conto della gradualità degli apprendimenti, della partecipazione degli alunni e verranno completate dalle osservazioni dirette e sistematiche dei vari momenti di contesti scolastici; importante sarà far esprimere loro la propria autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo adottato.
--	--

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine terza)

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA Capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.</p>	
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p>	
<p>DISCIPLINA: EDUCAZIONE CIVICA</p>	
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze L'alunno comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.</p>	
ABILITÀ'	<u>Costituzione</u>

	<p>Rispettare le regole condivise della classe in momenti strutturati e non, gli spazi, gli arredi e il materiale dell'ambiente scolastico.</p> <p>Comprendere il valore della regola come garanzia dello stare bene in. Sapersi inserire nelle situazioni di gioco e di lavoro rispettando le regole.</p> <p>Riconoscere le diverse identità culturali e che tutti i bambini hanno gli stessi diritti.</p> <p>Prendere coscienza dei propri diritti e doveri.</p> <p>Riconoscere la scuola e i gruppi dei pari come luoghi e/o di esperienza sociali.</p> <p><u>Sviluppo sostenibile</u></p> <p>Mettere in atto semplici comportamenti di tutela dell'ambiente.</p> <p>Promuovere la gestione dei rifiuti urbani, in particolare la raccolta differenziata.</p> <p><u>Cittadinanza digitale</u></p> <p>Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità)</p> <p>Comunicare in ambienti digitali e contenuti (programmi e strumenti).</p>		
CONOSCENZE	<p><u>Costituzione</u></p> <p>I miei bisogni e quelli degli altri.</p> <p>Le emozioni.</p> <p>Diversità culturali.</p> <p>Regole da rispettare nell'ambiente scolastico e non.</p> <p>I diritti dei bambini.</p> <p>Fair-play.</p> <p><u>Sviluppo sostenibile</u></p> <p>Norme di comportamento per rispettare l'ambiente.</p> <p>La raccolta differenziata e il riciclo.</p> <p>Piano di evacuazione di Istituto.</p> <p>Rapporto causa-effetto.</p> <p>Rispetto degli esseri viventi.</p> <p><u>Cittadinanza digitale</u></p> <p>Semplici procedure alla L.I.M.</p> <p>Avvio al pensiero computazionale.</p> <p>Software di videoscrittura e grafica.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare rispetto di sé, degli altri, dell'ambiente e delle regole di buona convivenza.</p> <p>Mostrare rispetto nei confronti della sostenibilità, dei beni comuni e della sicurezza propria e altrui.</p> <p>Mostrare interesse nei confronti degli strumenti digitali e consapevolezza nell'uso di alcune applicazioni informatiche.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Le emozioni.</p> <p>Incarichi e ruoli nel gruppo classe.</p> <p>Le diversità culturali (Halloween – Natale- Pasqua).</p> <p>I comportamenti corretti a scuola.</p>	<p>I diritti di tutti i bambini.</p> <p>Le emozioni.</p> <p>Rispetto delle regole (anche spazi pubblici e privati).</p> <p>Piano di evacuazione dell'Istituto.</p> <p>Spazi della scuola e le loro funzioni.</p>	<p>Le diversità come risorsa.</p> <p>Organizzazione sociale e regole nelle civiltà preistoriche (importanza del gruppo).</p> <p>Software di videoscrittura.</p>

	La raccolta differenziata. Pixel Art.	Coding.	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Simulazione (in palestra) di differenti situazioni per avere un comportamento corretto.	Creazione di cartelloni a tema (emozioni-diritti).	Schemi creati con software di videoscrittura.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Raccolta dei rifiuti nella scuola.	Prova di evacuazione.	Ricerca di indicazioni/bidoni sulla raccolta differenziata nel paese.
COMPITI DI REALTÀ	Creazione di cartelli per la raccolta differenziata in classe.	Creazione di un promemoria per i comportamenti da tenere durante la prova di evacuazione.	Ricettario con piatti tipici.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.		

Sezione: SCUOLA PRIMARIA (fine quinta)

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA Capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.</p> <p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p>DISCIPLINA: EDUCAZIONE CIVICA</p> <p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze L'alunno comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel</p>
--

loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.
 È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.
 Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.
 È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

ABILITÀ'	<p><u>Costituzione</u> Esprimere sé stessi all'interno della comunità e dell'ambiente attraverso testi scritti e/o racconti orali. Conoscere e applicare le regole di comportamento adatto nel gioco di squadra. Conoscere e analizzare i simboli dell'identità nazionale ed europea e i principi fondamentali della Costituzione.</p> <p><u>Sviluppo sostenibile</u> Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e saper riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria. Comprendere la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile e promuovere il rispetto degli altri, dell'ambiente e della natura. Riconoscere gli elementi del patrimonio culturale italiano.</p> <p><u>Cittadinanza digitale</u> Conoscere alcuni applicativi in ambiente digitale e li utilizza in modo responsabile. Comunicare adeguatamente in ambienti digitali. Reperire e organizzare le informazioni digitali, riconoscendo la validità delle fonti e utilizzando consapevolmente gli strumenti tecnologici.</p>
CONOSCENZE	<p><u>Costituzione</u> Manifestazione del senso di identità personale. Importanza di leggi e regole condivise. La Costituzione Italiana, le istituzioni italiane ed europee. I diritti umani.</p> <p><u>Sviluppo sostenibile</u> Tutela e rispetto del patrimonio culturale. Cause dell'inquinamento. Educazione alimentare. Norme e procedure di sicurezza. Elementi che costituiscono il patrimonio culturale italiano. Energia rinnovabile.</p> <p><u>Cittadinanza digitale</u> Utilizzo corretto e consapevole degli strumenti digitali. Il cyberbullismo.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare rispetto di sé, degli altri, dell'ambiente e delle regole di buona convivenza. Mostrare rispetto nei confronti della sostenibilità, dei beni comuni e della sicurezza propria e altrui.</p>

	Mostrare interesse nei confronti degli strumenti digitali e consapevolezza nell'uso di alcune applicazioni informatiche.	
CONTENUTI	4° ANNO	5° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Diario personale su sentimenti ed emozioni. Fonti di inquinamento (aria e acqua). Tipologie di evacuazione. I ruoli nel gioco di squadra. Corretto utilizzo degli strumenti digitali.	Ricorrenze significative (giornate istituzionali). La Costituzione Italiana. I diritti umani. Associazione A.V.I.S. Energia rinnovabile. Uso consapevole degli strumenti tecnologici, validità delle fonti digitali e conoscenza dei rischi della rete internet.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Esperimenti su aria e acqua.	Riproduzione di elementi che costituiscono il patrimonio italiano.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Osservazioni sugli effetti dell'inquinamento sul paese.	Visita a edifici presenti sul territorio.
COMPITI DI REALTÀ	Creazione di un diario personale.	Creazione di una brochure sulle buone prassi per la corretta navigazione in rete.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione iniziale, intermedia e finale, attraverso rubriche valutative.	

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.</p>
<p>DISCIPLINA: ITALIANO NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO <i>Riferimenti:</i> Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Primo ciclo d'istruzione Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.</p>

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

Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.

Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).

<p>ABILITÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. • Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. • Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto. • Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.). Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. • Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. • Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione. • Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). • Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.
<p>CONOSCENZE</p>	<p>Le strategie funzionali alla comprensione: durante l'ascolto: presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali; dopo l'ascolto: rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc..</p> <p>Le regole di una conversazione e di una discussione.</p> <p>La struttura di un racconto.</p> <p>L'ordine logico e cronologico.</p> <p>La struttura di una descrizione.</p> <p>La struttura di una esposizione.</p> <p>La struttura di un'argomentazione.</p> <p>Le parole in senso figurato.</p> <p>I termini specialistici.</p>

ATTEGGIAMENTI	Dimostra interesse alle idee dell'altro, confronta le proprie idee, le rivede dove confutate a fronte di argomentazioni più valide		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	-Temi culturali e sociali di attualità: -Accoglienza -Diversità -Amicizia -Problematiche ambientali -Testi descrittivi, narrativi, regolativi, -testi epici e poetici -orientamento	-Amicizia -Adolescenza -Bullismo e cyberbullismo -Alimentazione -Problematiche ambientali -Testi descrittivi, narrativi, espositivi, testi letterari e poetici, semplici testi argomentativi. -orientamento	Femminicidio Razzismo Disparità di genere -Problematiche ambientali -problematiche relative alla sessualità -Testi descrittivi, narrativi, espositivi, brani letterari e testi poetici, testi argomentativi, relazioni. -orientamento
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	-Dibattiti -Partecipazione a spettacoli teatrali -Ascolto di brani e letture Descrivere, presentare persone, oggetti, ambienti -Riferire contenuti di studio o di esperienze - Visione di film e documentari a tema	-Presentazioni anche multimediali -Dibattiti -Partecipazione a spettacoli teatrali, seminari, conferenze -Ascolto di brani e letture - Visione di film e documentari a tema	-Presentazioni anche in formato multimediale -Dibattiti -Partecipazione a spettacoli teatrali, seminari conferenze -Ascolto di brani e letture - Visione di film e documentari a tema
ESPERIENZE (AMBIENTE ESTERNO)	Interventi di esperti per il progetto Accoglienza Intervento con "Vaprio Verde" per la Giornata degli alberi Interventi di esperti in occasione della giornata sulla sicurezza in internet	Interventi di esperti in occasione della giornata sulla sicurezza in internet Interventi con psicologa per attività di orientamento scolastico	Interventi di esperti in occasione della giornata sulla sicurezza in internet Ascolto testimonianze in relazione alla Giornata della Memoria/ Resistenza Interventi con psicologa per attività di orientamento scolastico

COMPITI DI REALTÀ	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dal docente Esempio: spiegazione alla classe di un argomento assegnato dal docente. I compagni che ascoltano valuteranno il livello di conoscenza, la chiarezza espositiva, la capacità di catturare l'attenzione.	Prove di realtà predisposte dall'Istituto e dal docente Esempio: simulazione di un'assemblea di classe. Gli alunni dovranno stabilire i punti all'ordine del giorno, nominare un moderatore e un segretario che scriverà il verbale (da consegnare in Presidenza).	Prove di realtà predisposte dall'Istituto e dal docente Esempio: creazione di una brochure informativa relativa alla scuola frequentata e avente come fine quello di convincere i bambini delle classi quinte ad iscriversi. Preparazione di un discorso da tenere in occasione dell'incontro con i genitori.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.

DISCIPLINA: ITALIANO

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018

Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.

Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.

ABILITÀ	<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. • Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). • Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. • Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. • Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.
CONOSCENZE	<p>Contesto, scopo, destinatario della comunicazione Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi Principali connettivi logici Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi Tecniche di lettura analitica e sintetica Tecniche di lettura espressiva Denotazione e connotazione Principali generi letterari, con particolare attenzione alla tradizione letteraria italiana Contesto storico di riferimento di autori e opere</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Riconosce l'importanza della lingua italiana come mezzo di comunicazione e sviluppa la consapevolezza di appartenere ad una comunità e ad una cultura;</p>

	possiede attitudine alla socializzazione e al rispetto verso gli altri e lo dimostra attraverso il lavoro collettivo.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Testi narrativi, analisi della struttura. La favola La fiaba, Il mito, Introduzione al linguaggio poetico: verso, rima, semplici figure retoriche Poesia epica classica Descrizione oggettiva ed oggettiva	Testi narrativi: analisi delle caratteristiche e della struttura delle tipologie testuali e dei generi : Il romanzo, il racconto giallo Il fantasy e la fantascienza Testi espressivi: lettera , diario, autobiografia La poesia e il linguaggio poetico: figure retoriche più complesse Introduzione alla letteratura italiana dal Duecento al Settecento	Testi narrativi descrittivi, espositivi, argomentativi: analisi della struttura Il romanzo storico Il romanzo realistico sociale I grandi temi attuali: la guerra e la pace, la globalizzazione, l'integrazione e l'inclusione, i problemi del mondo attuale La Letteratura: i grandi autori dell'Ottocento Il Novecento e i movimenti culturali di questo secolo e gli autori più rappresentativi
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Lettura di un libro di narrativa Lecture individuali degli alunni di testi proposti	Lettura di un libro di narrativa Lecture individuali degli alunni di testi proposti	Lettura di un libro di narrativa Lecture individuali degli alunni di testi proposti -Lettura di articoli giornalistici
ESPERIENZE (AMBIENTE ESTERNO)	Collaborazione con la Biblioteca comunale	Collaborazione con la Biblioteca comunale	Collaborazione con la Biblioteca comunale Attività in collaborazione con Associazioni (es: LIBERA -lettura di un libro di narrativa comune tra le classi dell'istituto e sfida tra le classi-) -visita alla redazione di un quotidiano
COMPITI DI REALTÀ	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio: compito di ricerca/lettura di fiabe, favole e miti da tutto il mondo.	Prove di realtà predisposte dall'Istituto /dai docenti Esempio: compito di ricerca/lettura di scrittori da tutto il mondo.	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio: Compito di ricerca/lettura su temi di interesse sociale attraverso fonti

			(testimonianze, racconti, poesie) da trasferire in una produzione digitale completa di musiche.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
 La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.
 Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.

DISCIPLINA: ITALIANO
NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA
Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione
 Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018
 Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze
 Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
 Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

ABILITÀ

- 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, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario.
- Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato.
- Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse.

	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. • Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale. • Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena. 		
CONOSCENZE	<p>Le strutture grammaticali della lingua italiana (ortografia, punteggiatura, parti del discorso, lessico e sintassi). Uso dei principali connettivi logici. Tecniche per elaborare testi chiari e coerenti (scaletta, controllo e rilettura). Produzione creativa delle varie tipologie testuali (fiaba, favola, mito, racconto, poesia, diario, lettera, articolo di giornale, relazione, testi descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi... ..) Uso del dizionario</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Comprendere l'importanza della lingua italiana come mezzo di comunicazione e sviluppare la consapevolezza di appartenere ad una comunità, sviluppare l'abitudine alla socializzazione e al rispetto verso gli altri attraverso il lavoro collettivo. Disponibilità al dialogo e consapevolezza nell'usare la lingua in modo positivo e responsabile verso gli altri.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>Temi culturali e sociali di attualità: Accoglienza Diversità Amicizia Problematiche ambientali Testi descrittivi, narrativi, regolativi, testi epici e poetici. Comprensione e sintesi di un testo.</p>	<p>Amicizia Adolescenza -Bullismo e cyberbullismo -Alimentazione Problematiche ambientali Testi descrittivi, narrativi, espositivi, testi letterari e poetici, semplici testi argomentativi. Comprensione e sintesi di un testo.</p>	<p>Femminicidio Razzismo Disparità di genere -Problematiche ambientali Sessualità -Testi descrittivi, narrativi, espositivi, argomentativi, interpretativi. Comprensione e sintesi di un testo.</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Laboratorio di scrittura creativa	Laboratorio di scrittura creativa	Laboratorio di scrittura creativa
ESPERIENZE (AMBIENTE ESTERNO)	<p>Lecture graduate Aula didattica all'aperto Progetti di scrittura</p>	<p>Lecture graduate Aula didattica all'aperto Progetti di scrittura</p>	<p>Lecture graduate Aula didattica all'aperto Progetti di scrittura</p>

COMPITI DI REALTÀ	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio: Creazione di un racconto a staffetta con il coinvolgimento delle classi prime dell'Istituto. Si sceglierà un incipit di un testo noto e a staffetta i ragazzi delle classi prime realizzeranno i vari capitoli.	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio: Compito di stesura di un regolamento (Es.: disciplinare l'accesso al distributore delle bibite della scuola attraverso la stesura di un regolamento condiviso).	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio: creazione di un lapbook in cui vengono sintetizzate le regole studiate nel corso dei mesi (i complementi, analisi logica e analisi del periodo).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
<p>La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.</p> <p>Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.</p>	
DISCIPLINA: ITALIANO	
NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	
<p><i>Riferimenti:</i> Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019</p>	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze	
<p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).</p> <p>Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.</p> <p>Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.</p> <p>Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.</p>	
ABILITÀ	<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.

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. • Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. • Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo. • Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. 		
CONOSCENZE	Uso dei dizionari. Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi. Connotazione e denotazione. Termini specialistici di base delle varie discipline. Parole ed espressioni in senso figurato.		
ATTEGGIAMENTI	Comprendere l'importanza della lingua italiana come mezzo di comunicazione e sviluppare la consapevolezza di appartenere ad una comunità, sviluppare l'abitudine alla socializzazione e al rispetto verso gli altri attraverso il lavoro collettivo.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<u>Lessico</u> : il significato delle parole – significante e significato – i campi semantici e le famiglie di parole – Omonimi e parole polisemiche – il dizionario e la sua organizzazione – il meccanismo di formazione delle parole (derivazione, alterazione, composizione) - Significato delle parole e contesto – Significato di base e significati aggiunti – I rapporti di significato tra le parole: sinonimi e contrari; iperonimi e iponimi - Metafora, metonimia e altre figure retoriche.	<u>Lessico</u> : il significato delle parole – significante e significato – i campi semantici e le famiglie di parole – Omonimi e parole polisemiche – il dizionario e la sua organizzazione – il meccanismo di formazione delle parole (derivazione, alterazione, composizione) - Significato delle parole e contesto – Significato di base e significati aggiunti – I rapporti di significato tra le parole: sinonimi e contrari; iperonimi e iponimi - Metafora, metonimia e altre figure retoriche.	<u>Lessico</u> : il significato delle parole – significante e significato – i campi semantici e le famiglie di parole – Omonimi e parole polisemiche – il dizionario e la sua organizzazione – il meccanismo di formazione delle parole (derivazione, alterazione, composizione) - Significato delle parole e contesto – Significato di base e significati aggiunti – I rapporti di significato tra le parole: sinonimi e contrari; iperonimi e iponimi - Metafora, metonimia e altre figure retoriche.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Esercizi e giochi lessicali/grammaticali on line o da tavolo (cruciverba, Scarabeo, Taboo, Speedy Words).	Esercizi e giochi lessicali/grammaticali on line o da tavolo (cruciverba, Scarabeo, Taboo, Speedy Words).	Esercizi e giochi lessicali /grammaticali on line o da tavolo (cruciverba, Scarabeo, Taboo, Speedy Words).
ESPERIENZE (AMBIENTE ESTERNO)	/	/	/
COMPITI DI REALTÀ	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio per lessico: produrre cruciverba/giochi di società con istruzioni e regolamento.	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio: Compito di assunzione di ruoli e di uso di terminologia specifica in relazione ad un ambito di interesse personale (Es.: hobby).	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio: creazione di rebus/giochi di parole (limerick).
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.

DISCIPLINA: ITALIANO

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPlicita E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione
Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018
Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Padroneggia ed applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative a lessico, morfologia e sintassi della frase semplice e complessa.

Utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere meglio i significati di un testo e per correggere i propri scritti			
ABILITÀ	<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 l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. • Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione. • Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. • Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. • Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli • nella produzione scritta. 		
CONOSCENZE	<p>Meccanismi di formazione delle parole (semplici, derivate, composte) - parti del discorso</p> <p>Convenzioni ortografiche</p> <p>Principali strutture logiche della lingua italiana (frase semplice)</p> <p>Strutture logiche della frase complessa e loro gerarchia</p> <p>Connettivi sintattici</p>		
ATTEGGIAMENTI	Comprendere l'importanza della lingua italiana come mezzo di comunicazione e sviluppare la consapevolezza di appartenere ad una comunità, sviluppare l'abitudine alla socializzazione e al rispetto verso gli altri attraverso il lavoro collettivo.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p><u>Grammatica:</u> La forma delle parole (il nome, l'articolo, l'aggettivo, il pronome); Il verbo: coniugazione ed uso, funzionamento, forma e tipi; Le parti invariabili del discorso: l'avverbio, la preposizione, le interiezioni e la congiunzione.</p>	<p><u>Grammatica:</u> La sintassi della frase (la frase e i sintagmi, soggetto e predicato, l'attributo, l'apposizione, i complementi diretti, indiretti e avverbiali).</p>	<p><u>Grammatica:</u> La sintassi del periodo (la struttura delle frasi nel periodo, proposizioni indipendenti e dipendenti, la proposizione principale, il rapporto di coordinazione e tipi di coordinate, il rapporto di subordinazione e i gradi di</p>

			subordinazione); Il discorso diretto e indiretto.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Esercizi e giochi lessicali/grammaticali on line o da tavolo (cruciverba, Scarabeo, Taboo, Speedy Words).	Esercizi e giochi lessicali/grammaticali on line o da tavolo (cruciverba, Scarabeo, Taboo, Speedy Words).	Esercizi e giochi lessicali/grammaticali on line o da tavolo (cruciverba, Scarabeo, Taboo, Speedy Words).
ESPERIENZE (AMBIENTE ESTERNO)	/	/	/
COMPITI DI REALTÀ	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio: creazione di un gioco in scatola (tipo Gioco dell'oca) che, con domande e prove, serva a verificare alcune conoscenze grammaticali. Una copia del gioco prodotto sarà consegnata alle altre classi prime e negli ultimi giorni di scuola sarà organizzato un torneo a squadre per decretare la classe più 'grammaticale' della scuola.	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio: creazione di un lapbook in cui vengono sintetizzate le regole studiate nel corso dei mesi (regole della sintassi della frase semplice)	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dai docenti Esempio: creazione di un lapbook in cui vengono sintetizzate le regole studiate nel corso dei mesi (regole della sintassi della frase complessa)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire,

sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

DISCIPLINA: STORIA

NUCLEI TEMATICI: USO DELLE FONTI; ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI; STRUMENTI CONCETTUALI; PRODUZIONE SCRITTA E ORALE.

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018

Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.

Esponde oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.

Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.

Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.

Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.

Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.

Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.

Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

ABILITÀ'

Uso delle fonti:

- Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi.
- Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.

Organizzazione delle informazioni:

- Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.
- Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate.
- Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.
- Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.

Strumenti concettuali:

- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.
- Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.

	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. <p>Produzione scritta e orale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali • Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. 		
CONOSCENZE	<p>L'organizzazione delle informazioni storiche provenienti da fonti diverse. Le rappresentazioni temporali e spaziali per la collocazione di eventi, periodi e fenomeni storici studiati.</p> <p>Il confronto tra rappresentazioni temporali e spaziali con documenti storici e l'individuazione di similarità e differenze.</p> <p>Produzione di testi storici inerenti gli argomenti studiati con l'utilizzo di conoscenze provenienti da fonti differenti, anche multimediali.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Atteggiamento aperto, curioso e rispettoso nei confronti delle molteplici manifestazioni espressive e culturali.</p> <p>Mette in discussione le proprie certezze, confrontandosi con le diverse esperienze culturali oggetto di studio localizzate in spazi e tempi remoti e non.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>La dissoluzione dell'Impero Romano d'Occidente</p> <p>Occidente e Oriente tra I e VI secolo</p> <p>L'Occidente nell'Alto Medioevo</p> <p>La civiltà islamica e l'Europa feudale</p> <p>L'Italia dei Comuni e il regno Normanno</p> <p>Le crociate</p> <p>Da Federico Barbarossa a Federico II</p> <p>L'Europa dopo il Mille e i Comuni italiani</p> <p>La fine del Medioevo</p> <p>Umanesimo e Rinascimento</p>	<p>Navigazioni e scoperte oltreoceano</p> <p>Riforma e Controriforma</p> <p>L'Europa nella seconda metà del Cinquecento</p> <p>L'Europa fra Seicento e Settecento</p> <p>Illuminismo</p> <p>La Rivoluzione Industriale</p> <p>La Rivoluzione Americana</p> <p>La Rivoluzione francese</p> <p>Napoleone Bonaparte</p> <p>La Restaurazione e i primi moti</p> <p>Sviluppo industriale e questione sociale</p> <p>1848 in Europa e il Risorgimento italiano</p> <p>L'unificazione italiana</p>	<p>Fra Ottocento e Novecento</p> <p>La Belle époque e l'età dell'Imperialismo</p> <p>La Grande Guerra</p> <p>La Rivoluzione Russa</p> <p>Il primo dopoguerra e la crisi del '29</p> <p>I totalitarismi</p> <p>La Seconda guerra mondiale</p> <p>La guerra fredda</p> <p>La decolonizzazione</p> <p>Un mondo disuguale</p> <p>I temi del nostro tempo</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Organizzazione di dibattiti in classe</p> <p>Partecipazione a seminari</p> <p>Visione di film e documentari a tema</p>	<p>Progettazione di lavori in cooperative learning</p> <p>Presentazioni e video-lezioni multimediali</p> <p>Dibattiti</p>	<p>Presentazioni anche in formato multimediale</p> <p>Dibattiti</p> <p>Visione di film e documentari a tema</p>

	Confronto con le fonti: lettura di documenti risalenti all'epoca studiata e analisi dei reperti. Giochi di ruolo ambientati in epoche diverse.	Visione di film e documentari a tema Confronto con le fonti: lettura di brani e articoli scritti dai contemporanei all'epoca studiata.	Lecture di documenti storici con analisi e riflessioni Confronto con le fonti: lettura di brani e articoli scritti dai contemporanei all'epoca studiata.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Interventi di esperti Uscite didattiche legate agli argomenti della disciplina affrontati durante l'anno e orientate alla conoscenza della storia del proprio territorio. Visite ai musei.	Interventi di esperti Uscite didattiche legate agli argomenti della disciplina affrontati durante l'anno e orientate alla conoscenza della storia del proprio territorio. Visite ai musei.	Ascolto testimonianze in relazione alla Giornata della Memoria Uscite didattiche legate agli argomenti della disciplina affrontati durante l'anno e orientate alla conoscenza della storia del proprio territorio. Visite didattiche ai luoghi della storia. Visite ai musei.
COMPITI DI REALTÀ	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dal docente Esempio: Interpretare fonti di vario genere.	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/ docente Esempio: Leggere e comprendere fonti storiche, scrivere dialoghi tra personaggi storici, creare un diario di finzione immedesimandosi in un personaggio storico.	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/docente Esempio: Leggere, comprendere e creare collegamenti interdisciplinari partendo da fonti storiche, creare un diario di finzione immedesimandosi in un personaggio storico.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

NUCLEI TEMATICI: ORIENTAMENTO; LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ; PAESAGGIO; REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE.

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Primo ciclo d'istruzione

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018

Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.

Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.

Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.

ABILITÀ'

Orientamento

- Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo
- della bussola) e a punti di riferimento fissi.
- Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di
- visualizzazione dall'alto.

Linguaggio della geo-graficità

- Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando
- scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia.
- Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.

Paesaggio

- Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione
- alla loro evoluzione nel tempo.
- Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare
- azioni di valorizzazione.

Regione e sistema territoriale

- Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo
- all'Italia, all'Europa e agli altri continenti.

	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. • Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica. 		
CONOSCENZE	<p>Caratteri fisici costitutivi del territorio italiano, europeo e dei diversi continenti.</p> <p>Localizzazione dei principali elementi antropici dell'Europa e del mondo.</p> <p>Concetto e localizzazione delle regioni fisiche, storiche economiche dell'Italia, dell'Europa e dei continenti.</p> <p>Fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.</p> <p>Assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.</p>		
ATTEGGIAMENTI	Atteggiamento aperto, curioso e rispettoso nei confronti delle molteplici manifestazioni espressive e culturali.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	Italia e Europa in generale Orientamento Italia ed Europa in generale	Gli Stati Europei Unione europea e le sue istituzioni	Il mondo I problemi del 21° secolo
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazioni anche multimediali - Dibattiti - Visione di film e documentari - Ascolto di brani e letture mirati all'approfondimento di argomenti affrontati nell'attività curriculare - Descrizione di ambienti e paesaggi 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazioni anche multimediali - Dibattiti - Visione di film e documentari - Ascolto di brani e letture mirati all'approfondimento di argomenti affrontati nell'attività curriculare - Descrizione di ambienti e paesaggi 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazioni anche multimediali - Dibattiti - Visione di film e documentari - Ascolto di brani e letture mirati all'approfondimento di argomenti affrontati nell'attività curriculare - Descrizione di ambienti e paesaggi
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> Interventi di esperti esterni Partecipazione a spettacoli teatrali Giochi di orientering all'aperto Uscite didattiche legate agli argomenti della disciplina affrontati durante l'anno e orientate 	<ul style="list-style-type: none"> Interventi di esperti esterni Partecipazione a spettacoli teatrali Giochi di orientering all'aperto Uscite didattiche legate agli argomenti della disciplina affrontati durante l'anno e 	<ul style="list-style-type: none"> Interventi di esperti esterni Partecipazione a spettacoli teatrali Giochi di orientering all'aperto Uscite didattiche legate agli argomenti della disciplina affrontati durante

	alla conoscenza del proprio territorio.	orientate alla conoscenza del proprio territorio.	l'anno e orientate alla conoscenza del proprio territorio.
COMPITI DI REALTÀ	Prove di realtà predisposte dall'Istituto/dal docente Esempio: Giochi di orientering all'aperto Orientarsi utilizzando piattaforme di geolocalizzazione	Prove di realtà predisposte dall'Istituto e dal docente Esempio: Giochi di orientering all'aperto Orientarsi utilizzando piattaforme di geolocalizzazione; tour operator per un giorno.	Prove di realtà predisposte dall'Istituto e dal docente Esempio: Giochi di orientering all'aperto Orientarsi utilizzando piattaforme di geolocalizzazione; tour operator per un giorno.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p>
<p>DISCIPLINA: MATEMATICA NUCLEO TEMATICO: NUMERI <i>Riferimenti:</i> Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze 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. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.</p>

Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).
 Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
 Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.
 Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

<p>ABILITA'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. • Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. • Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. • Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione. • Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni. • Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. • Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale. • 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. • Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione. • Capire che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi. • 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.
------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. 		
CONOSCENZE	<p>Conoscenza di: numeri, misure, algoritmi delle operazioni, termini specifici e situazioni risolvibili con procedure matematiche.</p> <p>Il sistema di numerazione decimale.</p> <p>Il linguaggio matematico delle quattro operazioni.</p> <p>Il linguaggio e la simbologia relativi alla divisibilità.</p> <p>I criteri di divisibilità e i numeri primi.</p> <p>Il significato di MCD e mcm.</p> <p>Il linguaggio e la simbologia delle frazioni.</p> <p>La proprietà fondamentale delle frazioni.</p> <p>Le regole di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione di due frazioni.</p> <p>La radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.</p> <p>Il linguaggio e la simbologia relativa ai rapporti</p> <p>Applicare il concetto di rapporto alle rappresentazioni in scala.</p> <p>Il concetto di funzione e applicarlo ai numeri e alle grandezze.</p> <p>Gli insiemi numerici e saperli rappresentare con diagrammi di EULERO VENN.</p> <p>Il linguaggio algebrico con monomi, polinomi ed equazioni di primo grado.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Si appassiona alla costruzione di un ragionamento matematico, sostenendo le sue tesi e accogliendo quelle altrui.</p> <p>E' motivato nella ricerca di strategie e soluzioni personali.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI	<p>I numeri naturali</p> <p>Il sistema di numerazione decimale</p> <p>La scrittura polinomiale</p> <p>I numeri decimali</p> <p>L'addizione e le sue proprietà</p> <p>La sottrazione e le sue proprietà</p> <p>La moltiplicazione e le sue proprietà</p> <p>La divisione e le sue proprietà</p> <p>Espressioni con le quattro operazioni</p> <p>Metodi di risoluzione dei problemi con le quattro operazioni</p>	<p>Unità frazionaria</p> <p>la frazione come operatore</p> <p>frazioni proprie improprie apparenti</p> <p>la frazione come quoziente</p> <p>frazioni complementari</p> <p>frazioni equivalenti</p> <p>rappresentazione grafica di una frazione</p> <p>riduzione e trasformazione di una frazione</p> <p>confronto fra frazioni</p> <p>Le quattro operazioni con le frazioni.</p> <p>Potenza di una frazione.</p>	<p>I numeri relativi e ampliamento degli insiemi numerici.</p> <p>Valore assoluto di un numero relativo.</p> <p>Numeri relativi concordi, discordi, opposti.</p> <p>Rappresentazione grafica dei numeri relativi.</p> <p>Confronto di numeri relativi.</p> <p>operazioni con i numeri relativi: addizione, sottrazione, moltiplicazione,</p>

	<p> Concetto di potenza Potenze particolari Proprietà delle potenze La notazione esponenziale Ordine di grandezza di un numero espressioni con le potenze Multipli e sottomultipli Criteri di divisibilità Numeri primi e numeri composti Scomposizione di un numero in fattori primi Massimo comune divisore e minimo comune multiplo unità frazionaria la frazione come operatore frazioni proprie improprie apparenti la frazione come quoziente frazioni complementari frazioni equivalenti rappresentazione grafica di una frazione riduzione e trasformazione di una frazione. </p>	<p> Frazioni e termini frazionari. Espressioni con le frazioni. Problemi con dati frazionari. Frazioni decimali e numeri decimali limitati Numeri decimali periodici semplici e misti Frazioni generatrici di numeri decimali limitati e periodici Operazioni ed espressioni con numeri decimali periodici Troncamento e arrotondamento Radice quadrata Quadrati perfetti Proprietà delle radici quadrate Radice quadrata approssimata Uso delle tavole numeriche I numeri irrazionali assoluti Radice cubica rapporto tra numeri, tra grandezze omogenee e non omogenee. scale di riduzione e ingrandimento cenni alle similitudini proporzioni proprietà delle proporzioni Calcolo del termine ignoto di una proporzione proporzioni continue Applicazioni delle proprietà delle proporzioni Catene di rapporti Concetto di percentuale </p>	<p> divisione, elevamento a potenza. Radice quadrata di un numero relativo. Espressioni con i numeri relativi. Espressioni letterali. Calcolo del valore di una espressione letterale per determinati valori assegnati alle lettere. Monomi e operazioni con monomi. Polinomi e operazioni con i polinomi. prodotti notevoli. Identità ed equazioni. Principi di equivalenza e loro conseguenze. Risoluzione di un'equazione di primo grado ad un'incognita. Discussione e verifica di un'equazione. Risoluzione di problemi mediante equazioni. Cenni sulle disequazioni. </p>
--	---	--	--

ESPERIENZE (ATTIVITA' DI LABORATORIO)	Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative Esempio: Risoluzione di indovinelli con espressioni e potenze.	Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative Esempio: Risoluzione di indovinelli con espressioni e frazioni.	Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative Esempio: Invenzione e risoluzione di indovinelli con equazioni.
ESPERIENZE (AMBIENTE ESTERNO)	Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari. Esempio: Uscite sul territorio alla ricerca di segni e significati matematici tra la natura.	Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari. Esempio: Uscite sul territorio alla ricerca di segni e significati matematici tra la natura.	Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari. Esempio: Uscite sul territorio alla ricerca di segni e significati matematici tra la natura.
COMPITI DI REALTA'	Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale. Esempio: Spesa in un supermercato di prodotti in offerta e calcolo del risparmio ottenuto se gli stessi fossero stati acquistati a prezzo pieno.	Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale. Esempio: Calcolo delle quantità di ingredienti per la realizzazione di un dolce per un numero diverso di persone a partire da una ricetta per 4 persone.	Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale. Esempio: Organizzazione di un viaggio e relativo costo e tempo impiegato a seconda se lo si svolge in autobus, in treno o in aereo.
MODALITA' E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione per la Certificazione delle Competenze si basa sulla raccolta di diverse evidenze, attraverso: -le valutazioni periodiche degli obiettivi disciplinari -le osservazioni delle competenze trasversali in momenti destrutturati o nello svolgimento di compiti autentici -i questionari autovalutativi -le annotazioni formative in itinere -la valutazione degli aspetti comportamentali -la raccolta di informazioni rispetto ad attività extrascolastiche (ad esempio: sport praticato a livello agonistico)		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA**

La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

DISCIPLINA: MATEMATICA**NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE**

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018

Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.

Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.

Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).

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.

Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

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.

ABILITA'

- Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).
- Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.
- Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali,...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).
- Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.
- Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.
- Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata.

	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. • Conoscere il numero π, e alcuni modi per approssimarlo. • Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa. • Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti. • Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. • Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. • Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana. • Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. 		
CONOSCENZE	<p>Conoscenza di: numeri, misure, algoritmi delle operazioni, termini specifici e situazioni risolvibili con procedure matematiche.</p> <p>Il concetto di grandezza.</p> <p>Le definizioni degli enti geometrici fondamentali.</p> <p>Il sistema sessagesimale di misurazione degli angoli.</p> <p>Il concetto di angoli complementari, supplementari, esplementari.</p> <p>Le caratteristiche dei principali poligoni.</p> <p>I concetti di: altezza, mediana, bisettrice e asse.</p> <p>Perimetro e area dei principali poligoni.</p> <p>Il teorema di Pitagora.</p> <p>I principali elementi della circonferenza e del cerchio.</p> <p>Il significato del numero π greco.</p> <p>Le proprietà poligoni inscritti e circoscritti.</p> <p>Le caratteristiche dei più noti poliedri e solidi di rotazione.</p> <p>Le misure di volume e di capacità.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra curiosità esplorativa verso il mondo delle forme nello spazio, trovandone la corrispondenza nella realtà e arrivando gradualmente all'astrazione.</p> <p>E' motivato nella ricerca di strategie e soluzioni personali.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI	<p>Misura di una grandezza sistema metrico decimale</p> <p>misure di lunghezza, superficie, volume, capacità massa</p>	<p>Il triangolo e i suoi elementi fondamentali</p> <p>Relazione tra i lati di un triangolo</p> <p>Classificazione dei triangoli in base ai lati e agli angoli</p>	<p>Elementi della circonferenza e del cerchio</p> <p>Archi, corde e proprietà.</p>

	<p>Sistemi di misura non decimale: misura del tempo</p> <p>Dalla realtà alle figure geometriche</p> <p>il punto</p> <p>la linea</p> <p>La retta e la semiretta</p> <p>Il piano, il semipiano e lo spazio</p> <p>gli assiomi degli enti geometrici fondamentali</p> <p>Rette incidenti, rette parallele, rette coincidenti</p> <p>Segmenti</p> <p>Segmenti consecutivi e segmenti adiacenti</p> <p>Confronto di segmenti</p> <p>Addizione e sottrazione di segmenti</p> <p>Multipli e sottomultipli di un segmento</p> <p>Punto medio di un segmento</p> <p>Asse di un segmento</p> <p>Misura della lunghezza di un segmento</p> <p>L'angolo</p> <p>angoli concavi e angoli convessi, angoli consecutivi e angoli adiacenti, angoli opposti al vertice</p> <p>bisettrice di un angolo</p> <p>Confronto di angoli</p> <p>addizione e sottrazione di angoli</p> <p>multipli e sottomultipli di angoli</p> <p>misura dell'ampiezza di un angolo</p> <p>angoli particolari: retto piatto, giro</p> <p>angoli complementari, supplementari, esplementari</p> <p>Concetto di poligono convesso e concavo</p> <p>Perimetro di un poligono</p>	<p>Altezze, mediane, bisettrici e assi di un triangolo</p> <p>Generalità sui quadrilateri</p> <p>Trapezi, parallelogrammi, rettangoli, rombi, quadrati, deltoidi</p> <p>Proprietà dei quadrilateri</p> <p>Figure piane equivalenti</p> <p>Il principio di equiscomponibilità</p> <p>Il calcolo della misura di una superficie</p> <p>Area del triangolo, trapezio, parallelogrammo, rettangolo, rombo, quadrato, deltoide</p> <p>Area di una qualsiasi figura piana</p> <p>Il teorema di Pitagora</p> <p>le terne pitagoriche</p> <p>Applicazione del teorema di Pitagora</p>	<p>Posizioni di una retta rispetto ad una circonferenza.</p> <p>Posizioni reciproche di due circonferenze.</p> <p>Angoli al centro, angoli alla circonferenza e proprietà.</p> <p>Lunghezza della circonferenza; lunghezza di un arco.</p> <p>Area del cerchio e delle sue parti: settore circolare, segmento circolare, corona circolare.</p> <p>Poligoni inscritti e circoscritti ad una circonferenza.</p> <p>Poligoni regolari, inscrittibilità e circoscrivibilità.</p> <p>Applicazione del teorema di Pitagora a poligoni inscritti e circoscritti.</p> <p>Rette e piani nello spazio.</p> <p>Angoli diedri</p> <p>Solidi: generalità.</p> <p>Volume di un solido e unità di volume.</p> <p>Solidi equivalenti</p> <p>Il prisma: caratteristiche, area e volume.</p> <p>Il parallelepipedo: caratteristiche, area e volume.</p> <p>Il cubo: caratteristiche, area e volume.</p> <p>La piramide: caratteristiche, area e volume.</p> <p>I poliedri regolari: caratteristiche, area e volume.</p>
--	---	---	---

	<p>Angoli e diagonali di un poligono</p> <p>Relazioni tra i lati e somma degli angoli interni di un poligono</p> <p>Il triangolo e i suoi elementi fondamentali</p> <p>Relazione tra i lati di un triangolo</p> <p>Classificazione dei triangoli in base ai lati e agli angoli</p> <p>Altezze, mediane, bisettrici e assi di un triangolo</p>		<p>I solidi di rotazione: generalità.</p> <p>Il cilindro: caratteristiche, area e volume.</p> <p>Il cono: caratteristiche, area e volume.</p> <p>Solidi generati dalla rotazione di alcuni poligoni</p>
ESPERIENZE (ATTIVITA' DI LABORATORIO)	<p>Attività di laboratorio (anche con esperti esterni) volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative.</p> <p>Esempio: Disegno di figure piane e ricerca di elementi fondamentali quali altezze, mediane, bisettrici e i loro punti notevoli.</p> <p>Realizzazione di origami.</p>	<p>Attività di laboratorio (anche con esperti esterni) volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative.</p> <p>Esempio: Realizzazione di figure equivalenti con Tangram.</p>	<p>Attività di laboratorio (anche con esperti esterni) volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative.</p> <p>Esempio: Costruzione di un cubo partendo da 6 piramidi per comprendere la relazione tra i due volumi.</p> <p>Calcolo del volume di solidi con utilizzo di acqua e cilindri graduati.</p>
ESPERIENZE (AMBIENTE ESTERNO)	<p>Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari.</p> <p>Esempio: Esperienze di uscite a piedi in ambiente esterno per stima approssimata di distanze.</p>	<p>Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari.</p> <p>Esempio: Esperienze di uscite in bicicletta in ambiente esterno per stima approssimata di distanze.</p>	<p>Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari.</p> <p>Esempio: Visita a museo/laboratorio matematico.</p>
COMPITI DI REALTA'	<p>Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale.</p> <p>Esempio: Incorniciare i quadri realizzando da soli le</p>	<p>Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale.</p> <p>Esempio: Calcolo del numero di piastrelle da</p>	<p>Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale.</p> <p>Esempio: Calcolo del peso del volume e del</p>

	cornici acquistando listelli e calcoliamo la spesa.	utilizzare per pavimentare l'aula, utilizzando di volta in volta forme e misure diverse.	peso specifico di oggetti di uso quotidiano di diversa forma, dimensione e sostanza.
MODALITA' E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione per la Certificazione delle Competenze si basa sulla raccolta di diverse evidenze, attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> -le valutazioni periodiche degli obiettivi disciplinari -le osservazioni delle competenze trasversali in momenti destrutturati o nello svolgimento di compiti autentici -i questionari autovalutativi -le annotazioni formative in itinere -la valutazione degli aspetti comportamentali -la raccolta di informazioni rispetto ad attività extrascolastiche (ad esempio: sport praticato a livello agonistico) 		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

DISCIPLINA: MATEMATICA

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI E FUNZIONI

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018

Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.

Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).

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.

Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

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.

ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. • Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. • Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$, $y=2^n$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità. • Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado. 		
CONOSCENZE	<p>Conoscenza di: numeri, misure, algoritmi delle operazioni, termini specifici e situazioni risolvibili con procedure matematiche. Il linguaggio e i simboli insiemistici. Il concetto di funzione. La proporzionalità diretta e inversa. Il piano cartesiano e il suo utilizzo in contesti reali.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Manifesta capacità di ipotizzare e di ricorrere al rigore logico per verificare le ipotesi formulate. E' motivato nella ricerca di strategie e soluzioni personali.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI	<p>Gli insiemi Rappresentazione degli insiemi Sottoinsiemi, intersezione, insiemi disgiunti</p>	<p>Grandezze costanti e grandezze variabili Concetto di funzione Funzioni empiriche e funzioni matematiche Grandezze direttamente e inversamente proporzionali Rappresentazione grafica della proporzionalità diretta e inversa Problemi del tre semplice e del tre composto Problemi di ripartizione semplice</p>	<p>Quadranti e punti simmetrici. Posizione dei punti sulle bisettrici dei quadranti. Distanza tra due punti. Punto medio di un segmento. Rette passanti per l'origine Retta generica Rette parallele e rette perpendicolari. Punti di intersezione di una retta con gli assi e punti di intersezione tra rette. Equazione della retta passante per due punti</p>

ESPERIENZE (ATTIVITA' DI LABORATORIO)	<p>Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative. Esempio: Raggruppare diversi oggetti di uso quotidiano in base alla forma, colore, utilizzo ecc.</p>	<p>Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative. Esempio: Attività sul linguaggio grafico della matematica. Attività su problemi e loro ipotesi di soluzione. Attività su problemi ed espressioni. Giochi su materiale cartaceo e digitale.</p>	<p>Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative. Esempio: Giochi su materiale cartaceo e digitale. Attività di metacognizione: socializzazione di risultati e percorsi; riflessione su procedure eseguite; riconoscimento dei propri errori; capacità di autocorrezione; valutazione dei propri punti di forza e debolezza.</p>
ESPERIENZE (AMBIENTE ESTERNO)	<p>Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari. Esempio: Raccolta di foglie nel parco del paese per poi passare alla classificazione tassonomica (collegamento diretto con Biologia.)</p>	<p>Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari. Esempio: Uscita in bicicletta per segnare tempo impiegato a percorrere un determinato spazio con velocità costante in relazione alle grandezze proporzionali, modificare poi la costante per capire come si modifica la proporzionalità.</p>	<p>Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari. Esempio: Uscita sul territorio per comprendere il significato di coordinate geografiche e costruzione di percorsi lineari tra un punto e un altro del paese.</p>
COMPITI DI REALTA'	<p>Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale. Esempio: Rappresentazione di insiemi di monete e banconote (per elencazione, per caratteristica e con il</p>	<p>Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale. Esempio: Scoprire chi è il migliore attaccante della serie A facendo il rapporto tra i minuti giocati e i goal realizzati.</p>	<p>Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale. Esempio: Spostare gli oggetti di una stanza utilizzando il piano cartesiano come modello di partenza.</p>

	diagramma di Eulero-Venn).		
MODALITA' E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione per la Certificazione delle Competenze si basa sulla raccolta di diverse evidenze, attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> -le valutazioni periodiche degli obiettivi disciplinari -le osservazioni delle competenze trasversali in momenti destrutturati o nello svolgimento di compiti autentici -i questionari autovalutativi -le annotazioni formative in itinere -la valutazione degli aspetti comportamentali -la raccolta di informazioni rispetto ad attività extrascolastiche (ad esempio: sport praticato a livello agonistico) 		

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p>
<p>DISCIPLINA: MATEMATICA NUCLEO TEMATICO: DATI E PREVISIONI <i>Riferimenti:</i> Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze</p> <p>Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.</p> <p>Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).</p> <p>Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.</p> <p>Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità.</p> <p>Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p>

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.

ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione. • In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti. • Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili e indipendenti. 		
CONOSCENZE	<p>Conoscenza di: numeri, misure, algoritmi delle operazioni, termini specifici e situazioni risolvibili con procedure matematiche. Gli elementi di statistica e di probabilità. Le rappresentazioni grafiche. Lettura e interpretazione di grafici e tabelle di frequenza</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra curiosità, voglia di sperimentare e visualizzare dati numerici tramite un utilizzo consapevole di diagrammi. E' motivato nella ricerca di strategie e soluzioni personali.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI	<p>Rappresentazioni grafiche: ideogrammi, istogrammi, areogrammi, diagramma cartesiano</p>	<p>Rappresentazioni grafiche legate alla proporzionalità diretta e inversa.</p>	<p>Elementi di statistica e probabilità. Tabelle di frequenza relative ad esercizi di genetica</p>
ESPERIENZE (ATTIVITA' DI LABORATORIO)	<p>Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative. Esempio: Attività di indagine statistica su fenomeni di interesse comune: preferenze sportive, hobby praticati, letture preferite.</p>	<p>Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative. Esempio: Attività con uso di riviste per lettura di grafici: (Es.: Una rivista riporta contemporaneamente l'andamento della produzione di cappelli da donna invernali e di quelli estivi per circa un decennio: confrontiamo l'andamento delle due relazioni).</p>	<p>Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative. Esempio: Analizzare e realizzare tabelle di calcolo delle probabilità legate alle leggi di Mendel e alle malattie genetiche.</p>

ESPERIENZE (AMBIENTE E STERNO)	Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari. Esempio: Interviste alle persone incontrate in relazione ad un questionario predisposto: età, attività lavorativa, mezzo usato per raggiungere la sede del lavoro, grado di soddisfazione, ecc., uscite in aziende, testate giornalistiche, sedi amministrative per reperire informazioni e dati.	Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari. Esempio: Uscite in aziende, testate giornalistiche, per reperire informazioni e dati.	Uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari. Esempio: Uscite in aziende, sedi amministrative per reperire informazioni e dati.
COMPITI DI REALTA'	Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale. Esempio: Lettura di indagini statistiche intervistando amici e parenti.	Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale. Esempio: Calcolo e previsione di arrivo e incontro di treni partiti da vari punti geografici e con velocità diverse.	Si prevedono situazioni problematiche, complesse e nuove, quanto più possibile vicine al mondo reale. Esempio: Compito sulla probabilità di un evento aleatorio (si ha a disposizione un mazzo di carte napoletane. Calcolare la probabilità che esca una carta di denari, che non esca una figura...)
MODALITA' E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione per la Certificazione delle Competenze si basa sulla raccolta di diverse evidenze, attraverso: <ul style="list-style-type: none"> -le valutazioni periodiche degli obiettivi disciplinari -le osservazioni delle competenze trasversali in momenti destrutturati o nello svolgimento di compiti autentici -i questionari autovalutativi -le annotazioni formative in itinere -la valutazione degli aspetti comportamentali -la raccolta di informazioni rispetto ad attività extrascolastiche (ad esempio: sport praticato a livello agonistico) 		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA**

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

DISCIPLINA: SCIENZE**NUCLEI TEMATICI: BIOLOGIA; FISICA E CHIMICA; ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA**

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018

Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.

Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.

Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.

È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.

Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.

Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

ABILITA'**Biologia:**

- 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. Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti, osservare della variabilità in individui della stessa specie.
- Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il 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 esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi.
- 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. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco.

Fisica e chimica:

- 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 esperienze quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un
 - circuito pila-interruttore-lampadina.
 - Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali. Realizzare esperienze quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore.
 - Padroneggiare concetti di trasformazione chimica; sperimentare reazioni (non pericolose) anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia; osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. Realizzare esperienze quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto.

Astronomia e scienze della Terra:

- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia.
- Spiegare, anche per mezzo di simulazioni, i meccanismi delle eclissi di sole e di luna. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di una meridiana, registrazione della traiettoria del sole e della sua altezza a mezzogiorno durante l'arco dell'anno.
- 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.
- Realizzare esperienze quali ad esempio la raccolta e i saggi di rocce diverse.

CONOSCENZE	<p>Conoscenza dell'insieme dei contenuti scientifici e metodologie di osservazione/sperimentazione/verifica delle ipotesi (metodo scientifico).</p> <p>Biologia:</p> <p>Le caratteristiche tipiche dei viventi.</p> <p>Gli ordini di grandezza delle dimensioni cellulari.</p> <p>La struttura e la funzione degli organuli delle cellule eucariotiche.</p> <p>La funzione della respirazione cellulare, i reagenti coinvolti nel processo di respirazione cellulare e i prodotti di questo processo.</p> <p>La funzione della fotosintesi clorofilliana, i reagenti coinvolti nel processo di fotosintesi clorofilliana e i prodotti di questo processo.</p> <p>Le fasi in cui si svolge la vita di una cellula.</p> <p>La nomenclatura binomia delle specie.</p> <p>La definizione di specie.</p> <p>I domini e i principali regni in cui sono classificati.</p> <p>Le principali caratteristiche degli organismi procarioti.</p> <p>Le principali caratteristiche degli organismi unicellulari eucarioti.</p> <p>Le principali caratteristiche dei funghi, piante e animali.</p> <p>Le diverse sostanze nutritive presenti nei cibi.</p> <p>Il fabbisogno energetico.</p> <p>La piramide alimentare.</p> <p>L'apparato digerente umano e le trasformazioni del cibo</p> <p>L'apparato respiratorio e gli scambi gassosi</p> <p>La respirazione cellulare.</p> <p>I tipi di ossa in base alla loro forma.</p> <p>I tipi di tessuto osseo.</p> <p>La struttura del tessuto osseo e di quello cartilagineo.</p> <p>Forma e posizione delle principali ossa del corpo.</p> <p>Le principali articolazioni.</p> <p>I tipi di tessuto muscolare e i principali muscoli del corpo.</p> <p>Le funzioni del sistema scheletrico e di quello muscolare.</p> <p>Le caratteristiche del cuore e dei vasi sanguigni.</p> <p>Il percorso del sangue nel corpo umano.</p> <p>Le difese non specifiche del corpo umano.</p> <p>Il sistema immunitario.</p> <p>I sensi e i tipi di recettori sensoriali nel corpo umano.</p> <p>L'occhio umano.</p> <p>L'orecchio umano.</p> <p>Il funzionamento del senso dell'equilibrio.</p> <p>Il tatto, l'olfatto e il gusto.</p> <p>Le caratteristiche delle cellule nervose e delle cellule di sostegno.</p> <p>La struttura del sistema nervoso centrale e periferico.</p> <p>La riproduzione sessuata.</p> <p>I cromosomi, la mitosi e la meiosi.</p> <p>L'apparato riproduttore maschile.</p> <p>L'apparato riproduttore femminile.</p> <p>Le varie fasi del ciclo mestruale.</p> <p>La fecondazione e le prime fasi dell'impianto dell'embrione nell'utero</p> <p>La struttura della molecola di DNA.</p>
-------------------	---

La duplicazione del DNA e il modo in cui tale molecola trasporta le informazioni ereditarie.

I vari tipi di RNA e le loro funzioni.

La trascrizione dell'RNA.

Struttura delle proteine e le loro funzioni.

Il funzionamento del codice genetico.

I vari tipi di mutazioni esistenti.

Gli esperimenti e le leggi di Mendel.

Sapere che cosa sono le biotecnologie e l'ingegneria genetica.

Fisica e chimica:

Il significato scientifico dell'osservazione. Conoscere le fasi del metodo scientifico.

L'ambito di studio delle scienze della materia.

Gli strumenti di misura.

Le unità di misura del Sistema Internazionale per massa, lunghezza, temperatura e tempo.

Il concetto di materia e le sue proprietà fondamentali: il volume, la massa, il peso, la densità

Le proprietà fondamentali dei tre stati di aggregazione: solido, liquido, aeriforme.

I passaggi di stato della materia.

La temperatura di un corpo.

Il calore come forma di energia.

Le modalità di trasferimento di calore.

Le caratteristiche e la struttura degli atomi.

Gli elementi chimici e la tavola periodica degli elementi e le sue proprietà.

Il numero atomico e il numero di massa.

La regola dell'ottetto.

I principali legami chimici: ionico, covalente metallico.

La differenza fra miscuglio e sostanza pura e la classificazione dei miscugli.

Le reazioni chimiche e la loro rappresentazione attraverso equazioni chimiche.

Gli acidi, le basi e il pH di una soluzione.

Le biomolecole.

Astronomia e scienze della Terra:

L'idrosfera.

L'atmosfera.

La struttura superficiale della Terra.

La biodiversità e gli habitat.

La forma della Terra e i moti che compie.

La struttura dei minerali e le loro caratteristiche principali.

La scala di Mohs.

La classificazione delle rocce.

I terremoti, le onde sismiche e le scale di misurazione.

Le diverse strutture vulcaniche.

I tipi di eruzione.

	<p>Il vulcanesimo secondario. Le diverse misure del tempo e le loro relazioni. La Luna, i suoi moti e le principali teorie sulla sua formazione. Descrizione dei diversi tipi di eclissi. I principali corpi celesti e le costellazioni. Le caratteristiche di una stella. Le tappe della vita delle stelle. La teoria del Big Bang. I pianeti del Sistema solare. La struttura del Sole. Le principali caratteristiche dei pianeti.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostra curiosità verso lo studio scientifico degli esseri viventi in generale e il corpo umano nello specifico. Mostra rispetto della verità ed è disponibile a cercare cause e validità di dati o fenomeni. Si interessa all'ambiente circostante dando attenzione sia alla sicurezza che alla sostenibilità ambientale. Manifesta interesse per le questioni etiche e assume un atteggiamento di valutazione critica e personale.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI	<p>BIOLOGIA: Le caratteristiche degli esseri viventi Le sostanze che formano le cellule Le cellule: le più piccole unità dei viventi Le cellule degli animali Le cellule delle piante L'energia nelle cellule La fotosintesi clorofilliana La vita delle cellule La nomenclatura binomia e la classificazione La moderna classificazione Gli organismi unicellulari procarioti Gli organismi unicellulari eucarioti I funghi Le piante: caratteristiche generali Gli animali: caratteristiche generali Cenni di evoluzione</p> <p>FISICA E CHIMICA:</p>	<p>BIOLOGIA: Lo scheletro e le sue funzioni La struttura delle ossa Le parti dello scheletro Ossa in movimento: le articolazioni Il sistema muscolare Gli alimenti e le loro funzioni Le trasformazioni del cibo nell'apparato digerente La respirazione cellulare Gli organi della nutrizione Digestione, assorbimento, assimilazione, eliminazione delle sostanze di rifiuto Le malattie e i disturbi alimentari Gli scambi respiratori L'apparato respiratorio umano La respirazione cellulare Il meccanismo della ventilazione polmonare Disturbi e malattie dell'apparato respiratorio. Il sangue</p>	<p>BIOLOGIA: Gli organi del sistema nervoso umano I neuroni e le sinapsi Il sistema nervoso centrale: l'encefalo Il sistema nervoso centrale: il midollo spinale Il sistema nervoso periferico Il sistema endocrino e gli ormoni I sensi e i recettori sensoriali La vista e l'occhio umano La formazione delle immagini nell'occhio L'orecchio umano: udito e equilibrio Gli altri sensi e i loro recettori. La riproduzione sessuata e il ciclo vitale La produzione dei gameti: la meiosi</p>

	<p>Il metodo scientifico Gli esperimenti scientifici Come si misurano le grandezze Le caratteristiche degli strumenti di misurazione Errori nella misura I corpi sono fatti di materia La densità delle sostanze Gli stati di aggregazione I solidi e le loro proprietà I liquidi e le loro proprietà Gli aeriformi e le loro proprietà La temperatura e l'agitazione termica I passaggi di stato della materia Il calore e il suo trasferimento</p> <p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA:</p> <p>Il sistema acqua Il sistema terra. Biodiversità Impatto ambientale dell'organizzazione umana.</p>	<p>L'apparato cardiovascolare e il cuore I vasi sanguigni La circolazione del sangue Le difese non specifiche Le difese specifiche e il sistema immunitario I gruppi sanguigni</p> <p>FISICA E CHIMICA: La materia è costituita da atomi Gli elementi chimici La tavola periodica La configurazione elettronica degli atomi I legami chimici e la regola dell'ottetto I composti chimici Il legame covalente Il legame ionico Il legame metallico I miscugli di sostanze Le reazioni chimiche Acidi, basi, pH di una soluzione I composti organici e le biomolecole Elementi di fisica: velocità, densità, concentrazione, forza ed energia.</p> <p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA:</p> <p>La biodiversità.</p>	<p>L'apparato riproduttore maschile L'apparato riproduttore femminile Il ciclo mestruale La fecondazione, l'impianto dell'embrione, la gravidanza e la nascita I geni e la genetica Il DNA e le sue funzioni L'RNA e le sue funzioni La sintesi proteica e il codice genetico Le mutazioni Gli esperimenti di Mendel Le leggi di Mendel Altri meccanismi di trasmissione dei caratteri.</p> <p>FISICA E CHIMICA: ///</p> <p>ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA:</p> <p>Il sistema Terra Le interazioni fra le sfere terrestri Come è fatta la Terra Minerali e rocce Vulcani e terremoti Un pianeta che cambia La forma e le dimensioni della Terra Il moto di rotazione della Terra Il moto di rivoluzione della Terra La Luna I movimenti della Luna Le eclissi e le maree L'osservazione del cielo notturno</p>
--	---	--	--

			<p>La vita delle stelle</p> <p>Le galassie</p> <p>L'origine dell'Universo</p> <p>Il sistema solare</p> <p>Il Sole</p> <p>I pianeti di tipo terrestre</p> <p>I pianeti giganti</p> <p>I corpi minori del sistema solare</p>
ESPERIENZE (ATTIVITA' DI LABORATORIO)	<p>Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative durante la carriera dello studente.</p> <p>Esempi: La capillarità delle radici e dei fusti; preparazione di vetrini con cellule animali e vegetali; tensione superficiale dell'acqua; laboratorio con i vasi comunicanti.</p>	<p>Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative durante la carriera dello studente.</p> <p>Esempi: L'emulsione dei grassi con il detersivo; le caratteristiche di un osso di pollo; laboratorio su reazioni acido- base; viraggio di sostanze indicatori di pH; colorazione naturale partendo da pigmenti vegetali.</p>	<p>Attività di laboratorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative durante la carriera dello studente.</p> <p>Esempi: Calcolare il volume di rocce con cilindro graduato e acqua; ordinare i minerali a disposizione in base alla loro durezza secondo la scala di Mohs; estrazione del DNA da materiale vegetale.</p>
ESPERIENZE (AMBIENTE ESTERNO)	<p>Visite a musei correlati al campo tecnico-scientifico e uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari.</p> <p>Esempi: Visita al Museo Nazionale della scienza e della tecnologia, visita ai parchi circostanti per la raccolta e catalogazione di foglie.</p>	<p>Visite a musei correlati al campo tecnico-scientifico e uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari.</p> <p>Esempi: Visite guidate ad aziende chimiche, visita guidata presso CEM ambiente.</p>	<p>Visite a musei correlati al campo tecnico-scientifico e uscite didattiche sul territorio mirate al miglioramento dell'apprendimento attivo e della socializzazione e cooperazione tra pari.</p> <p>Esempi: Visita al Museo di Storia naturale, visita al Planetario, visita alla Torre del Sole.</p>
COMPITI DI REALTA'	<p>Realizzazione di progetti utilizzando le conoscenze e le abilità già acquisite per poterle connettere in modo</p>	<p>Realizzazione di progetti utilizzando le conoscenze e le abilità già acquisite per poterle connettere in modo</p>	<p>Realizzazione di progetti utilizzando le conoscenze e le abilità già acquisite per poterle connettere in</p>

	evidente e diretto con il mondo reale. Esempi: Costruzione di modellini tridimensionali; classificazione degli animali, delle piante o di un vivente qualsiasi utilizzando il linguaggio degli insiemi; confronto delle temperature di fusione ed ebollizione di alcune sostanze.	evidente e diretto con il mondo reale. Esempi: Realizzazione di documenti volti a migliorare la qualità della vita sia dal punto di vista della salute fisica che da quello ambientale (elabora una dieta mettendo il fabbisogno energetico giornaliero suddiviso in cinque pasti).	modo evidente e diretto con il mondo reale. Esempi: Calcolo della probabilità con cui un carattere genetico si trasmette nella prima e nella seconda generazione; trasforma le distanze astronomiche dei pianeti dal Sole da anni luce a chilometri; progettare una casa autosufficiente e sostenibile dal punto di vista energetico.
MODALITA' E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione per la Certificazione delle Competenze si basa sulla raccolta di diverse evidenze, attraverso: -le valutazioni periodiche degli obiettivi disciplinari -le osservazioni delle competenze trasversali in momenti destrutturati o nello svolgimento di compiti autentici -i questionari autovalutativi -le annotazioni formative in itinere -la valutazione degli aspetti comportamentali -la raccolta di informazioni rispetto ad attività extrascolastiche (ad esempio: sport praticato a livello agonistico)		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e a la disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o a i bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la

sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

NUCLEI TEMATICI: VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE; PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE; INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE.

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Primo ciclo d'istruzione

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018

Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.

Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.

Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

ABILITÀ

Vedere, osservare e sperimentare:

- Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

Prevedere, immaginare e progettare:

- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.
- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
- 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. <p><i>Intervenire, trasformare e produrre:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. • 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. • 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 ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot. 		
CONOSCENZE	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i> Classificazione e utilizzo degli oggetti, degli strumenti e delle macchine di uso comune; descrizione della loro funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. L'ambiente, i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i> I principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e le diverse forme di energia coinvolte. Il pensiero computazionale per l'attuazione di processi mentali che consentono di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.</p> <p><i>Prevedere, immaginare, progettare:</i> L'uso degli strumenti da disegno e la soluzione grafica dei principali problemi di tracciatura. Le convenzioni grafiche relative ai tipi di linee e ai caratteri di scrittura. La simmetria, il disegno modulare e le basi del graphic design. L'uso dei simboli grafici i principali grafici statistici.</p>		
ATTEGGIAMENTI	<p>Si mostra rispettoso nella ricerca della verità ed è disponibile a cercare, in modo critico, cause e validità di dati o fenomeni, attuando strategie personalizzate. Riconosce nel metodo progettuale e laboratoriale una fonte di apprendimento creativo e duraturo, che trasforma il saper nel saper fare e viceversa. Mantiene un atteggiamento di rispetto verso l'ambiente e le risorse, attuando scelte critiche e opportune. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare distinguendolo dall'identità reale e sa muoversi con cautela e spirito critico nell'utilizzo degli strumenti digitali.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO

ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> • I settori della produzione agricola e industriale. • Le risorse naturali, l'acqua e l'aria e la tutela ambientale. • Il ciclo di vita di un oggetto e la criticità dell'impatto ambientale che ne consegue. • I componenti di oggetti, strumenti e macchine di uso comune; le modalità di assemblaggio delle parti e il loro utilizzo. • La rappresentazione grafica delle figure piane, e gli strumenti del disegno tecnico. • Le tabelle, i grafici e i disegni modulari • L'esecuzione delle indicazioni sequenziali. • Operazioni e procedure di base per accedere ed utilizzare i programmi di videoscrittura e di calcolo. • Metodologie tinkering e making applicate alla risoluzione di problemi di varia 	<ul style="list-style-type: none"> • I settori della produzione agricola, alimentare e industriale • Il ciclo di vita dei materiali e l'impatto ambientale che ne consegue, vantaggi/svantaggi dei sistemi di produzione. • La funzione e le caratteristiche dei principi nutritivi e le caratteristiche di un'alimentazione sana ed equilibrata, la conservazione alimentare. • La gestione e la progettazione dello spazio abitato • Le figure solide e il loro sviluppo, gli strumenti del disegno tecnico per rappresentazioni grafiche tridimensionali, in proiezione ortogonale, anche in forma digitale. • L'esecuzione di compiti complessi procedendo secondo indicazioni sequenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di energia, i principi che la governano, le forme e le trasformazioni che in essa avvengono. • Le diverse fonti di energia, le centrali elettriche e il relativo impatto ambientale. • Elettricità e circuiti elettrici. • I vantaggi, gli svantaggi e le conseguenze ambientali di una scelta tecnologica, anche complessa. • Progettazione/realizzazione/prototipizzazione di oggetti d'uso comune, circuiti elettrici, modellini. • La rappresentazione di solidi geometrici in assonometria, anche in forma digitale. • Il mondo del lavoro, l'economia e i settori economici e le informazioni ricavate dall'analisi di testi e tabelle • I programmi per la creazione di presentazioni, video, storyboard, storytelling e bacheche virtuali. • I codici della robotica formativa: programmazione con mBot • Metodologie tinkering e making applicate alla risoluzione di problemi di varia natura, attraverso sfide proiettate nella realtà quotidiana (apprendimento interdisciplinare STEM)
--------------------------------	---	---	--

	natura, attraverso sfide proiettate nella realtà quotidiana (apprendimento interdisciplinare STEM)	<ul style="list-style-type: none"> • Operare con programmi di videoscrittura, di calcolo e di elaborazione d'immagini. • Approccio al disegno vettoriale. • Metodologie tinkering e making applicate alla risoluzione di problemi di varia natura, attraverso sfide proiettate nella realtà quotidiana (apprendimento interdisciplinare STEM) 	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Saranno predisposte attività di laboratorio e uscite didattiche sul territorio volte a incuriosire, motivare e costruire competenze significative durante la carriera dello studente, quali:</p> <p>Esperienze di problem solving su materiale e alla lim. Utilizzo dei programmi digitali Esperienze di stima approssimata. Manipolazione di materiali comuni. Attività di realizzazione di modellini. Oggetti e meccanismi: montaggio. Lettura, analisi e rappresentazione del territorio in varie situazioni di apprendimento Ricerca, tradizioni e cultura del territorio. Giochi di logica. Attività di osservazione e disegno. Attività di metacognizione: riflessione su percorsi attuati, difficoltà incontrate, soluzioni alternative messe in atto. Dove e quando sarà possibile saranno organizzate uscite didattiche in relazione alle tematiche trattate.</p>		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Visita guidata alle aziende del territorio. (orientamento scolastico) Attività di laboratorio con le agenzie educative locali. Partecipazione a manifestazioni locali: finalità ambientali, conoscenza del territorio, tradizioni e potenzialità economico/sociali Allestimento di spazi espositivi per la presentazione degli elaborati.</p>		
COMPITI DI REALTÀ	<p>Saranno predisposte situazioni problem solving e decision making utilizzando conoscenze e abilità già acquisite mirate a realizzare un prodotto concreto o cimentarsi in una performance: Partecipazione a concorsi istituzionali. Elaborazione di prodotti legati ai contenuti dell'educazione alimentare.</p>		

	<p>Promozione di eventi scolastici attraverso strumenti digitali.</p> <p>Organizzazione la gita di classe.</p> <p>Realizzazione della cartellonistica d'istituto per il rispetto delle regole della cittadinanza attiva.</p> <p>Promozione di iniziative rivolte all'inclusione attraverso la realizzazione di elaborati grafici.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La rubrica valutativa organizzata per competenze terrà conto dei processi di apprendimento e degli obiettivi raggiunti.</p> <p>Attraverso una:</p> <p>Osservazione iniziale diagnostica dei pre-requisiti potenziali cognitivi.</p> <p>Valutazione in itinere formativa con la raccolta di informazione sui processi di apprendimento.</p> <p>Valutazione finale sommativa, con verifica degli esiti dei prodotti finali e del raggiungimento degli obiettivi.</p> <p>Valutazione autentica ed eventuale rimodulazione.</p>

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p> <p>Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese.</p>
<p>DISCIPLINA: INGLESE NUCLEI TEMATICI: ASCOLTO; PARLATO; LETTURA; SCRITTURA; RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO.</p> <p><i>Riferimenti:</i> Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Primo ciclo d'istruzione Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)</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 e nel tempo libero.</p> <p>Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.</p> <p>Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.</p> <p>Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.</p>

Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.

<p>ABILITÀ</p>	<p>Ascolto (comprensione orale):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero, ecc. • Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. • Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. <p>Parlato (produzione e interazione orale):</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. • Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. <p>Lettura (comprensione scritta):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. • Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. • Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. • Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. <p>Scrittura (Produzione scritta):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. • Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. • Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
-----------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento. 		
CONOSCENZE	Lessico, strutture grammaticali, sintattiche e ortografiche, funzioni linguistiche		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare consapevolezza dell'importanza delle lingue straniere come mezzo di comunicazione e del senso di appartenenza ad una comunità di dimensione europea.</p> <p>Mostrare apertura nel costruire relazioni interpersonali positive attraverso un'immagine più chiara del contesto sociale proprio e di una realtà diversa.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<u>LESSICO</u> Chiedere e dire il nome e l'età Chiedere e dire la provenienza dire la nazionalità Presentare qualcuno School subjects The time The family Physical appearance Numbers (100-1,000) House and home: rooms and furniture Daily routine Food and drink British money Sports Jobs <u>GRAMMATICA</u> I pronomi personali soggetto Present simple: to be (forma affermativa) L'articolo determinativo the Present simple: to be (forme: negativa, interrogativa) La posizione dell'aggettivo Il plurale regolare Il plurale irregolare Gli aggettivi possessivi	<u>LESSICO</u> Years Ordinal numbers Past time expressions Clothes and patterns Places and shops in town Parts of the body Antisocial behaviour Means of transport Geographical features Big numbers Technology and gadgets Types of film Types of TV programme <u>GRAMMATICA</u> Past simple: verbi regolari e irregolari (forme negativa, interrogativa e risposte brevi) Could/Couldn't Past continuous (forme affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi) I pronomi relativi: who, which, that Il comparativo degli aggettivi Il superlativo degli aggettivi Aggettivi che terminano in -ed e -	<u>LESSICO</u> Travel and holidays Climate and the environment Environmental problems Endangered animals Extreme sports Hobbies and leisure activities Types of books Health and fitness Common illnesses Materials Shapes <u>GRAMMATICA</u> Be going to (forme: affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi) Le preposizioni di luogo Zero conditional Will (forme: affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi) Shall May / Might (possibilità futura) First conditional Future time clauses Present perfect (forme: affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi)

	<p>The possessive 's (genitivo sassone) I dimostrativi Present simple: have got (forme: affermativa, negativa, interrogativa) Question words (Le "parole" interrogative) L'imperativo Le preposizioni di stato in luogo There is, there are (forme: affermativa, negativa, interrogativa) Present simple (forma affermativa) Gli avverbi di frequenza Le preposizioni di tempo on, in, at I sostantivi numerabili e non numerabili Some e any How much? / How many? A lot (of) / much / many Can abilità (forme: affermativa, negativa, interrogativa) Can richiesta e permesso How often? e le espressioni di frequenza Gli avverbi di modo Present continuous (forme: affermativa, negativa, interrogativa) Present simple vs Present continuous <u>CIVILTA'</u> Argomenti di civiltà a scelta</p>	<p>ing One/ones aggettivi Il Present continuous per esprimere il futuro Whose I pronomi possessivi Would you like...? Let's.../What about...?/How about...?/ Why don't we...? <u>CIVILTA'</u> Argomenti di civiltà a scelta</p>	<p>Formazione del participio passato Present perfect con ever / never Present perfect con just / already / yet Present perfect con for/since Present perfect o Past simple? Should / Shouldn't I pronomi indefinite Passivo del Present simple e del Past simple A few, a little, none <u>CIVILTA'</u> Argomenti di civiltà a scelta</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	CLIL Conversazioni con madrelingua	CLIL Conversazioni con madrelingua	CLIL Conversazioni con madrelingua

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Letture graduate Teatro in L2 Visione film in lingua originale	Letture graduate Teatro in L2 Visione film in lingua originale	Letture graduate Teatro in L2 Visione film in lingua originale
COMPITI DI REALTÀ	Progettazione di un prodotto reale coerente alle tematiche affrontate (stesura di un curriculum vitae, stesura di un menu di un ristorante)	Progettazione di un prodotto reale coerente alle tematiche affrontate (stesura di una brochure per una gita scolastica, produzione di un'audioguida in lingua)	Progettazione di un prodotto reale coerente alle tematiche affrontate (progettazione di un viaggio in un paese straniero, stesura di una lettera di presentazione per un colloquio)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p> <p>Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese.</p>
<p>DISCIPLINA: SPAGNOLO NUCLEI TEMATICI: ASCOLTO; PARLATO; LETTURA; SCRITTURA; RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO.</p> <p><i>Riferimenti:</i> Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Primo ciclo d'istruzione Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del <i>Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue</i> del Consiglio d'Europa)</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del PROPRIO ambiente. Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo.</p>

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

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

ABILITÀ'	<p>Ascolto (comprensione orale):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. • Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. <p>Parlato (produzione e interazione orale):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. • Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. <p>Lettura (comprensione scritta):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente. <p>Scrittura (produzione scritta):</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. • Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. • Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue. 		
CONOSCENZE	Lessico, strutture grammaticali, sintattiche e ortografiche, funzioni linguistiche		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare consapevolezza dell'importanza delle lingue straniere come mezzo di comunicazione e del senso di appartenenza ad una comunità di dimensione europea.</p> <p>Mostrare apertura nel costruire relazioni interpersonali positive attraverso un'immagine più chiara del contesto sociale proprio e di una realtà diversa.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p><u>LESSICO</u></p> <p>Numeri, colori, nazionalità, famiglia, giorni della settimana, mesi, stagioni, abbigliamento, scuola e materiale scolastico, il computer e la</p>	<p><u>LESSICO</u></p> <p>I mezzi di trasporto, le parti del corpo, l'aspetto fisico, tempo libero, lo sport, luoghi pubblici.</p> <p><u>GRAMMATICA</u></p>	<p><u>LESSICO</u></p> <p>Negozi, acquisti, generi letterari e cinematografici, a tavola, al ristorante, il telefono, la posta, la musica, le professioni, l'ambiente,</p>

	<p>tecnologia, carattere e personalità, stati d'animo.</p> <p><u>GRAMMATICA</u></p> <p>Alfabeto</p> <p>Pronomi personali</p> <p>Articoli determinativi ed indeterminativi</p> <p>Presente ser e estar</p> <p>Genere e numero di sostantivi e aggettivi</p> <p>Presente Indicativo verbi regolari e irregolari</p> <p>Gli interrogativi</p> <p>Aggettivi e pronomi dimostrativi</p> <p>Preposizioni di luogo</p> <p><u>CIVILTA'</u></p> <p>Argomenti di civiltà a scelta</p>	<p>Pronomi personali</p> <p>complemento</p> <p>Perfecto, Indefinido, Imperfecto</p> <p>Comparativi</p> <p>Preposizioni por e para</p> <p>Gerundio</p> <p>Estar + gerundio</p> <p>Preposizioni di stato e di movimento Indicativo imperfetto</p> <p>Indicativo passato remoto</p> <p><u>CIVILTA'</u></p> <p>Argomenti di civiltà a scelta</p>	<p>gli animali, l'ecologia, la televisione, la pubblicità.</p> <p><u>GRAMMATICA</u></p> <p>Preposizioni "por" e "para"</p> <p>Perifrasi verbali "acabar de", "volver a", "soler"</p> <p>Passato remoto</p> <p>Il "si" condizionale</p> <p>Futuro semplice</p> <p>Condizionale</p> <p>Congiuntivo presente</p> <p>L'imperativo negativo</p> <p><u>CIVILTA'</u></p> <p>Argomenti di civiltà a scelta</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	CLIL Rappresentazioni teatrali e scenette	CLIL Rappresentazioni teatrali e scenette	CLIL Rappresentazioni teatrali e scenette
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Lecture graduate Teatro in L3 Visione film in lingua originale	Lecture graduate Teatro in L3 Visione film in lingua originale	Lecture graduate Teatro in L3 Visione film in lingua originale
COMPITI DI REALTÀ	Progettazione di un prodotto reale coerente alle tematiche affrontate (esposizione in classe situazioni quotidiane in gruppo/a coppie)	Progettazione di un prodotto reale coerente alle tematiche affrontate (esposizione lavori su tematiche di attualità)	Progettazione di un prodotto reale coerente alle tematiche affrontate (esposizione lavori su tematiche di attualità)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMPETENZA MULTILINGUISTICA**

Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza

alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese.

DISCIPLINA: FRANCESE

NUCLEI TEMATICI: ASCOLTO; PARLATO; LETTURA; SCRITTURA; RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO.

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Primo ciclo d'istruzione
 Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018
 Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

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

Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali.

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.

Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo.

Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.

Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio.

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

ABILITÀ'

Ascolto (comprensione orale):

- Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti.
- Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.

Parlato (produzione e interazione orale):

- Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo.
- Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
- Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

Letture (comprensione scritta):

- Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente.

Scrittura (produzione scritta):

- Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio.

	<p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. • Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. • Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue. 		
CONOSCENZE	Lessico, strutture grammaticali, sintattiche e ortografiche, funzioni linguistiche		
ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare consapevolezza dell'importanza delle lingue straniere come mezzo di comunicazione e del senso di appartenenza ad una comunità di dimensione europea.</p> <p>Mostrare apertura nel costruire relazioni interpersonali positive attraverso un'immagine più chiara del contesto sociale proprio e di una realtà diversa.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p><u>LESSICO</u> Numeri, colori, nazionalità, famiglia, giorni della settimana, mesi, stagioni, scuola e materiale scolastico, il computer e la tecnologia, gli animali, le professioni carattere e personalità.</p> <p><u>GRAMMATICA</u> Alfabeto Pronomi personali Articoli determinativi ed indeterminativi Articoli contratti Presente essere e avere Genere e numero di sostantivi e aggettivi Presente Indicativo verbi regolari e irregolari La negazione</p> <p><u>CIVILTA'</u> Argomenti di civiltà a scelta</p>	<p><u>LESSICO</u> I mezzi di trasporto, le parti del corpo, l'aspetto fisico, tempo libero, lo sport, luoghi pubblici.</p> <p><u>GRAMMATICA</u> aggettivi al femminile, gli aggettivi <i>beau, nouveau, vieux</i>, superlativo assoluto e relativo, pronomi tonici <i>passé composé</i> gallicismi articoli partitivi, avverbi di quantità pronomi personali COD futuro, numeri ordinali, pronomi personali COI infinito al negativo, aggettivo indefinito <i>quelques</i>, gli indefiniti <i>quelque chose</i> e <i>quelqu'un</i>, pronomi "y" e "en"</p> <p><u>CIVILTA'</u> Argomenti di civiltà a scelta</p>	<p><u>LESSICO</u> I viaggi, a tavola, al ristorante, il telefono, le professioni, l'ambiente, i luoghi di lavoro, l'ecologia</p> <p><u>GRAMMATICA</u> gli indefiniti negativi <i>rien, personne</i>, avverbi di negazione <i>plus, jamais</i>, pronomi relativi <i>qui, que</i> pronomi COD, COI pronomi dimostrativi, comparativi di qualità e di quantità, pronomi relativi <i>où</i> e <i>dont</i>, imperfetto, accordo del participio passato con <i>avoir</i>, differenza tra <i>c'est</i> e <i>il est</i>, pronomi possessivi</p> <p><u>CIVILTA'</u> Argomenti di civiltà a scelta</p>

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	CLIL Rappresentazioni teatrali e scenette	CLIL Rappresentazioni teatrali e scenette	CLIL Rappresentazioni teatrali e scenette
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Letture graduate Teatro in L3 Visione film in lingua originale	Letture graduate Teatro in L3 Visione film in lingua originale	Letture graduate Teatro in L3 Visione film in lingua originale
COMPITI DI REALTÀ	Progettazione di un prodotto reale coerente alle tematiche affrontate (esposizione in classe situazioni quotidiane in gruppo/a coppie)	Progettazione di un prodotto reale coerente alle tematiche affrontate (esposizione lavori su tematiche di attualità)	Progettazione di un prodotto reale coerente alle tematiche affrontate (esposizione lavori su tematiche di attualità)
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative.		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.	
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE	
NUCLEI TEMATICI: ESPRIMERSI E COMUNICARE; OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI; COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE.	
<i>Riferimenti:</i> Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Primo ciclo d'istruzione Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.	
ABILITÀ	<i>Esprimersi e comunicare:</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare e progettare elaborati personali e creativi, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo. • Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche con l'integrazione di più media) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. • Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. <p>Osservare e leggere le immagini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. • Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo). • Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. • Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. • Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.
CONOSCENZE	<p>Le soluzioni originali e creative di ideazione e progettazione di elaborati. Le tecniche figurative e gli strumenti nell'espressione personale. Le regole della rappresentazione visiva. Le tecniche di rielaborazione e produzione creativa di nuove immagini. Lo scopo e i messaggi di prodotti visivi. la grammatica visuale (Punto, linea, superficie, materia, texture, colore, luce-ombra, spazio) e i codici della grammatica visiva (campo, peso visivo, equilibrio visivo, simmetria, ritmo e modularità, movimento e schemi compositivi). Il testo descrittivo e l'immagine fotografica, i mass-media, la pubblicità, il design. L'evoluzione stilistica dell'architettura, pittura, scultura. Il patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio Le strategie d'intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.</p>

ATTEGGIAMENTI	<p>Si mostra disponibile all'apprendimento continuo.</p> <p>Si relaziona con gli altri con comprensione ed empatia mostrando un pensiero flessibile.</p> <p>Mantiene un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico e artigianale proveniente dalle diverse culture.</p> <p>Coltiva l'immaginazione e la creatività attraverso i processi di rielaborazione e di reinterpretazione di elementi visivi, codici e linguaggi.</p>
----------------------	--

CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI I TEMA TICHE	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Le tecniche pittoriche/grafiche/plastiche.</p> <p>Gli stereotipi.</p> <p>La comunicazione visiva.</p> <p>I codici visivi: punto, linea e segno, forma, superficie-texture e colore.</p> <p>Il colore: mescolanze, contrasti ed armonie.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>L'immagine: osservazione e descrizione.</p> <p>Le funzioni storico-culturali ed emotive del messaggio visivo.</p> <p>Il testo visivo e gli elementi del linguaggio grafico-pittorico e dei codici visivi: punto, linea e segno, forma,</p>	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Le tecniche pittoriche./grafiche/plastiche.</p> <p>Gli stereotipi.</p> <p>L'espressione di sensazioni ed emozioni.</p> <p>I codici visivi: volume, luce, spazio.</p> <p>Gli indici di profondità, piani di profondità, prospettiva aerea, prospettiva centrale.</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>L'immagine: osservazione e descrizione.</p> <p>Le funzioni storico-culturali ed emotive del messaggio visivo.</p> <p>Il testo visivo e gli elementi del linguaggio grafico-pittorico e dei codici</p>	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Le tecniche pittoriche./grafiche/plastiche/fotografiche/multimediali ai fini espressivi.</p> <p>Il prodotto artistico: elaborazione creativa e consapevole.</p> <p>I codici: la composizione (linee di forza, ritmo e peso visivo)</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>L'immagine: osservazione e la descrizione analitica.</p> <p>Le funzioni storico-culturale ed emotive del messaggio visivo..</p> <p>Relazioni spaziali: piani e campi.</p> <p>Il testo visivo e gli elementi del linguaggio grafico-pittorico e della comunicazione (proporzioni, forme, colori simbolici, figure in movimento) e dei codici visivi: la composizione (linee di forza, ritmo e peso visivo).</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Distinzione ed apprezzamento dei principali beni culturali e ambientali .</p> <p>Analisi di opere d'arte in relazione al periodo storico e culturale ('Ottocento all'arte contemporanea).</p>

	superficie-texture e colore. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Distinzione ed apprezzamento dei principali beni culturali, e ambientali. Analisi di opere d'arte in relazione al periodo storico e culturale (dalla Preistoria all'arte Tardo-antica).	visivi: volume, luce, spazio. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Distinzione ed apprezzamento dei principali beni culturali e ambientali . Analisi di opere d'arte in relazione al periodo storico e culturale (dal Medioevo all'arte del Settecento).	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Laboratorio creativo (realizzazione di manufatti originali)	Laboratorio creativo (progettazione e realizzazione di manufatti originali)	Laboratorio creativo (progettazione e/o rielaborazione di prodotti artistici in un'ottica interdisciplinare)
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Utilizzo degli spazi interni ed esterni della scuola.	Utilizzo degli spazi interni ed esterni della scuola.	Utilizzo degli spazi interni ed esterni della scuola.
COMPITI DI REALTÀ	Sono programmati all'interno dell'attività programmata di potenziamento Arte Immagine	Sono programmati all'interno dell'attività programmata di potenziamento Arte Immagine	Sono programmati all'interno dell'attività programmata di potenziamento Arte Immagine
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazione dei comportamenti; valutazione della prestazione connessa al compito; prove oggettive iniziali, in itinere, finali. Libro di testo cartaceo, schede operative, computer , LIM, documento di vario genere. Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>

DISCIPLINA: MUSICA

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Primo ciclo d'istruzione
Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018
Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

ABILITÀ

- 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

Fondamenti della lettura e scrittura musicale
Fondamenti della pratica musicale, vocale e/o strumentale
Tecniche compositive e strumenti dell'espressione personale
Le tecniche di rielaborazione e produzione creativa di nuove sonorità
Lo scopo e i messaggi di prodotti musicali
La musica e il rapporto con i mass-media (cinema, pubblicità, televisione, social).
L'evoluzione storico/stilistica della musica.
Il patrimonio musicale, storico-artistico e museale del territorio.
Le strategie d'intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni musicali e culturali.

ATTEGGIAMENTI	<p>Mostrare sviluppata immaginazione e creatività attraverso i processi di rielaborazione e di reinterpretazione di elementi musicali.</p> <p>Mostrare un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio musicale apprezzando opere provenienti da culture e da contesti diversi.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> - I fondamenti della tecnica strumentale utili all'esecuzione di brani musicali semplici, sia da soli che in gruppo - I fondamenti della teoria musicale per decifrare la notazione tradizionale in chiave di sol al fine di applicarli alla pratica strumentale e vocale - Invenzione di frammenti ritmici e melodici improvvisati e scritti in forma di notazione musicale Ascolto di un brano musicale e incentivazione della curiosità di nuovi generi e stili Il lessico musicale di base - Introduzione alla Storia della musica: l'età antica 	<ul style="list-style-type: none"> - Ampliamento delle tecniche esecutive per l'esecuzione di brani ritmici e melodici di media difficoltà - Elementi di teoria musicale inerenti ai toni, semitoni e alterazioni; introduzione di nuove figure ritmiche con figure musicali fino alle crome e semicrome - Pratica vocale: riprodurre con la voce per imitazione o lettura brani corali, semplici brani a una voce e/o a canone - Lettura di facili partiture vocali e strumentali - Storia della musica: dal Medioevo al Classicismo, principali strumenti musicali, forme musicali e compositori - Ascolto di brani musicali inerenti i periodi storici e gli stili trattati, con riflessioni inerenti la struttura dei brani, i tratti salienti, le novità introdotte, le funzioni e finalità di questi brani e un paragone/confronto con forme simili contemporanee 	<ul style="list-style-type: none"> - Potenziamento delle tecniche esecutive per l'esecuzione di brani ritmici e melodici di media difficoltà - Elementi di teoria musicale inerenti alle scale maggiori e minori e a nuove figure ritmiche (semicrome, terzine) - Pratica vocale: riprodurre con la voce per imitazione o lettura di brani corali, semplici brani a una voce e/o a canone - Lettura di facili partiture vocali e strumentali - Storia della musica: da Beethoven all'età moderna, forme musicali e compositori - La colonna sonora e la musica da film - Musica leggera: dagli anni '50 ai nostri giorni - Ascolto di brani musicali inerenti i periodi storici e gli stili trattati, con riflessioni inerenti la struttura dei brani, i tratti salienti, le novità introdotte, le funzioni e finalità di questi brani e un paragone/confronto con forme simili contemporanee
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Attività corale, strumentale e/o body percussion	Attività corale, strumentale e/o body percussion	Attività corale, strumentale e/o body percussion

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO			
COMPITI DI REALTÀ	Utilizzo delle competenze acquisite per la progettazione e realizzazione di semplici prodotti musicali	Utilizzo delle competenze acquisite per la progettazione e realizzazione di prodotti musicali	Utilizzo delle competenze acquisite per la progettazione e realizzazione di prodotti musicali e/o audio-visivi
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazione dei comportamenti; valutazione della prestazione connessa al compito; prove oggettive iniziali, in itinere, finali. Libro di testo cartaceo, schede operative, computer, LIM, documento di vario genere. Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>
<p>DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA NUCLEI TEMATICI: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO; IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA; IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY; SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA. <i>Riferimenti:</i> Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Primo ciclo d'istruzione Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019</p>
<p>Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.</p>

ABILITÀ'	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali e le proprie abilità, in funzione della situazione richiesta e/o del gesto tecnico-sportivo. • Saper padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco. • Saper eseguire con efficacia movimenti coordinati in riferimento ad un compito motorio richiesto o in riferimento ad una attività sportiva specifica, anche con l'uso di attrezzi. <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa-espressiva:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. • Saper decodificare i gesti dei compagni e avversari in situazione di gioco tattico-sportivo. • Saper decodificare i gesti arbitrali in applicazione del regolamento sportivo <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare strategie di gioco, utilizzando le proprie abilità tecniche e tattiche con comportamenti collaborativi, partecipando in forma propositiva alle scelte delle squadre. • Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria che di sconfitta. <p><i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. • Saper distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. • Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente il materiale di lavoro salvaguardando la propria sicurezza e quella dei compagni. • Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo
CONOSCENZE	<p>Gli schemi motori di base, le capacità coordinative e le modalità per migliorarle.</p> <p>Lo spazio operativo, i ritmi e i tempi di esecuzione dei gesti motori.</p> <p>Individuazione dei problemi motori e ricerca delle soluzioni nel rispetto delle regole dell'attività sportiva praticata ed acquisita.</p> <p>I gesti fondamentali e le regole delle varie discipline sportive trattate.</p> <p>I regolamenti specifici degli sport praticati e i relativi gesti arbitrali.</p> <p>Le regole del fair play.</p> <p>L'esercizio fisico: conoscenza delle proprie capacità e dei propri limiti</p> <p>Il corpo umano e il suo funzionamento.</p> <p>Le regole di rispetto e convivenza con gli altri.</p>
ATTEGGIAMENTI	<p>Utilizza le abilità motorie sportive acquisite adattando il movimento in situazione</p> <p>Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionale del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri</p>

	<p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze sportive.</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p><u>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</u></p> <p>esercizi e giochi di coordinazione generale e specifica, di orientamento, lateralità e di equilibrio. Esercitazioni e giochi finalizzati al miglioramento delle capacità condizionali. Le modifiche strutturali del corpo in rapporto allo sviluppo (misurazione peso, altezza e calcolo BMI).</p> <p><u>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVA-ESPRESSIVA</u></p> <p>Le tecniche di espressione corporea. Attività di riconoscimento dei linguaggi sportivi (gesti arbitrari).</p> <p><u>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</u></p> <p>Attività di gioco e gioco-sport (individuale e di squadra). Elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport. Elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco. Le regole del fair play.</p>	<p><u>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</u></p> <p>esercizi e giochi di coordinazione generale e specifica, di orientamento, lateralità e di equilibrio. Esercitazioni e giochi finalizzati al miglioramento delle capacità condizionali. Le modifiche strutturali del corpo in rapporto allo sviluppo (misurazione peso, altezza e calcolo BMI).</p> <p><u>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVA-ESPRESSIVA</u></p> <p>Le tecniche di espressione corporea. Attività di riconoscimento dei linguaggi sportivi (gesti arbitrari)</p> <p><u>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</u></p> <p>Attività di gioco e gioco-sport (individuale e di squadra). Elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport. Elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco. Le regole del fair play.</p>	<p><u>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</u></p> <p>esercizi e giochi di coordinazione generale e specifica, di orientamento, lateralità e di equilibrio. Esercitazioni e giochi finalizzati al miglioramento delle capacità condizionali. Le modifiche strutturali del corpo in rapporto allo sviluppo (misurazione peso, altezza e calcolo BMI) Il ruolo del ritmo nelle azioni. I sistemi di produzione energetica.</p> <p><u>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVA-ESPRESSIVA</u></p> <p>Le tecniche di espressione corporea. Attività di riconoscimento dei linguaggi sportivi (gesti arbitrari)</p> <p><u>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</u></p> <p>Attività di gioco e gioco-sport (individuale e di squadra). I diversi tipi di attività motoria e sportiva in ambiente naturale</p>

	<p><u>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</u></p> <p>Attività di conoscenza del proprio corpo e del suo funzionamento attraverso giochi ed esercizi atti al miglioramento delle capacità motorie. Norme generali di prevenzione degli infortuni. Esercitazioni varie sulla prevenzione degli infortuni.</p>	<p><u>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</u></p> <p>Attività di conoscenza del proprio corpo e del suo funzionamento attraverso giochi ed esercizi atti al miglioramento delle capacità motorie. Norme generali di prevenzione degli infortuni. Posture e paramorfismi. Esercitazioni varie sulla prevenzione degli infortuni. Le fonti energetiche. La piramide alimentare, una corretta dieta sportiva. Elementi di pronto soccorso.</p>	<p>Le tecniche e le tattiche dei giochi sportivi Le regole del fair play.</p> <p><u>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</u></p> <p>Regole di prevenzione e situazione della sicurezza personale a scuola, in casa, in ambienti esterni. Norme generali di prevenzione degli infortuni. Esercitazioni varie sulla prevenzione degli infortuni. Il razzismo nello sport. Il doping. Dipendenze: i danni causati da fumo e alcol</p>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Attività di movimento per il miglioramento della propria efficienza fisica. Attività di riflessione e pratica sulla distribuzione dello sforzo e della prestazione attesa, mediante tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare. Attività propedeutica a vari sport. Esperienza di attenzione alla propria e altrui sicurezza. Partecipazione a tornei di istituto, campionati studenteschi, gare regionali e nazionali di atletica leggera.</p>	<p>Attività propedeutica a vari sport. Attività di problem solving e attività motoria. Attività di decodifica di gesti altrui, compagni ed arbitro di gara, nell'applicazione del regolamento di gioco. Partecipazione a tornei di istituto, campionati studenteschi, gare regionali e nazionali di atletica leggera. Attività di riflessione e pratica sulla distribuzione dello sforzo e della prestazione attesa, mediante tecniche di controllo respiratorio e</p>	<p>Attività propedeutica a vari sport. Attività di problem solving e attività motoria. Attività di decodifica di gesti altrui, compagni ed arbitro di gara, nell'applicazione del regolamento di gioco. Partecipazione a tornei di istituto, campionati studenteschi, gare regionali e nazionali di atletica leggera. Attività di riflessione e pratica sulla distribuzione dello sforzo e della prestazione attesa, mediante tecniche di controllo respiratorio</p>

		di rilassamento muscolare. Esperienza di attenzione alla propria e altrui sicurezza. Attività di movimento per il miglioramento della propria efficienza fisica.	e di rilassamento muscolare. Esperienza di attenzione alla propria e altrui sicurezza. Attività di movimento per il miglioramento della propria efficienza fisica. Attività di ricerca e conoscenza degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Attività sportive legati a progetti extra-curricolari. Partecipazioni a manifestazioni sportive intra ed extra scolastiche.	Attività sportive legati a progetti extra-curricolari. Partecipazioni a manifestazioni sportive intra ed extra scolastiche.	Attività sportive legati a progetti extra-curricolari. Partecipazioni a manifestazioni sportive intra ed extra scolastiche.
COMPITI DI REALTÀ	Invenzione di un attività ludica	Creazione di una Dieta Sportiva	Organizzazione di una manifestazione sportiva.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	La valutazione si baserà sulla griglia approvata e adottata dalla scuola, cercando sempre di valutare in modo formativo e non solo certificativo ponendo quindi l'accento sul progresso piuttosto che al risultato assoluto raggiunto. Essa riguarderà non soltanto l'aspetto motorio/sportivo raggiunto, ma farà riferimento anche alla partecipazione alle lezioni, all'impegno e alla collaborazione con i compagni.		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>
<p>DISCIPLINA: RELIGIONE</p>

NUCLEI TEMATICI: DIO E L'UOMO; LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI; IL LINGUAGGIO RELIGIOSO; I VALORI ETICI E RELIGIOSI.

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Primo ciclo d'istruzione

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018

Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.

Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini.

Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole.

Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.

Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con sè stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda

ABILITÀ

Dio e l'uomo:

- Saper cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa e conoscere gli aspetti generali del fenomeno religioso.
- Riconoscere l'impegno della Chiesa nella promozione dell'unità e della carità tra gli uomini e tra i popoli, attraverso il dialogo con il mondo, il dialogo ecumenico e interreligioso.

La Bibbia e le altre fonti:

- Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio.
- Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana.
- Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù.
- Riconoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa.

Il linguaggio religioso:

- Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa.
- Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri.
- Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura.

I valori etici e religiosi:

	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male. • Sapersi confrontare con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile. • Saper confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza. 		
CONOSCENZE	Il senso del sacro, le religioni antiche, il testo biblico, le tappe fondamentali della storia del popolo ebraico. La vita e la missione di Gesù, la storia della Chiesa, le confessioni cristiane. Le principali religioni dell'Asia. I valori fondamentali dell'uomo e le relazioni nella prospettiva cristiana.		
ATTEGGIAMENTI	Comprendere che il sacro fa parte della vita e della storia dell'umanità, porsi domande sul senso della vita, utilizzare i valori proposti dalla fede cristiana per rispondere alle domande dell'uomo e coglierne le sfumature all'interno della propria vita; sviluppare la capacità di dialogare con il diverso e con le diverse religioni. Sviluppare l'attitudine all'ascolto e al dialogo interreligioso. Essere convinti della possibilità di elaborare scelte quotidiane ed esistenziali di rispetto della vita e di fattiva promozione dell'uomo partendo dal proprio vissuto e dalle piccole scelte.		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<p>- gli elementi comuni delle varie esperienze religiose. le differenze tra religioni naturali e rivelate, religioni politeiste e monoteiste.</p> <p>- descrizione della fisionomia di alcune religioni del passato (egizi, babilonesi, greci e romani) evidenziandone gli elementi specifici della dottrina, del culto e dell'etica.</p> <p>- caratteristiche principali del testo biblico.</p> <p>- le tappe fondamentali della storia del popolo ebraico: l'Alleanza e i patriarchi. La rivelazione a Mosè. Giacobbe e Giuseppe. I re di Israele e conoscenza degli avvenimenti più importanti.</p>	<p>- lo stile e il contenuto della missione di Gesù.</p> <p>- le caratteristiche e i fatti principali riguardanti la chiesa primitiva: la Pentecoste. San Paolo. Il martirio e le prime comunità cristiane.</p> <p>- i fatti principali relativi alla storia della chiesa medioevale, gli ordini religiosi.</p> <p>- La Chiesa Ortodossa e la Riforma Protestante</p> <p>- gli elementi fondamentali dei sette sacramenti e la loro simbologia e il loro significato</p>	<p>- riflessione sul senso e sul significato da dare alla propria vita con riferimento alla situazione adolescenziale degli alunni: amicizia e affetti.</p> <p>- i valori che sono a fondamento della prospettiva cristiana sull'essere e sull'agire dell'uomo e analisi di alcuni fatti e periodi storici particolari.</p> <p>- confronto tra la spiegazione religiosa della creazione del mondo come viene raccontata dalla Bibbia con alcune teorie scientifiche e individuazione delle caratteristiche delle due diverse prospettive.</p> <p>- il cammino ecumenico e il dialogo interreligioso</p>

	- le tappe principali della formazione dei vangeli. - i tratti fondamentali della vita e della missione di Gesù.		
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Flipped classroom, problem solving, attività progettuali, scoperta guidata, learning by doing, project work. Esempio: lettura/ascolto di brani biblici. Conversazioni guidate.	Flipped classroom, problem solving, attività progettuali, scoperta guidata, learning by doing, project work. Esempio: intervista a persone anziane su tradizioni religiose scomparse nel tempo.	Flipped classroom, problem solving, attività progettuali, scoperta guidata, learning by doing, project work. Esempio: incontri con persone di altra religione/testimonianze.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	/	/	/
COMPITI DI REALTÀ	Si proporranno ai ragazzi prove di realtà che varieranno a seconda della classe e della risposta degli alunni. Esempio: cercare informazioni sulla terra/storia di Gesù e riproporle come notizia di TG	Si proporranno ai ragazzi prove di realtà che varieranno a seconda della classe e della risposta degli alunni. Esempio: costruire un calendario delle principali feste liturgiche cristiane ed ebraiche a confronto	Si proporranno ai ragazzi prove di realtà che varieranno a seconda della classe e della risposta degli alunni. Esempio: costruire un atlante di classe sulle religioni del mondo, stimolando così la ricerca attiva di informazioni.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Prove non strutturate (osservazione, da parte dell'insegnante, di ogni singolo alunno o di un gruppetto alla volta, e registrazione dei diversi gradi di padronanza degli apprendimenti); verifiche; prove pratiche (saper rielaborare quanto appreso attraverso mappe concettuali, ricostruzione di sequenze, interpretazione di brani, documenti o immagini). Produzione di lavori multimediali/tridimensionali sia nella forma di presentazione che di ludico didattico. Si terrà conto: della partecipazione, della maturazione personale complessiva, della situazione socio-culturale di provenienza, di eventuali problematiche personali che possano impedire un sereno processo di crescita e di apprendimento. Concorreranno alla valutazione anche le esercitazioni, i lavori assegnati dal docente, svolti in classe o a casa.		

Curricolo verticale CAMPO DI ESPERIENZA – DISCIPLINA - *dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado*

Sezione: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei

concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEI TEMATICI: COSTITUZIONE, DIRITTO (NAZIONALE E INTERNAZIONALE), LEGALITÀ E SOLIDARIETÀ; SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO; CITTADINANZA DIGITALE.

Riferimenti: Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Primo ciclo d'istruzione

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018

Raccomandazioni legge 92 del 20 agosto 2019

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.

È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.

Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

ABILITA'

Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà:

- Rispetta se stesso e gli altri
- Prende consapevolezza di sé e delle proprie attitudini e potenzialità
- Partecipa in modo costruttivo alle attività didattiche
- Riconosce il suo ruolo all'interno del gruppo classe e della comunità scolastica
- Esprime il proprio punto di vista, rispettando opinioni altrui

- Assume e porta a termine ruoli e compiti
- Presta aiuto a chi è in difficoltà
- Riconosce le caratteristiche socio-politiche-economiche del contesto comunale, nazionale ed europeo
- Partecipa con interesse alle uscite sul territorio, assumendo comportamenti corretti

Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio:

- Rispetta, conserva e cerca di migliorare l'ambiente in quanto bene a disposizione di tutti (pulizia giardino, scuola, cura della propria classe)
- Rispetta semplici regole ambientali
- Conosce e fa proprie le norme di comportamento consapevolmente corretti e responsabili di cittadinanza attiva
- Adotta nella vita quotidiana comportamenti responsabili per la tutela e il rispetto dell'ambiente e delle risorse naturali
- Sa cercare, raccogliere e rielaborare semplici informazioni selezionate al proprio scopo.

Cittadinanza digitale:

- Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali
- Conosce e usa in modo abbastanza autonomo i servizi digitali offerti dalla scuola (registro elettronico, Teams, mail istituzionale)
- Comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti
- Crea e modifica contenuti (da elaborare testi a immagini e video)
- Integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative
- Rispetta le regole base della comunicazione digitale
- Riconosce il diritto della privacy e lo rispetta

CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Valenza delle regole nel contesto classe • Cura del proprio materiale e di quello altrui e beni comuni • Collaborazione rispetto dei pari e degli adulti • Interazione in piccolo gruppo, rispetto dei diversi ruoli • Concetti di diritto/dovere, libertà, responsabilità, cooperazione • La dimensione dell'incontro, atteggiamento rispettoso, amichevole e collaborativo • Uguaglianza e Ifratellanza fra i popoli • L'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti • Le maggiori problematiche dell'ambiente in cui si vive. • Rispetto e tutela del territorio • Sensibilizzazione ai problemi dell'ambiente naturale • Valore del patrimonio ambientale e culturale locale e nazionale ed europeo • Caratteristiche dello sviluppo sostenibile e dell'economia circolare • Regole della comunicazione digitale • Tecnologie della società dell'informazione per lo studio, il tempo libero e la comunicazione • Distinzione tra notizie vere e fake news • Utilizzo di diverse fonti e vari documenti della rete in base al proprio scopo 		
ATTEGGIAMENTI	<p>Adottare comportamenti coerenti con i doveri previsti dai propri ruoli e compiti. Partecipare attivamente, con atteggiamento collaborativo e democratico, alla vita della scuola e della comunità. Assumere comportamenti nel rispetto delle diversità personali, culturali, di genere; mantenere comportamenti e stili di vita rispettosi della sostenibilità, della salvaguardia delle risorse naturali, dei beni comuni, della salute, del benessere e della sicurezza propri e altrui anche in contesti digitali. Esercitare pensiero critico nell'accesso alle informazioni e nelle situazioni.</p>		
CONTENUTI	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
ARGOMENTI TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> • Diritti umani e cittadinanza digitale • Istituzioni nazionali e internazionali • Rispetto dell'ambiente • Valorizzazione del territorio • Istituzioni nazionali e internazionali • La sostenibilità ambientale e il rispetto per l'ambiente • Educazione al rispetto e alla 	<ul style="list-style-type: none"> • Solidarietà sociale e collettività e cittadinanza digitale • Istituzioni nazionali e internazionali • Educazione alla salute e ambientale • sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale • Educazione alla salute e al benessere • Educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e 	<ul style="list-style-type: none"> • Solidarietà sociale e collettività, educazione stradale e cittadinanza digitale • Istituzioni nazionali • Educazione alla salute e al benessere e internazionali • Educazione al rispetto degli altri e di ogni forma di diversità. • Educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela

	<p>valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educazione al rispetto delle regole, al rispetto di sé e degli altri • Educazione al rispetto delle regole, al rispetto di sé e degli altri 	<p>tutela del patrimonio ambientale</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'agricoltura biologica e l'educazione alimentare e cittadinanza digitale • Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici • Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale • Educazione al rispetto delle regole, al rispetto di sé e degli altri • Educazione alla salute ed al benessere 	<p>del patrimonio ambientale</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'abitare sostenibile, le fonti di energia rinnovabili e cittadinanza digitale • Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici • Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale • Educazione al rispetto delle regole, al rispetto di sé e degli altri • Educazione alla salute ed al benessere
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Approfondimento di tematiche nazionali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giornata dell'albero • Giornata della memoria • Giornata dei calzini spaiati 	<p>Approfondimento di tematiche nazionali</p> <ul style="list-style-type: none"> • giornata della gentilezza • giornata dei nonni • educazione alimentare 	<p>Approfondimento di tematiche nazionali</p> <ul style="list-style-type: none"> • giornata della memoria e del ricordo • festa del 25 aprile • giornata alla violenza contro le donne
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<p>Visione di documentari e film a tema</p> <p>Partecipazione a manifestazioni e conferenze gestite dalla polizia di stato bullismo, cyberbullismo e di violenza di genere</p> <p>Uscite didattiche sul territorio</p>	<p>Visione di documentari e film a tema</p> <p>Partecipazione a manifestazioni e conferenze gestite dalla polizia di stato bullismo, cyberbullismo e di violenza di genere</p> <p>Uscite didattiche sul territorio</p>	<p>Visione di documentari e film a tema</p> <p>Partecipazione a manifestazioni e conferenze gestite dalla polizia di stato bullismo, cyberbullismo e di violenza di genere</p> <p>Uscite didattiche sul territorio</p>
COMPITI DI REALTÀ	<p>Elaborazioni di compiti di realtà proposti dall'istituto per classi parallele</p>	<p>Elaborazioni di compiti di realtà proposti dall'istituto per classi parallele</p>	<p>Elaborazioni di compiti di realtà proposti dall'istituto per classi parallele</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Valutazione formativa iniziale, in itinere e finale con il ricorso a rubriche valutative</p>		