

CURRICOLO VERTICALE

**ISTITUTO COMPRENSIVO
“PORTOGRUARO E FOSSALTA DI PORTOGRUARO”**

PREMESSA

Il *curricolo verticale* rappresenta una visione organica e progressiva del processo educativo, che si sviluppa dalla Scuola dell'Infanzia fino alla Scuola Secondaria di Primo Grado. Il curricolo verticale è inteso come progettazione e pianificazione organica e condivisa del percorso formativo degli allievi. In linea con le Indicazioni Nazionali 2012, esso si fonda sul principio della continuità educativa e didattica, con l'obiettivo di garantire a ogni alunno un percorso coerente, inclusivo e personalizzato, che valorizzi le sue potenzialità in un'ottica di sviluppo integrale della persona, rispettando l'autonomia delle istituzioni scolastiche nel progettare il proprio Piano dell'Offerta Formativa (PTOF). Nella stesura del curricolo la prima operazione compiuta è stata quella di identificare le competenze di base, ossia il risultato finale da perseguire. Poi le competenze sono state articolate in abilità e conoscenze, che gli allievi dovrebbero conseguire.

Le competenze di base e le discipline fanno capo alle competenze chiave europee, definite dalle Raccomandazioni del 22 maggio 2018:

1. Competenza alfabetica funzionale
2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie
4. Competenza digitale
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
6. Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
7. Competenza imprenditoriale
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

La “Competenza alfabetica funzionale” è 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 vari contesti. Essa implica l’abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

La “Competenza multilinguistica” è 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 come quadro comune di interazione.

La *"Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie"*: la competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità 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 digitale"* si riferisce all'insieme di conoscenze, abilità e atteggiamenti necessari per utilizzare in modo sicuro, critico e consapevole le tecnologie digitali, sia per l'apprendimento che per la partecipazione attiva nella società.

La *"Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare"* riguarda la 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. Includiamo in tale competenza le *funzioni esecutive*, che rappresentano una dimensione trasversale e propedeutica, indispensabile allo sviluppo dell'autonomia, della regolazione emotiva e dell'autoefficacia nell'apprendimento. Queste funzioni (che comprendono la memoria di lavoro, l'inibizione, la flessibilità cognitiva, la pianificazione e il monitoraggio) sono processi cognitivi e metacognitivi di base su cui si fondano le abilità di riflessione, organizzazione, collaborazione e gestione di sé.

Nel curricolo verticale, promuovere e allenare progressivamente le funzioni esecutive consente agli alunni di:

- diventare più consapevoli dei propri processi mentali e delle strategie per affrontare compiti complessi;
- regolare comportamenti e atteggiamenti in contesti relazionali e scolastici;
- apprendere in modo intenzionale, sviluppando l'autonomia decisionale, la gestione del tempo e la capacità di porsi obiettivi;
- costruire una motivazione intrinseca e un'identità positiva come apprendenti.

Le funzioni esecutive non sono quindi solo strumenti cognitivi di alto livello che ci permettono di pianificare e organizzare le azioni, di controllare gli impulsi e regolare il comportamento, di mantenere l'attenzione e gestire la memoria di lavoro, di monitorare i propri errori e correggerli, ma anche abilitatori trasversali della crescita personale e sociale dell'alunno, che lo accompagnano nel percorso dalla scuola dell'infanzia fino al secondo ciclo, contribuendo a formare cittadini attivi, responsabili e consapevoli del proprio processo di apprendimento.

La “Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza” riguarda la capacità di agire come cittadini responsabili, partecipando attivamente e in modo critico alla vita civica e sociale; include la comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici, nonché dell’evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Questi aspetti possono essere considerati l’essenza della convivenza e del rispetto ed è compito della scuola dare significato alle norme e contestualizzarle nella cultura e nella storia. Le Indicazioni Nazionali 2025 pongono un forte accento sull’educazione alla cittadinanza come sfondo integratore di tutte le discipline: non si tratta di una materia separata, ma di un approccio che permea l’intero curricolo, favorendo l’acquisizione di valori condivisi e atteggiamenti cooperativi e collaborativi. L’educazione alla cittadinanza viene promossa attraverso esperienze significative che consentano di apprendere il concreto prendersi cura di sé stessi, degli altri e dell’ambiente, favorendo forme di cooperazione e solidarietà.

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.

Nell’ottava competenza “Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali”, oltre al contributo disciplinare, troviamo anche la consapevolezza dell’identità personale e sociale. Nel particolare concerne la capacità di comprendere e rispettare come le idee e i significati vengano espressi creativamente e comunicati in diverse culture attraverso una varietà di forme artistiche e culturali.

Il curricolo verticale si riferisce all’itinerario scolastico degli allievi dai tre ai quattordici anni. La scuola dell’infanzia promuove e arricchisce l’esperienza dei bambini in un contesto educativo. Nella scuola primaria e secondaria, la progettazione didattica continua a valorizzare le esperienze con approcci educativi attivi, ma è anche finalizzata a guidare gli allievi verso percorsi di conoscenza progressivamente orientati verso le discipline. Il curricolo si articola, quindi, attraverso i campi d’esperienza nella scuola dell’infanzia e attraverso le discipline nella scuola del primo ciclo.

Soffermandosi sulla **Scuola dell’Infanzia**, essa rappresenta il primo segmento del sistema scolastico nazionale e contribuisce in modo significativo al processo formativo di crescita del bambino. La scuola dell’infanzia ha quindi il compito di costruire “contesti di apprendimento” attraverso curricoli di intercampo che tengono conto delle competenze informali (non acquisite a scuola) e che vedono, nelle esperienze dirette e reali, importanti momenti della costruzione dei saperi e dell’applicazione delle conoscenze comprese e spendibili nei diversi contesti (competenza). Nel periodo dai tre ai sei anni, il bambino è intensamente coinvolto nel relazionarsi con il fuori di sé attraverso la molteplicità di scambi esperienziali e sensoriali che regolano la sua partecipazione nel comprendere e situare gli eventi nel succedersi delle cose. Pertanto, l’esperienza scolastica formale, attraverso relazioni educative adeguate, avvia percorsi educativi-didattici atti a stimolare le scoperte e la costruzione delle conoscenze, principalmente attraverso le esperienze dirette (il fare) per stimolare il pensiero, in modo da sviluppare e valorizzare comportamenti efficaci e significativi per la comprensione, la soluzione e la conoscenza del succedersi degli eventi. Si evidenzia quindi che le dimensioni di sviluppo percettivo, motorio, cognitivo, emotivo, affettivo e sociale ed i sistemi simbolico culturali, sono gli elementi essenziali del percorso formativo della scuola dell’infanzia, percorso basato sulla struttura curricolare, di cinque campi di esperienza, attraverso i quali le insegnanti organizzano e realizzano le diverse attività didattiche definiti dal documento ministeriale: - “*Il sé e l’altro*” (Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme) - “*Il corpo in movimento*” (Identità, autonomia, salute) - “*Immagini, suoni e colori*” (Gestualità, arte, musica, multimedialità) - “*I discorsi e le parole*” (Comunicazione, lingua, cultura) - “*La conoscenza del mondo*” (Ordine, misura, spazio, tempo, natura). I campi di esperienza diventano gli ambiti del fare e dell’agire del bambino che potrà così compiere operazioni cognitive fondamentali.

È con tale consapevolezza, che il gruppo infanzia si è impegnato nel convertire i propri campi di esperienza in discipline, con lo scopo di sintetizzare i prerequisiti di competenza disciplinare ai fini della costruzione del Curricolo d'Istituto.

Per quanto concerne la **Scuola Primaria**, snodo fondamentale del primo ciclo di istruzione, ha il compito di consolidare gli apprendimenti iniziali e di costruire le fondamenta culturali, cognitive e relazionali degli alunni, garantendo un percorso unitario e graduale. In questa fase, l'attenzione si concentra sull'acquisizione delle competenze strumentali (leggere, scrivere, calcolare), sull'arricchimento linguistico e comunicativo, sull'esplorazione del mondo naturale e sociale, e sulla progressiva interiorizzazione di comportamenti responsabili e cooperativi. Nel rispetto dei traguardi di sviluppo delle competenze e degli obiettivi di apprendimento previsti per ciascuna disciplina, il curricolo si propone come guida flessibile e contestualizzata, capace di valorizzare le esperienze concrete degli alunni e di promuovere una didattica attiva e laboratoriale. L'apprendimento è inteso come processo dinamico e significativo, che coinvolge mente, corpo ed emozioni, favorendo la costruzione del sapere attraverso l'osservazione, la riflessione, il dialogo e il confronto. In questo modo, il curricolo della scuola primaria si pone come strumento operativo per promuovere nei bambini il desiderio di conoscere, il piacere di imparare e la capacità di affrontare con consapevolezza e responsabilità il proprio percorso di crescita personale e culturale, in continuità con quanto appreso nella scuola dell'infanzia e in preparazione al passaggio alla scuola secondaria di primo grado.

La **Scuola Secondaria di Primo Grado** accompagna gli studenti nella transizione dall'infanzia all'adolescenza, sostenendoli nella costruzione dell'identità personale, culturale e sociale. Il curricolo è strutturato per favorire l'interconnessione tra le discipline, l'apprendimento significativo, la responsabilità nello studio e l'autonomia nei processi cognitivi. Particolare attenzione è riservata all'inclusione, all'educazione civica e alla personalizzazione dei percorsi, in un'ottica di equità e pari opportunità. Il curricolo si configura così come strumento flessibile e progettuale, che orienta l'azione educativa e didattica verso il successo formativo di ciascuno e verso il pieno sviluppo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. La redazione del curricolo verticale per la scuola secondaria di primo grado rappresenta un momento essenziale di riflessione pedagogica e progettazione educativa. In coerenza con i principi espressi nelle Indicazioni Nazionali 2012, esso si configura come strumento di coesione, continuità e orientamento, volto a garantire un percorso formativo unitario, progressivo e inclusivo per tutti gli studenti.

(Fonti: FRANCA DA RE, *La didattica per competenze*, Pearson; *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo dell'istruzione*, Le Monnier, 2012)

In coda al documento sono riportati, quali parti integrative, il **Curricolo di Educazione Civica** e il **Curricolo Digitale**.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE CURRICOLO VERTICALE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI D'ESPERIENZA Scuola d'Infanzia	DISCIPLINE
		Scuola Primaria
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I discorsi e le parole	Italiano
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I discorsi e le parole	Inglese, Tedesco, Francese
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE	La conoscenza del mondo	Matematica, Scienze, Geografia, Tecnologia
4. COMPETENZA DIGITALE	Immagini, suoni e colori	Tutte le discipline
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE	Tutti	Tutte le discipline
6. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Il sé e l'altro	Tutte le discipline
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Tutti	Tutte le discipline
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori Il sé e l'altro	Scienze Motorie e Sportive, Arte e Immagine, Musica, Geografia, Storia, Religione

SINOSSI DELLE COMPETENZE						
Il sé e l'altro	I discorsi e le Parole		La conoscenza del mondo			
Cittadinanza e Costituzione	Italiano	Inglese e seconda lingua comunitaria	Matematica	Scienze	Tecnologia	Geografia
1 Prendersi cura di sé; riconoscere ed esprimere emozioni e bisogni	1 Utilizzare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in varie esperienze di vita quotidiana	1 Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto e nella lettura	1 Utilizzare strumenti logico-matematici e terminologia specifica	1 Esplorare, osservare, analizzare e descrivere fenomeni naturali con un approccio razionale o metodo scientifico	1 Comprendere la struttura e la funzione di oggetti, strumenti e macchine di uso comune	1 Orientarsi nel tempo e nello spazio utilizzando gli strumenti propri della disciplina
2 Prendersi cura degli altri; sviluppare modalità consapevoli e inclusive di convivenza civile, di rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.	2 Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo	2 Interagire usando un lessico semplice e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari	2 Calcolo scritto e mentale e misurazione	2 Individuare relazioni tra eventi, ipotesi, idee	2 Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti, spiegando le fasi del processo	2 Riconoscere gli elementi che caratterizzano il territorio, stabilendone le relazioni e le sue trasformazioni nel tempo
3 Rispettare e prendersi cura dell'ambiente	3 Ascoltare per comprendere e utilizzare il lessico in diversi contesti, sia in forma orale che scritta	3 Produrre elaborati scritti per dare informazioni	3 Formulare e confrontare ipotesi, individuare strategie e verificarle nella soluzione di problemi	3 Elaborare schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni	3 Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale, sociale in cui vengono applicate	3 Osservare, conoscere, descrivere e confrontare paesaggi geografici utilizzando il linguaggio della geo-graficità
	4 Produrre testi di vario genere in relazione ai differenti scopi comunicativi	4 Riflettere, cogliere e individuare diverse forme linguistiche e uso della lingua straniera	4 Conoscere le figure geometriche, relazioni geometriche, metriche e topologiche			
	5 Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento	5 Sviluppa una consapevolezza plurilingue ed una sensibilità interculturale senza atteggiamenti di rifiuto				

SINOSSI DELLE COMPETENZE				
La conoscenza del mondo	Il sé e l'altro	Immagini, suoni e colori	Il corpo e il movimento	
Storia	Religione	Arte e immagine	Musica	Scienze Motorie e Sportive
<p>1 Ricavare informazioni da fonti di diverso tipo</p> <p>2 Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi fondamentali</p> <p>3 Organizzare ed esporre le informazioni e le conoscenze utilizzando il linguaggio specifico disciplinare</p> <p>4 Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità dei fatti storici, riconoscendone le cause e determinandone gli effetti</p>	<p>1 Assumere un atteggiamento di apertura nei confronti della ricerca della verità e del trascendente, ponendosi domande di senso e cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale, a partire dal proprio contesto; interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo</p> <p>2 Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali della vita e dell'insegnamento di Gesù. Riconoscere e confrontare gli elementi fondamentali della Chiesa</p> <p>3 Riconoscere i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), individuare le tracce presenti in ambito locale, imparando ad apprezzare dal punto di vista artistico, culturale e spirituale</p> <p>4 Cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e renderle oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili</p>	<p>1 Utilizzare e padroneggiare differenti linguaggi e tecniche creativo-artistiche per esprimersi e realizzare elaborati</p> <p>2 Osservare, comprendere e sperimentare gli elementi principali del linguaggio visivo</p> <p>3 Riconoscere e comprendere le opere più significative della storia e del patrimonio artistico, culturale e ambientale manifestando sensibilità per la tutela e la conservazione</p>	<p>1 Ascoltare, comprendere e interpretare differenti eventi sonori</p> <p>2 Sperimentare, ideare e produrre sequenze musicali e sonore attraverso il corpo, la voce e gli strumenti</p> <p>3 Riconoscere e decodificare simboli ritmico-melodici</p> <p>4 Star bene assieme attraverso la partecipazione attiva alle esperienze musicali cogliendone gli aspetti emozionali</p>	<p>1 Movimento: conoscere e padroneggiare il proprio corpo</p> <p>2 Utilizzare correttamente il potenziale comunicativo e relazionale del linguaggio corporeo</p> <p>3 Gioco-sport: partecipare attivamente ad attività ludiche e sportive, assumendo un atteggiamento rispettoso nei confronti di regole e ruoli</p> <p>4 Salute e benessere: riconoscere ed utilizzare corretti stili di vita relativamente alla salute (alimentazione e igiene), alla sicurezza, alla prevenzione</p>

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
DISCIPLINA SP E SSPG	CITTADINANZA E COSTITUZIONE			
CAMPO D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO			
COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità			Conoscenze
	3 anni	4 anni	5 anni	
1. Prendersi cura di sé; riconoscere ed esprimere emozioni e bisogni	<p>1) Adattarsi a nuove situazioni accettando il distacco dai genitori.</p> <p>2) Rivolgersi all'adulto per esprimere bisogni primari (fame, sete, sonno, bisogno del bagno) ed emozioni.</p> <p>3) Osservare e imitare comportamenti legati alla cura personale (lavarsi le mani, soffiarsi il naso).</p> <p>4) Riconoscere alcuni segni della propria cultura di appartenenza.</p>	<p>1) Vivere serenamente il tempo scolastico.</p> <p>2) Esprimere bisogni ed emozioni con parole semplici e iniziare a spiegarne le cause ("Sono triste perché...").</p> <p>3) Chiedere aiuto in modo più autonomo e mirato.</p> <p>4) Iniziare ad autogestirsi nei momenti di cura (lavarsi le mani, rimettere a posto, vestirsi).</p> <p>5) Riconoscere la propria identità personale.</p> <p>6) Riconoscere e manifestare i principali segni della propria cultura.</p>	<p>1) Riconoscere i propri bisogni e le proprie emozioni e il modo in cui si manifestano, comunicandoli in modo sempre più adeguato al contesto e alla situazione.</p> <p>2) Superare le dipendenze dall'adulto assumendo iniziative e portando a termine compiti e routine in autonomia.</p> <p>3) Ricercare prime risposte anche fantasiose e immaginarie ai grandi interrogativi sulla vita e sulla morte, la gioia e il dolore a partire dalla narrazione e condivisione delle proprie esperienze personali.</p> <p>4) Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Percezione della propria identità'. ■ Riconoscimento di bisogni ed emozioni. ■ Storia personale e familiare. ■ Tradizioni familiari e della comunità. ■ Usi e costumi del territorio.

			<p>5) Dimostra autonomia crescente nella cura personale e dell'ambiente.</p> <p>6) Manifestare e riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie forme sociali nel territorio di appartenenza.</p>	
<p>2.</p> <p>Prendersi cura degli altri; sviluppare modalità consapevoli e inclusive di convivenza civile, di rispetto della diversità, di confronto responsabile e dialogo; Comprendere il significato delle regole di convivenza civile e rispettarle</p>	<p>1) Stabilire relazioni serene con gli adulti di riferimento e con i pari.</p> <p>2) Iniziare a seguire semplici regole di routine se guidato (es. fare la fila, non spingere,...).</p> <p>3) Cominciare a interagire con i pari nei giochi semplici (gioco parallelo o associativo).</p> <p>4) Dimostrare empatia spontanea: riconoscere emozioni base (gioia, rabbia, tristezza).</p>	<p>1) Riconoscere di appartenere ad un gruppo interagendo con gli adulti e con i pari.</p> <p>2) Accettare il diverso da sé all'interno di uno specifico gruppo: riconoscere le diversità (lingua, aspetto, capacità) e manifestare curiosità e rispetto.</p> <p>3) Accettare le regole dello stare assieme e di semplici giochi:rispettare il proprio turno e i tempi delle attività.</p> <p>4) Riconoscere e rispondere alle emozioni altrui in modo più consapevole e intenzionale (notare quando un compagno è triste o felice).</p> <p>5) Condividere giochi e materiali.</p>	<p>1) Abbandonare il linguaggio egocentrico a favore di quello socializzato.</p> <p>2) Manifestare il senso di appartenenza riconoscendo ruoli e persone, spazi, contesti, materiali.</p> <p>3) Saper aspettare dal tempo della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>4) Rispettare turni, tempi e idee altrui.</p> <p>5) Accogliere l'altro e sostenere chi e' in difficoltà.</p> <p>6) Comprendere le emozioni proprie e altrui e adottare comportamenti empatici e cooperativi in modo intenzionale e riflessivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reciprocità nel gioco, nel dialogo e nella relazione. ■ Comportamenti rispettosi e accoglienti nei confronti dell'altro. ■ Concetto di regola. ■ Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, comunità di appartenenza. ■ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.

		<p>6) Portare a termine un'attività o un gioco rispettando il lavoro/gioco dell'altro.</p>	<p>7) Comprendere che esistono differenze culturali, fisiche, linguistiche (us, costumi, tradizioni) e inizia a valorizzarle .</p> <p>8) Giocare, interagire e lavorare coi compagni in modo collaborativo, costruttivo e partecipativo.</p> <p>9) Gestire piccoli conflitti fra pari e con gli adulti</p>	
<p>3.</p> <p>Rispettare e prendersi cura dell'ambiente</p>	<p>1) Vivere la scuola come luogo d'incontro e relazione.</p> <p>2) Iniziare a condividere e riordinare materiali e giochi comuni.</p> <p>3) Osservare alcune regole poste dagli adulti in autonomia.</p> <p>4) Approcciarsi alla raccolta differenziata.</p>	<p>1) Muoversi in autonomia negli spazi conosciuti, riordinando materiali e giochi utilizzati.</p> <p>2) Conoscere semplici regole.</p> <p>3) Eseguire le consegne date dall'insegnante.</p> <p>4) Praticare la raccolta differenziata.</p>	<p>1) Prendersi cura degli spazi di vita quotidiana e dei materiali comuni.</p> <p>2) Assumere comportamenti corretti e responsabili per il rispetto dell'ambiente naturale, dei luoghi, delle cose e delle persone.</p> <p>3) Rispettare norme per la propria sicurezza e salute.</p> <p>4) Effettuare correttamente e puntualmente la raccolta differenziata dei rifiuti.</p> <p>5) Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Caratteristiche naturali, sociali e culturali del territorio di appartenenza. ■ Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri paesi. ■ Spazi fisici ed elementi annessi: i pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri. ■ Regole di igiene del corpo e degli ambienti. ■ Uso corretto di attrezzi e strumenti. ■ Differenti tipologie di rifiuti.

Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza IL SÉ E L'ALTRO - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme	
Evidenze	Compiti significativi
<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa il senso di identità personale, autostima e senso morale; percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti esprimendoli in modo appropriato, e li riconosce sugli altri. - Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - Collabora nel gioco e nel lavoro apportando il proprio personale contributo. - Pone domande e riflette 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. - Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e della comunità e le mette a confronto con le altre. - Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. - Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente. - Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. 	<p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>Realizzare disegni e produzioni artistiche su di sé e sugli altri.</p> <p>Costruire cartelloni, tavelle, insiemi, servendosi di simboli convenzionali, per rilevare ed illustrare differenze e somiglianze tra alunni presenti in classe (caratteristiche fisiche; paese di provenienza; abitudini alimentari, etc.) e per registrare le diverse persone presenti nella scuola con i rispettivi ruoli.</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non-nativi. Allestire e prendere parte ad attività manipolative e motorie (costruzione di manufatti, pratica di giochi, balli, canti, ecc.) per mettere a confronto le diversità.</p> <p>Discutere insieme sul perché delle regole e sulla loro importanza, illustrando con simboli convenzionali, quelle che aiutano a vivere meglio in classe e all'interno dell'intera scuola.</p> <p>Partecipare a giochi cooperativi e di gruppo in cui è necessario rispettare i turni.</p> <p>Riconoscere situazioni di conflitto e trovare strategie per risolverle con l'aiuto dell'adulto.</p> <p>Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza.</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra, di ruolo e drammatizzazioni che prevedano modalità interdipendenti.</p> <p>Collaborare con i compagni alla cura di uno spazio comune (ad esempio: classe, giardino, angolo lettura).</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
DISCIPLINA SP E SSPG	RELIGIONE	
CAMPO D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO	
COMPETENZE SPECIFICHE	<i>Alla fine della scuola dell'Infanzia</i>	
	ABILITA'	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">1</p> <p>Assumere un atteggiamento di apertura nei confronti della ricerca della verità e del trascendente, ponendosi domande di senso e cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale, a partire dal proprio contesto; interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo</p>	<p>1) Esprimere e comunicare con parole e gesti la propria esperienza religiosa.</p> <p>2) Esprimere emozioni e vissuti attraverso disegni, drammatizzazioni, canzoni ispirate a temi religiosi.</p> <p>3) Mostrare atteggiamenti di rispetto verso gli altri e verso le differenze culturali e religiose.</p> <p>4) Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità e rispetto il mondo quale dono di Dio, accogliendo le creature in esso presenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ La creazione come dono di Dio. ■ Messaggio di Gesù = messaggio di pace, amicizia e amore.
<p style="text-align: center;">2</p> <p>Individuare, a partire dalla bibbia, le tappe essenziali della vita e dell'insegnamento di Gesù.</p> <p>Riconoscere e confrontare gli elementi fondamentali della chiesa</p>	<p>1) Ascoltare e comprendere semplici racconti biblici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Racconti evangelici della vita di Gesù, del Natale e della Pasqua. ■ Conoscenza di alcune figure principali del racconto biblico (Gesù, Maria, Giuseppe). ■ Valori fondamentali del messaggio evangelico: amicizia, amore, accoglienza, perdono, pace.
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Riconoscere i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), individuarne le tracce presenti in ambito locale, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.</p>	<p>1) Riconoscere alcuni simboli e segni relativi alle principali feste cristiane.</p> <p>2) Imparare alcuni termini-frasi del linguaggio cristiano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Momenti religiosi significativi della comunità di appartenenza. ■ Principali segni e simboli religiosi (croce, presepe, colomba, luce) che caratterizzano la cristianità (con particolare attenzione al Natale e alla Pasqua)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
DISCIPLINA SP E SSPG	ITALIANO			
CAMPO D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità		Conoscenze	
	3 anni	4 anni		
1. Utilizzare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in varie esperienze di vita quotidiana.	<p>1) Utilizzare gesti-parole semplici o frasi minime per comunicare bisogni immediati.</p> <p>2) Eseguire semplici istruzioni e/o consegne.</p> <p>3) Partecipare alle conversazioni.</p>	<p>1) Formulare frasi più articolate per descrivere esperienze, raccontare eventi quotidiani o fare richieste.</p> <p>2) Comprendere ed eseguire semplici istruzioni e/o consegne.</p> <p>3) Interagire verbalmente con adulti e compagni.</p> <p>4) Partecipare ed intervenire nelle conversazioni.</p> <p>5) Ascoltare e memorizzare semplici canti, poesie e filastrocche.</p>	<p>1) Esporre pensieri, emozioni e opinioni con coerenza e adattando il linguaggio al contesto.</p> <p>2) Utilizzare un lessico sempre più ricco e specifico legato alle esperienze scolastiche e di vita personale.</p> <p>3) Comprendere ed eseguire istruzioni e/o consegne più complesse.</p> <p>4) Interagire coi compagni mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>5) Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>6) Riconoscere e rispettare le regole conversazionali: ascolto attivo, rispetto dei</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali, riferito alle diverse situazioni. ■ Principali strutture della lingua italiana. ■ Elementi di base delle funzioni della lingua. ■ Principali simboli convenzionali. ■ Princìpi essenziali di organizzazione del discorso.

			turni, pertinenza degli interventi.	
<p>2. Leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario tipo</p>	<p>1) Leggere semplici immagini. 2) Ascoltare e comprendere brevi racconti, filastrocche e poesie. 3) Dimostrare interesse per i libri illustrati.</p>	<p>1) Ascoltare e comprendere una storia/racconto, una filastrocca e una poesia con attenzione. 2) Riconoscere e denominare oggetti reali o raffigurati (personaggi, luoghi e azioni principali del testo). 3) Dimostrare curiosità nei confronti della lingua scritta (simboli, lettere o parole familiari, come ad es. il proprio nome, la parola "mamma").</p>	<p>1) Ascoltare e comprendere una storia/racconto, una filastrocca e una poesia con attenzione e per un tempo più prolungato. 2) Analizzare e commentare figure di crescente complessità. 3) Approcciarsi alla lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione, la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti. 4) Distinguere e decodificare differenti segni grafici (lettere, numeri, immagini).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali, riferito alle diverse situazioni. ■ Principali strutture della lingua italiana. ■ Elementi di base delle funzioni della lingua. ■ Principali simboli convenzionali. ■ Princìpi essenziali di organizzazione del discorso.
<p>3. Capire e utilizzare il lessico in diversi contesti, sia in forma orale che scritta</p>	<p>1) Ascoltare con curiosità brevi storie, canzoni o filastrocche/poesie. 2) Riconoscere alcune parole familiari o semplici frasi ascoltate frequentemente, come il proprio nome o parole della routine quotidiana.</p>	<p>1) Ascoltare storie più lunghe e identificare parole chiave o concetti principali. 2) Esprimere verbalmente bisogni e stati d'animo. 3) Utilizzare il lessico appreso nei contesti sociali, come esprimere emozioni o condividere</p>	<p>1) Ascoltare e comprendere storie più complesse, anche con personaggi e situazioni articolate. 2) Intervenire in modo pertinente nei discorsi di gruppo. 3) Utilizzare un linguaggio comprensibile per</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali, riferito alle diverse situazioni. ■ Principali strutture della lingua italiana. ■ Elementi di base delle funzioni della lingua.

	<p>3) Mostrare curiosità per le immagini nei libri: associare le parole alle immagini.</p> <p>4) Esprimere verbalmente semplici bisogni e/o eventi.</p>	<p>semplici esperienze o vissuti.</p> <p>4) Utilizzare un linguaggio semplice e chiaro per interagire con gli altri.</p> <p>5) Mostrare interesse per le immagini nei libri: associare le parole alle immagini, verbalizzandone il contenuto.</p> <p>6) Iniziare a comprendere differenti situazioni comunicative, come le istruzioni per il gioco.</p>	<p>interagire con gli altri, collaborare nelle varie attività di gruppo e contribuire alla definizione di regole e progetti condivisi.</p> <p>4) Utilizzare un repertorio linguistico appropriato, ponendo attenzione alla situazione comunicativa e agli elementi strutturali della frase (chi? dove? quando?).</p> <p>5) Descrivere e raccontare eventi personali, storie, etc.</p> <p>6) Riprodurre e confrontare scritture.</p> <p>7) Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa (formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Principali simboli convenzionali. ■ Principi essenziali di organizzazione del discorso.
<p>4.</p> <p>Produrre testi di vario genere in relazione ai</p>	<p>1) Utilizzare frasi semplici o parole per esprimere desideri, stati d'animo e raccontare piccole esperienze.</p>	<p>1) Raccontare esperienze personali in sequenza logica semplice (es. "Prima ho mangiato, poi ho dormito").</p>	<p>1) Raccontare con parole proprie una vicenda narrata, descrivere, spiegare, inventare, esprimere opinioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali,riferito alle diverse situazioni.

differenti scopi comunicativi	<p>2) Raccontare esperienze con l'aiuto di immagini o oggetti</p> <p>3) Produrre segni grafici spontanei (scarabocchi, linee) accompagnati da parole ("Questo è il sole").</p> <p>4) Iniziare a ripetere brevi racconti ascoltati, rielaborandoli con parole proprie.</p> <p>5) Esprimersi attraverso il disegno o il gesto per comunicare un messaggio.</p>	<p>2) Produrre brevi racconti orali, utilizzando frasi complete e descrivendo luoghi, oggetti, persone.</p> <p>3) Utilizzare il linguaggio per descrivere, raccontare, chiedere, spiegare (scopi comunicativi diversi).</p> <p>4) Completare e inventare brevi e semplici storie o racconti.</p>	<p>2) Ascoltare con attenzione narrazioni e racconti, rielaborare contenuti.</p> <p>3) Iniziare a rielaborare storie ascoltate creando piccole varianti (es. cambiare la parte iniziale o finale; ipotizzare avvenimenti che potrebbero accadere).</p> <p>4) Cominciare a produrre "testi" grafici e iconici (disegni accompagnati da parole didascaliche).</p> <p>5) Produrre testi espressivi utilizzando differenti codici.</p> <p>6) Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzioni di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati.</p> <p>7) Partecipare a produzioni collettive: storie di gruppo, filastrocche inventate, giochi narrativi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Principali strutture della lingua italiana. ■ Elementi di base delle funzioni della lingua. ■ Principali simboli convenzionali. ■ Princìpi essenziali di organizzazione del discorso.
5. Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento	<p>1) Pronunciare semplici fonemi.</p> <p>2) Possedere un lessico minimo.</p>	<p>1) Pronunciare correttamente fonemi e parole.</p> <p>2) Utilizzare semplici frasi di senso compiuto</p>	<p>1) Formulare frasi di senso compiuto utilizzando nomi, verbi, aggettivi e avverbi.</p> <p>2) Utilizzare il metalinguaggio, ricercare</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali,riferito alle diverse situazioni.

			<p>assonanze e rime, somiglianze semantiche. 3) Incontrare e sperimentare le prime forme di linguaggio scritto. 4) Giocare con le parole e i loro componenti, anche inventando nuove sequenze verbali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Principali strutture della lingua italiana. ■ Elementi di base delle funzioni della lingua. ■ Principali simboli convenzionali. ■ Princìpi essenziali di organizzazione del discorso. <p><i>N.B. Le conoscenze e le regole grammaticali vengono acquisite mediante l'uso comunicativo quotidiano</i></p>
--	--	--	--	---

Competenza alfabetica funzionale I DISCORSI E LE PAROLE : comunicazione, lingua, cultura	
Evidenze	Compiti significativi
<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si esprime utilizzando la lingua italiana in modo comprensibile e strutturato per argomentare e comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, emozioni ed esperienze, utilizzandola in differenti situazioni comunicative. - Ascolta e comprende le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato. - Riferisce il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti. - Esegue correttamente consegne seguendo istruzioni. - Inventa semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto; cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. - Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso semplici esperienze di scrittura (scrive il proprio nome, copia parole a corredo di disegni, ecc.), incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 	<p>Lettura dialogata di albi illustrati con domande guidate.</p> <p>Ascoltare racconti, fiabe, filastrocche, poesie e rielaborarli con parole proprie.</p> <p>Partecipare a conversazioni in piccolo o grande gruppo rispettando il turno di parola.</p> <p>Partendo da stimoli concreti (testo letto dall'insegnante, video-lettura, giochi, esplorazioni di materiali) inventare semplici storie, illustrarle, drammatizzarle (con l'uso della voce e del corpo), riassumerne i contenuti in una serie di sequenze illustrate.</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco, di un'esperienza vissuta, di semplici esperimenti e rielaborare attraverso trasposizioni grafico-simboliche, plastiche e pittoriche, etc.</p> <p>A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo (circle-time).</p> <p>A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.</p> <p>Jocare con parole, suoni, rime, ritmi e filastrocche per sviluppare la consapevolezza fonologica.</p> <p>Avviare la scrittura spontanea di lettere, segni, parole conosciute.</p> <p>Partecipare a giochi linguistici che stimolano l'arricchimento del vocabolario.</p> <p>Esprimersi usando diverse modalità comunicative: parola, gesto, disegno, mimica.</p> <p>Memorizzare e ripetere testi orali (canzoni, conte, poesie). Scoprire parole nuove attraverso giochi, letture e situazioni comunicative autentiche.</p>

CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
DISCIPLINA SP E SSPG	INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA	
CAMPO D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
	5 anni	
1. Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto e nella lettura	1) Comprendere parole e brevissime frasi di uso quotidiano, pronunciate chiaramente e lentamente.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Repertorio minimo di parole e brevi frasi di uso comune.
2. Interagire usando un lessico adeguato e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari	1) Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Repertorio minimo di parole e brevi frasi di uso comune. ■ Testi di canzoni e filastrocche.
5. Sviluppare una sensibilità interculturale	1) Rapportarsi, interagire e giocare con compagni provenienti da diverse nazionalità. 2) Scoprire l'esistenza e la diversità di altre lingue rispetto all'italiano. 3) Familiarizzare con lingue diverse dall'italiano.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Esistenza di popoli, culture e lingue diverse.

Competenza multilinguistica	
I DISCORSI E LE PAROLE: comunicazione, lingua, cultura	
Evidenze	Compiti significativi
<u>L'alunno:</u> - Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria. - Nomina alcuni oggetti noti in contesto reale o illustrato, usando termini noti. - Utilizza oralmente, in modo semplice, parole-frasi standard memorizzate, per nominare elementi noti della vita quotidiana	Indicare e nominare alcuni oggetti, i principali colori, alcuni numeri, alcune parti del corpo, alcuni indumenti. Salutare e presentarsi utilizzando parole-frase. Ripetere e cantare semplici canzoni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE			
DISCIPLINA SP E SSPG	MATEMATICA			
CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità			Conoscenze
	3 anni	4 anni	5 anni	
<p>1. Utilizzare strumenti logico-matematici e terminologia specifica</p> <p>2. Scegliere ed applicare strategie e tecniche di calcolo scritto e mentale anche con riferimento a contesti reali</p>	<p>1) Dimostrare curiosità verso il concetto di numero e quantità (uno – tanti). 2) Utilizzare espressioni come “tanto/pochi”, “grande/piccolo”. 3) Compiere semplici raggruppamenti e ordinare secondo macro criteri. 4) Inizia a classificare oggetti per forma, colore, dimensione, utilizzando materiali manipolativi. 5) Cominciare a contare oralmente oggetti fino a 3 (conteggio iniziale).</p>	<p>1) Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri. 2) Costruire insiemi in situazioni concrete. 3) Riconoscere, valutare e verbalizzare la quantità. 4) Contare oggetti fino a 5 o 10 in modo più ordinato e consapevole. 5) Associare correttamente quantità e simboli numerici fino a 5 o 10. 6) Iniziare ad intuire relazioni numeriche semplici (aggiungere/togliere uno). 7) Partecipare a giochi che richiedono strategie logiche e confronto tra quantità.</p>	<p>1) Numerare oggetti in modo corretto fino a 10 e oltre (ordinalità e cardinalità del numero). 2) Associare simboli numerici alle quantità almeno fino a 10. 3) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. 4) Operare con piccole quantità per effettuare semplici misurazioni di lunghezze, larghezze, quantità, peso, utilizzando strumenti di misura convenzionali e non convenzionali, e utilizzare simboli per registrare risultati. 5) Saper raggruppare, confrontare e ordinare oggetti e materiali di vario genere secondo differenti criteri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Strumenti e tecniche di misura. ■ Numeri e numerazione. ■ Relazioni logiche, spaziali e temporali e relazioni biunivoche. ■ Grandezze e principali caratteristiche degli oggetti. ■ Serie e sequenze ritmiche. ■ Figure, forme, colori. ■ Raggruppamenti (forma, dimensione, colore,...). ■ Indicatori quantitativi: tanti-pochi, uno-nessuno, di più-di meno, tanti-quantì.

			<p>6) Sviluppare strategie per risolvere problemi concreti (es. "quanti ne mancano per arrivare a 5?").</p> <p>7) Applicare strategie di calcolo mentale semplici.</p>	
<p>3. Formulare e confrontare ipotesi, individuare strategie e verificarle nella soluzione di problemi.</p>	<p>1) Osservare una situazione problematica semplice e iniziare a porre domande o a mostrare curiosità (es. "Dove è finito il pezzo mancante?").</p> <p>2) Iniziare a prevedere un'azione semplice (es. "Se metto il pezzo qui, cade?").</p> <p>3) Tentare strategie spontanee per risolvere piccoli problemi (incastri, percorsi, trovare un oggetto nascosto).</p> <p>4) Cominciare a scegliere tra due alternative (es. "Provo questo prima...").</p>	<p>1) Osservare il mondo circostante ed interagire con esso.</p> <p>2) Formulare ipotesi su cosa accadrà in una situazione proposta (es. "Se metto più acqua, cosa succede?").</p> <p>3) Iniziare a spiegare la propria scelta in semplici giochi di logica o costruzione.</p> <p>4) Usare strategie personali per trovare soluzioni (ad esempio prova ed errore, osservazione degli altri).</p> <p>5) Confrontarsi con l'adulto o i pari per trovare una soluzione.</p> <p>6) Collaborare con i pari per ragionare su semplici problemi pratici o ludici.</p>	<p>1) Formulare e verbalizzare previsioni e ipotesi in modo più chiaro e intenzionale.</p> <p>2) Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità' di affrontarli.</p> <p>3) Individuare strategie risolutive più strutturate (es. contare, ordinare, misurare, provare con sequenza logica).</p> <p>4) Verificare l'efficacia di una strategia e la modifica in autonomia se necessario.</p> <p>5) Confrontare soluzioni tra compagni, cercando di capire quale funziona meglio e perché.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Strumenti e tecniche di misura. ■ Numeri e numerazione. ■ Relazioni logiche, spaziali e temporali e relazioni biunivoche. ■ Grandezze e principali caratteristiche degli oggetti. ■ Serie e sequenze ritmiche. ■ Figure, forme, colori. ■ Raggruppamenti (forma, dimensione, colore,...). ■ Indicatori quantitativi: tanti-pochi, uno-nessuno, di più-di meno, tanti-quantì.

<p>4. Conoscere figure geometriche, relazioni geometriche, numeriche e topologiche</p>	<p>1) Interagire con oggetti e forme discriminandone le caratteristiche essenziali.</p> <p>2) Riconoscere e nominare alcune forme geometriche semplici (cerchio, quadrato) in oggetti familiari.</p> <p>3) Cominciare a classificare oggetti in base alla forma o dimensione.</p> <p>4) Esplorare la disposizione degli oggetti nello spazio attraverso il gioco (costruzioni, incastri).</p> <p>5) Osservare relazioni tra oggetti (vicino/lontano, grande/piccolo).</p>	<p>1) Classificare oggetti secondo più criteri (colore e forma, dimensione e quantità) e riconoscendo differenze e associando elementi e forme.</p> <p>2) Raggruppare oggetti in base a forma, colore, grandezza, identificando relazioni tra gli elementi.</p> <p>3) Riconoscere e distinguere più figure geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.</p> <p>4) Iniziare a rappresentare graficamente forme geometriche con il disegno o il gioco dei blocchi logici.</p> <p>5) Utilizzare vocaboli topologici più precisi: "davanti/dietro", "tra", "accanto", "intorno".</p> <p>6) Costruire semplici configurazioni spaziali seguendo indicazioni (es.</p>	<p>1) Raggruppare secondo criteri (dati o personali).</p> <p>2) Individuare analogie, differenze, simmetrie e relazioni tra oggetti.</p> <p>3) Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>4) Riconoscere e utilizzare le forme geometriche in contesti concreti (costruzioni, disegni).</p> <p>5) Usare correttamente termini topologici per orientarsi e dare indicazioni nello spazio.</p> <p>6) Realizzare composizioni geometriche (con tangram, mosaici, pattern) rispettando regole di forma e posizione.</p> <p>7) Comprendere e rappresentare relazioni numeriche e geometriche (es. "il triangolo ha tre lati", "il quadrato ha tutti i lati uguali").</p> <p>8) Iniziare a trasferire conoscenze geometriche in semplici attività di problem-solving o progettazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Strumenti e tecniche di misura. ■ Numeri e numerazione. ■ Relazioni logiche, spaziali e temporali e relazioni biunivoche. ■ Grandezze e principali caratteristiche degli oggetti. ■ Serie e sequenze ritmiche. ■ Figure, forme, colori. ■ Raggruppamenti (forma, dimensione, colore,...). ■ Indicatori quantitativi: tanti-pochi, uno-nessuno, di più-di meno, tanti-quant.
---	---	---	---	--

		crea un percorso, una sequenza).	(es. costruire un percorso con forme, disegnare una mappa).	
--	--	----------------------------------	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE			
DISCIPLINA SP E SSPG	SCIENZE			
CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità			Conoscenze
	3 anni	4 anni	5 anni	
1. Esplorare, osservare, analizzare e descrivere fenomeni naturali con un approccio razionale o metodo scientifico	<p>1) Utilizzare i cinque sensi per una prima conoscenza dell'ambiente naturale attraverso la manipolazione di materiali diversi.</p> <p>2) Esplorare l'ambiente naturale con curiosità (terra, acqua, foglie, animali).</p> <p>3) Osservare semplici fenomeni naturali (pioggia, vento, luce).</p> <p>4) Cominciare a porre domande spontanee su ciò che vede.</p>	<p>1) Discriminare e descrivere qualità senso-percettive.</p> <p>2) Distinguere nei vari ambienti esseri viventi e non viventi.</p> <p>3) Osservare con maggiore intenzionalità la vita animale e vegetale cogliendo cambiamenti e trasformazioni.</p> <p>4) Formulare prime ipotesi ingenue ("Se metto l'acqua al sole, scompare?").</p> <p>5) Iniziare a descrivere fenomeni usando parole semplici.</p> <p>6) Partecipare ad attività di esplorazione guidata con adulti o in piccoli gruppi.</p>	<p>1) Esplorare sistematicamente oggetti e fenomeni naturali con metodo (es. osservazioni quotidiane, raccolta dati).</p> <p>2) Descrivere e confrontare fatti e eventi.</p> <p>3) Formulare e verbalizzare ipotesi e previsioni sulle cose e sulla natura (es. "Se mettiamo il seme nella terra, cosa succederà?").</p> <p>4) Utilizzare un linguaggio e una documentazione (disegni, foto,...) appropriata per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati.</p> <p>5) Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</p> <p>6) Imparare ad osservare con attenzione il proprio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Concetti temporali di successione, contemporaneità, durata (categorie di prima-dopo, precedente-successivo,...). ■ Periodizzazioni: giorno-notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, anni. ■ Fasi del metodo scientifico. ■ Fenomeni naturali ed esseri viventi. ■ Trasformazioni

			<p>corpo, gli organismi viventi e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscerne i principali processi di cambiamento.</p> <p>7) Cominciare a comprendere il concetto di causa-effetto nei fenomeni naturali.</p>	
<p>2.</p> <p>Individuare relazioni tra eventi, ipotesi e idee</p>	<p>1) Orientarsi nel tempo della vita quotidiana.</p> <p>2) Iniziare a riconoscere sequenze temporali semplici (prima/dopo, giorno/notte).</p> <p>3) Osservare con stupore cambiamenti e trasformazioni o conseguenze visibili (es. il ghiaccio che si scioglie).</p> <p>4) Cominciare a collegare semplici eventi: "Se premo il bottone, si accende la luce".</p>	<p>1) Acquisire le dimensioni temporali.</p> <p>2) Stabilire relazioni temporali tra eventi.</p> <p>3) Completare sequenze.</p> <p>4) Formulare semplici ipotesi su relazioni tra eventi (es. "Piove perché ci sono le nuvole").</p> <p>5) Riconoscere legami tra azioni e risultati in attività sperimentali (es. mescolare acqua e farina).</p> <p>6) Iniziare a confrontare situazioni simili per trovare analogie o differenze.</p>	<p>1) Elaborare previsioni e ipotesi.</p> <p>2) Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale.</p> <p>3) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>4) Collegare con maggiore consapevolezza eventi, ipotesi e risultati ("Se non annaffio la pianta si secca").</p> <p>5) Riconoscere e verbalizzare relazioni logiche tra idee (prima-dopo, causa-effetto).</p> <p>6) Confrontare ipotesi diverse con i compagni e valutare quale ha funzionato.</p>	

		<p>7) Riferire verbalmente osservazioni e deduzioni con parole proprie.</p>	<p>7) Documentare e discutere relazioni tra fenomeni osservati (ciclo dell'acqua, crescita di una pianta, cambiamenti stagionali).</p>	
<p>3. Elaborare schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni</p>	<p>1) Riconoscere e denominare eventi e fenomeni atmosferici ed associarli a simboli grafici. 2) Rappresentare l'esperienza vissuta con disegni liberi e segni grafici spontanei. 3) Usare oggetti per ricreare situazioni osservate (es. gioco simbolico: annaffiare una pianta). 4) Osservare e imitare modelli proposti dall'adulto (es. costruzione di una torre, percorso).</p>	<p>1) Riconoscere e utilizzare simboli per registrare esperienze eventi naturali e situazioni quotidiane. 2) Rappresentare in modo più strutturato un'esperienza o un fenomeno (es. ciclo della pianta) con disegni ordinati o in sequenza. 3) Utilizzare materiali simbolici o manipolativi per ricostruire un fenomeno (es. modellare il sole e le nuvole). 4) Descrivere ciò che ha fatto o visto usando disegno e parola insieme.</p>	<p>1) Costruire modelli di rappresentazione della realtà. 2) Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. 3) Elaborare schemi, disegni sequenziali e modelli simbolici per rappresentare un fatto o fenomeno naturale. 4) Rappresentare graficamente esperienze di osservazione o esperimenti (anche con frecce, numeri, simboli). 5) Cominciare a utilizzare strumenti di rappresentazione (tabelle semplici, griglie, mappe) con crescente autonomia.</p>	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE			
DISCIPLINA SP E SSPG	TECNOLOGIA			
CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO/ IMMAGINI. SUONI ,COLORI			
COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità			Conoscenze
	3 anni	4 anni	5 anni	
1. Comprendere la struttura e la funzione di oggetti, strumenti e macchine di uso comune	1) Toccare ed esplorare le possibilità offerte da oggetti e strumenti senza paura. 2) Riconoscere oggetti familiari e osservarne il funzionamento. 3) Imitare azioni dell'adulto nell'uso degli oggetti (accendere/spegnere una luce, mescolare, versare).	1) Distinguere le caratteristiche dei materiali e degli strumenti di uso quotidiano. 2) Identificare la funzione di oggetti e strumenti di uso quotidiano (es. "serve per tagliare", "serve per costruire"). 3) Utilizzare strumenti e giochi meccanici semplici con intenzionalità. 4) Formulare ipotesi su come funzionano gli oggetti ("Se premo qui, si apre").	1) Utilizzare su istruzione dell'insegnante alcuni basilari comandi degli strumenti digitali presenti a scuola. 2) Riconoscere e descrivere oggetti, strumenti e semplici macchine (es. forbici, leva, ruota) e ne comprende il meccanismo di funzionamento. 3) Utilizzare strumenti con precisione e intenzione per raggiungere uno scopo (es. forbici per tagliare, pinze)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fasi di un processo. ■ Giochi tecnologici e video. ■ Linguaggi multimediali. ■ Caratteristiche e funzioni del computer/lavagna interattiva e di altri strumenti di comunicazione (audiovisivi, telefoni, macchina digitale...).
2. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	1) Partecipare a costruzioni semplici guidate (torri, ponti, collage). 2) Utilizzare materiali di uso comune (carta, colla, legno, plastica) con interesse e creatività.	1) Progettare semplici manufatti con l'aiuto dell'adulto, scegliendo materiali e strumenti. 2) Seguire una sequenza di azioni per costruire (es. piega → incolla → colora).	1) Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base di semplici consegne. 2) Pianificare e realizzare un manufatto autonomamente o in	

	<p>3) Riconoscere azioni base del processo.</p> <p>4) Esprimere con parole o gesti cosa sta facendo ("sto incollando", "faccio la torre").</p>	<p>3) Iniziare a verbalizzare le fasi del proprio lavoro ("prima ho tagliato, poi ho incollato").</p> <p>4) Rispettare indicazioni per raggiungere uno scopo (es. costruire una barca, una scatola).</p> <p>5) Collaborare con i compagni nella realizzazione di un prodotto comune.</p>	<p>gruppo, con una sequenza logica.</p> <p>3) Spiegare in modo semplice le fasi del processo (progetto-scelta materiali-costruzione-verifica).</p> <p>4) Usare strumenti in modo consapevole (forbici, colla, pinzatrice, materiali di riciclo).</p> <p>5) Modificare il proprio progetto se incontra difficoltà, mostrando adattabilità e problem-solving.</p>	
<p>3. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<p>1) Dimostrare curiosità per oggetti tecnologici, senza comprenderne ancora i limiti.</p> <p>2) Usare in modo spontaneo e assistito strumenti digitali semplici (tablet, lavagna interattiva, telecomando per robottini).</p>	<p>1) Cominciare a distinguere quando e come usare correttamente la tecnologia (es. "usiamo il tablet per disegnare").</p> <p>2) Iniziare a riflettere sui limiti dell'uso eccessivo o non corretto (es. "non si può stare troppo davanti alla TV").</p> <p>3) Comprendere che gli strumenti tecnologici devono essere usati con attenzione e guida.</p>	<p>1) Prendere visione di immagini, simboli, suoni per comprendere le potenzialità dei vari supporti tecnologici.</p> <p>2) Riconoscere le potenzialità della tecnologia in diversi contesti (comunicazione, lavoro, gioco, apprendimento).</p> <p>3) Comprendere l'importanza di un uso responsabile e regolato degli strumenti tecnologici.</p> <p>4) Iniziare a valutare se un determinato strumento è</p>	

			adatto a un certo scopo o situazione.	
--	--	--	---------------------------------------	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE			
DISCIPLINA SP E SSPG	GEOGRAFIA			
CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità			Conoscenze
	3 anni	4 anni	5 anni	
1. Orientarsi nel tempo e nello spazio utilizzando gli strumenti propri della disciplina	<p>1) Conoscere e muoversi autonomamente in spazi familiari.</p> <p>2) Seguire routine temporali quotidiane.</p> <p>3) Riconoscere e usare parole semplici per indicare posizione: sopra/sotto, dentro/fuori.</p>	<p>1) Collocare correttamente nello spazio se stessi, persone, oggetti, elementi naturali.</p> <p>2) Orientarsi con maggiore sicurezza in ambienti noti, anche seguendo indicazioni.</p> <p>3) Seguire indicazioni verbali relative a percorsi e direzioni.</p> <p>4) Usare un linguaggio spaziale più preciso: davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra (anche con un supporto).</p> <p>5) Riconoscere e verbalizzare le fasi della giornata e successione degli eventi.</p>	<p>1) Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'esperienza diretta.</p> <p>2) Comprendere e rielaborare mappe e percorsi, avvalendosi anche del coding con la mediazione didattica dell'insegnante.</p> <p>3) Interpretare e produrre simboli.</p> <p>4) Orientarsi nello spazio strutturato della scuola conoscendo la posizione, la denominazione e la funzione degli spazi, per arrivare poi all'esplorazione guidata di luoghi fuori da scuola e alla</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Concetti spaziali e topologici (vicino-lontano; sopra-sotto; avanti-dietro; destra- sinistra). ■ Simboli (metereologici, contrassegni, incarichi,...), mappe, percorsi. ■ Principali caratteristiche dei diversi paesaggi; naturali (mare, montagna, etc.) e antropici.

		<p>6) Iniziare a rappresentare lo spazio vissuto con disegni e mappe rudimentali (es. la mia casa, il mio giardino).</p>	<p>loro rappresentazione attraverso il disegno.</p> <p>5) Riconoscere e rappresentare sequenze temporali, giorni della settimana, stagioni.</p>	
<p>2. Riconoscere gli elementi che caratterizzano il territorio, stabilendone le relazioni e le sue trasformazioni nel tempo</p>	<p>1) Osservare uno spazio conosciuto e nominare gli elementi, naturali e artificiali, che lo compongono.</p> <p>2) Notare cambiamenti evidenti nell'ambiente (es. pioggia, neve, fiori che sbocciano) .</p> <p>3) Partecipare a passeggiate o esplorazioni guidate dell'ambiente circostante.</p>	<p>1) Osservare il paesaggio circostante antropico e naturale sapendone cogliere caratteristiche e trasformazioni.</p> <p>2) Iniziare a confrontare ambienti diversi (es. città/campagna, mare/montagna).</p> <p>3) Verbalizzare semplici osservazioni sull'ambiente ("prima c'erano le foglie, ora no").</p>	<p>1) Esplorare, descrivere e rappresentare un territorio, le sue caratteristiche e trasformazioni utilizzando codici diversi.</p> <p>2) Riconoscere e classificare gli elementi del territorio (naturali: alberi, colline, fiumi; artificiali: case, strade, ponti).</p> <p>3) Partecipare a esperienze di documentazione dell'ambiente (foto, disegni, mappe).</p>	
<p>3. Osservare, conoscere, descrivere e confrontare paesaggi geografici utilizzando il linguaggio della geo-graficità</p>	<p>1) Conoscere elementi dell'ambiente naturale attraverso la manipolazione di materiali diversi.</p> <p>2) Osservare e nominare elementi presenti nel paesaggio vicino (albero, cielo, casa, strada).</p> <p>3) Utilizzare il disegno libero per rappresentare</p>	<p>1) Osservare ed esplorare il mondo circostante interagendo positivamente con esso utilizzando tutti i sensi.</p> <p>2) Descrivere verbalmente paesaggi vissuti o osservati.</p> <p>3) Utilizzare disegni strutturati per</p>	<p>1) Porre domande e formulare ipotesi sull'ambiente e le sue caratteristiche.</p> <p>2) Osservare e confrontare paesaggi naturali e antropici, cogliendone somiglianze e differenze.</p> <p>3) Rappresentare graficamente paesaggi reali</p>	

	<p>ambienti familiari (la casa, il giardino).</p> <p>4) Ascoltare e partecipare a racconti e descrizioni di luoghi.</p>	<p>rappresentare ambienti conosciuti.</p> <p>4) Iniziare a confrontare paesaggi diversi con il supporto dell'adulto (es. mare/montagna).</p> <p>5) Riconoscere alcuni elementi ricorrenti nei paesaggi (acqua, alberi, edifici).</p>	<p>o immaginati, includendo elementi significativi.</p> <p>4) Cominciare a usare simboli e segni convenzionali (es. onde per l'acqua, triangoli per le montagne).</p> <p>5) Descrivere e interpretare ambienti con un linguaggio più articolato.</p>	
--	---	--	--	--

Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie LA CONOSCENZA DEL MONDO – Ordine, misura, spazio, tempo, natura	
Evidenze	Compiti significativi
<u>L'alunno:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando gli organizzatori spaziali (davanti-dietro, sopra-sotto, destra-sinistra,...). - Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. - Mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferisce le fasi di una procedura o di un semplice esperimento. - Osserva e individua caratteristiche dell'ambiente, del paesaggio e i fenomeni naturali e ne distingue le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi. - Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. - Raggruppa, ordina, seria oggetti e materiali secondo criteri diversi; effettua corrispondenze biunivoche, realizza sequenze grafiche, ritmi, ecc. - Utilizza quantificatori; numera. - Identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	<p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata.</p> <p>Costruire un calendario settimanale e/o mensile facendo corrispondere attività e dati significativi: il menù della mensa, le presenze, rilevazioni meteorologiche, esperienze significative tipiche del mese (feste, ricorrenze). Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni, cogliendo alcuni tratti tipici dell'ambiente.</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ritmi, ecc.</p> <p>Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali).</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle.</p> <p>Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...).</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Distingue e individua le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano. - Utilizza semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati. 	<p>Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.</p>
--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
DISCIPLINA SP E SSPG	STORIA			
CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità		Conoscenze	
	3 anni	4 anni	5 anni	
1. Ricavare informazioni da fonti di diverso tipo	<ul style="list-style-type: none"> 1) Osservare e descrivere immagini semplici. 2) Riconoscere oggetti noti in fotografie o dal vivo. 3) Ascoltare brevi racconti e ricordare personaggi o eventi principali. 4) Rispondere a domande semplici ("Chi c'era?", "Cosa faceva?") 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro. 2) Individuare informazioni da immagini, oggetti, parole. 3) Collegare immagini a storie raccontate. 4) Fare domande e dare spiegazioni semplici su ciò che vede o ascolta. 5) Ricostruire una breve sequenza di eventi. 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Leggere immagini disposte in sequenza. 2) Raccogliere informazioni da immagini, racconti, osservazione diretta, esperienze. 3) Esprimere opinioni su quanto osservato o ascoltato. 4) Riordinare e raccontare una storia con inizio, sviluppo e fine. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Le nozioni temporali (adesso, prima, dopo, inizio, fine...) . ■ Concetto di passato, presente e futuro. ■ La successione dei giorni attraverso il calendario. ■ Oggetti del quotidiano e loro funzione. ■ Immagini semplici (fotografie, disegni). ■ Racconti e narrazioni orali brevi. ■ Le fonti dirette (testimonianze, esperienze, conversazioni) ■ Relazione tra immagini e narrazione.

				<ul style="list-style-type: none"> ■ Elementi chiave di un racconto (chi, dove, cosa) ■ Differenti tipi di fonte: orale, visiva, oggettuale, esperienziale
<p>2. Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi fondamentali</p>	<p>1) Utilizzare i concetti temporali più semplici (prima, adesso, dopo, ieri, giorno notte...). 2) Riconoscere e nominare le azioni della giornata. 3) Ordinare due eventi in successione (prima/poi). 4) Riconoscere ambienti noti e oggetti nello spazio scolastico o domestico. 5) Identificare un evento speciale.</p>	<p>1) Cogliere i mutamenti prodotti dallo scorrere del tempo. 2) Ordinare correttamente eventi vissuti (es. una giornata scolastica). 3) Riconoscere e nominare alcune ricorrenze e stagioni. 4) Distinguere eventi già accaduti da quelli futuri.</p>	<p>1) Comprendere la diversa durata delle azioni. 2) Ricostruire e rappresentare sequenze temporali (storie, eventi). 3) Utilizzare correttamente parole che indicano il tempo e lo spazio. 4) Collocare sé stesso nel tempo (età, compleanno, routine) e nello spazio (dove si trova, da dove viene). 5) Iniziare a comprendere la ciclicità del tempo (le stagioni, il calendario).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Le espressioni e nozioni temporali (adesso, prima, dopo, inizio, fine, ieri-oggi-domani...). ■ Le modifiche prodotte dal tempo nel mondo. circostante. ■ Concetto di passato, presente e futuro. ■ La successione dei giorni attraverso il calendario o semplici linee del tempo. ■ Le routine quotidiane (mangiare, dormire, giocare, ecc.). ■ Eventi Speciali e le principali feste.
<p>3. Organizzare ed esporre le informazioni e le conoscenze utilizzando</p>	<p>1) Nominare oggetti e persone con parole note. 2) Ripetere parole e frasi sentite.</p>	<p>1) Raccontare brevi esperienze in sequenza logica.</p>	<p>1) Essere consapevoli di avere una storia personale e familiare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Le espressioni e nozioni temporali (adesso, prima, dopo, inizio, fine...).

il linguaggio specifico disciplinare	<p>3) Rispondere a domande semplici su esperienze vissute.</p> <p>4) Descrivere verbalmente un'immagine o una situazione con frasi brevi.</p>	<p>2) Descrivere oggetti e immagini usando aggettivi appropriati.</p> <p>3) Partecipare a conversazioni con domande e risposte pertinenti.</p>	<p>2) Esprimere pensieri e spiegazioni in modo chiaro e coerente.</p> <p>3) Utilizzare termini appropriati per descrivere fenomeni o esperienze.</p> <p>4) Esporre oralmente semplici descrizioni, osservazioni o racconti seguendo un ordine logico</p> <p>5) Iniziare a usare un linguaggio più preciso legato al contesto (ad esempio durante esperienze scientifiche,</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Concetto di passato, presente e futuro. ■ Aspetti della vita familiare e della vita scolastica. ■ Lessico specifico per ambiti diversi: natura, corpo umano, emozioni, numeri, tempo. ■ Struttura base di un testo narrativo e descrittivo (chi, dove, cosa, quando, perché). ■ Connettivi logici (perché, allora, quindi).
			attività artistiche, narrazioni).	

Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali

LA CONOSCENZA DEL MONDO: Storia

Evidenze	Compiti significativi
<u>L'alunno:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce la propria storia personale e familiare. - Guarda e indica elementi familiari in immagini, riconosce oggetti usati a scuola o a casa. - Colloca eventi legati ad esperienze scolastiche e familiari nel presente, nel passato e nel futuro. - Colloca fatti e si orienta nei momenti della giornata; segue routine - Comprende semplici racconti. - Usa parole per dire cosa vede o fa; formula brevi frasi. - Fa domande su ciò che osserva; collega immagini e narrazione. - Descrive luoghi o persone; racconta esperienze con ordine. - Descrive una sequenza (prima/dopo). - Ricostruisce un evento usando più fonti; fa inferenze semplici. - Descrive un'esperienza usando un linguaggio appropriato; struttura un racconto. 	<p>Comunicare il proprio vissuto.</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi; racconto libero o guidato.</p> <p>Osservazione e descrizione di un'esperienza con l'individuazione dei passaggi essenziali.</p> <p>Giochi di osservazione con immagini.</p> <p>Sequenze di routine illustrate; canzoni sulle parti della giornata.</p> <p>Lettura dialogata di albi illustrati; uso di immagini per ricostruire una storia.</p> <p>Giochi di sequenze temporali; disegni con descrizione di spazi.</p> <p>Drammatizzazione di una storia; ricerca con interviste a casa.</p>

- Partecipa a giochi di orientamento; usa correttamente nomi di giorni, mesi, stagioni.	Presentazione orale con disegni; "mostra e racconta" su un tema. Calendario condiviso in sezione; mappa della scuola o del percorso casa-scuola.
---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
DISCIPLINA SP E SSPG	MUSICA			
CAMPO D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI			
COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità			Conoscenze
	3 anni	4 anni	5 anni	
1. Ascoltare, comprendere e interpretare differenti eventi sonori	1) Riconoscere la differenza tra suono e silenzio. 2) Mantenere il silenzio per un breve tempo definito. 3) Sperimentare la voce per produrre suoni e provare a ripetere semplici canzoni. 4) Identificare e distinguere suoni familiari dell'ambiente.	1) Ascoltare brani musicali. 2) Riconoscere la differenza tra suono (suoni forte-piano e veloce-lento) e silenzio. 3) Riconoscere e nominare suoni di strumenti musicali semplici. 4) Ascoltare i suoni e i rumori della natura.	1) Seguire spettacoli e ascoltare brani. 2) Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo e ai movimenti del corpo. 3) Percepire e discriminare rumori e suoni. 4) Distinguere strumenti musicali diversi per suono e funzione. 5) Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando simboli per codificare i suoni percepiti e riprodurli	■ Elementi essenziali per l'ascolto di suoni, musiche, canti e per la riproduzione e/o imitazione di canzoncine, suoni, rumori. ■ Produzione di suoni sulla base di simboli. ■ Forme di espressione corporea. ■ Concetto di ritmo e melodia. ■ Nozioni base di suono (forte/piano, lungo/corto, veloce/lento). ■ Nomi e suoni di strumenti musicali didattici (tamburello, maracas, triangolo). ■ Espressione delle emozioni attraverso la musica. ■ Regole di ascolto e partecipazione collettiva
2. Sperimentare, ideare e produrre sequenze musicali e sonore attraverso il corpo, la voce e gli strumenti	1) Ascoltare semplici ritmi. 2) Produrre suoni con il corpo (battendo le mani, i piedi). 3) Sperimentare con strumenti musicali semplici (tamburello, maracas).	1) Riprodurre brevi sequenze sonore. 2) Sviluppare interesse per l'ascolto musicale e la pratica coreutica.	1) Sperimentare e combinare elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonore con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e	

	<p>4) Associare movimenti corporei ai suoni ascoltati.</p>	<p>3) Riprodurre sequenze ritmiche semplici con il corpo o strumenti. 4) Associare emozioni a brani musicali ascoltati.</p>	<p>strutturati. 2) Interpretare brani musicali attraverso il movimento e il disegno. 3) Utilizzare simboli grafici per rappresentare sequenze sonore. 4) Riprodurre sequenze ritmiche e melodiche con notazione analogica o convenzionale.</p>	(ascoltare, aspettare il turno, seguire il gruppo).
<p>3. Partecipare attivamente ad esperienze musicali (vocali e strumentali)</p>	<p>1) Approcciare alla musica attraverso l'ascolto di canzoni e semplici balli coreografici.</p>	<p>1) Partecipare attivamente ad attività musicali di gruppo.</p>	<p>1) Partecipare propositivamente al canto e a brevi coreografie, in situazioni quotidiane e in occasioni di festa comunitaria.</p>	

<p>4. Star bene assieme attraverso la partecipazione attiva alle esperienze musicali, cogliendone gli aspetti emozionali</p>	<p>1) Ascoltare brevi brani musicali e reagire con espressioni spontanee (movimenti, vocalizzi, sorrisi).</p> <p>2) Partecipare a semplici giochi sonori (battiti di mani, uso di strumentario Orff e strumenti musicali rudimentali).</p>	<p>1) Seguire con attenzione un ritmo proposto dall'adulto.</p> <p>2) Muoversi in base alla musica (camminare piano o correre quando cambia il tempo).</p> <p>3) Esprimere emozioni legate a ciò che ascolta (es. "è una musica allegra/triste").</p>	<p>1) Collaborare in piccoli gruppi in attività musicali (es. cantare insieme o suonare strumenti).</p> <p>2) Coordinarsi con gli altri nei giochi ritmici e nel canto corale.</p> <p>3) Rielaborare un'esperienza musicale con parole, disegni o movimento.</p>	
---	--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
DISCIPLINA SP E SSPG	ARTE E IMMAGINE			
CAMPO D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI			
COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità			Conoscenze
	3 anni	4 anni	5 anni	
<p>1. Utilizzare e padroneggiare differenti linguaggi e tecniche creativo-artistiche per esprimersi e realizzare elaborati</p>	<p>1) Utilizzare materiali e strumenti diversi per lasciare segni e tracce.</p> <p>2) Manipolare materiali diversi per scoprirne le caratteristiche tattili e visive.</p> <p>3) Discriminare i colori primari.</p>	<p>1) Scoprire le possibilità espressive del colore utilizzando tecniche diverse.</p> <p>2) Disegnare forme e colori dell'ambiente circostante.</p> <p>3) Manipolare e trasformare diversi materiali plasmabili.</p>	<p>1) Esprimersi attraverso diverse forme: il disegno, la pittura e altre attività manipolative e plastiche.</p> <p>2) Narrare le proprie esperienze, o semplici storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative</p>	<p>■ Elementi essenziali per l'osservazione e la lettura di espressioni artistiche (grafiche, pittoriche,</p>

	<p>4) Rappresentare graficamente esperienze quotidiane attraverso disegni semplici.</p>	<p>4) Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali.</p>	<p>non-verbali: esperienze musicali e drammatizzazioni</p> <p>3) Impugnare differenti strumenti.</p> <p>4) Ritagliare.</p> <p>5) Utilizzare diverse tecniche pittorico-espressive e diversi materiali per rappresentare.</p> <p>6) Scegliere materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere (per esprimere e comunicare emozioni, sentimenti, stati d'animo).</p>	<p>architettoniche, plastiche e fotografiche) e per la produzione di elaborati grafici pittorici plastici.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Principali forme di espressione e rappresentazione artistica. ■ Tecniche e forme di rappresentazione grafica, plastica, pittorica.
<p>2.</p> <p>Osservare, comprendere e sperimentare gli elementi principali del linguaggio visivo</p>	<p>1) Sperimentare tecniche grafico-pittoriche.</p> <p>2) Sperimentare con colori e forme attraverso attività di pittura e collage.</p> <p>3) Riconoscere e denominare colori primari e forme semplici (cerchio, quadrato, triangolo).</p> <p>4) Utilizzare colori e forme per creare segni e disegni spontanei.</p>	<p>1) Utilizzare diversi linguaggi espressivi (drammatizzazione, disegno, pittura, attività manipolative,...), sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative.</p> <p>2) Osservare e descrivere immagini e opere d'arte semplici.</p> <p>3) Riconoscere e nominare colori secondari, forme e oggetti presenti nelle immagini.</p>	<p>1) Sperimentare in forma ludica i primi approcci all'arte e ai suoi linguaggi.</p> <p>2) Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica.</p> <p>3) Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici e musicali, utilizzando anche semplici simboli di notazione informale.</p> <p>4) Analizzare e interpretare immagini e opere d'arte in</p>	

		<p>4) Creare forme e strutture tridimensionali con materiali plastici.</p>	<p>relazione al contesto culturale e storico.</p> <p>5) Apprezzare e rispettare la diversità delle espressioni artistiche.</p>	
<p>3. Riconoscere e comprendere le opere più significative della storia e del patrimonio artistico, culturale, ambientale manifestando sensibilità per la tutela e la conservazione</p>	<p>1) Osservare immagini, produzioni artistiche o luoghi culturali attraverso libri illustrati, video o visite guidate.</p> <p>2) Riconoscere e nominare semplici elementi visivi (colore, forma, oggetto, animale) presenti in un'opera.</p> <p>3) Identificare luoghi significativi del proprio ambiente (parchi, piazze, monumenti).</p> <p>4) Mostrare interesse e rispetto per immagini, oggetti e materiali artistici durante le attività .</p> <p>5) Iniziare a comprendere l'importanza di "non rovinare" ciò che appartiene a tutti (pittura murale, parco, oggetti scolastici).</p>	<p>1) Saper cogliere diverse forme d'arte.</p> <p>2) Descrivere, usando un lessico semplice ma specifico, immagini di opere d'arte semplici, evidenziando colori, forme e soggetti.</p> <p>3) Riconoscere ambienti, monumenti o opere locali come parte del proprio contesto culturale.</p> <p>4) Identificare e nominare elementi architettonici e decorativi in edifici e monumenti.</p> <p>5) Comprendere che alcune opere sono "vecchie e importanti" e vanno conservate con cura.</p> <p>6) Partecipare attivamente a esperienze di visita o di osservazione commentando ciò che si osserva.</p>	<p>1) Riconoscere alcune opere d'arte famose o luoghi culturali del proprio territorio (una chiesa, una piazza, un castello).</p> <p>2) Leggere ed interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e quelle degli artisti.</p> <p>3) Elaborare rappresentazioni creative ispirate a opere o ambienti culturali osservati.</p> <p>4) Osservare opere d'arte e beni culturali ed esprimere personali e semplici valutazioni a riguardo.</p> <p>5) Interfacciarsi, con la mediazione didattica dell'insegnante, ai nuovi linguaggi della comunicazione.</p> <p>6) Comprendere concetti base di "patrimonio" e "bellezza condivisa" (es. qualcosa che appartiene a</p>	

		tutti e che bisogna rispettare).	
--	--	----------------------------------	--

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE: Gestualità, arte, musica, multimedialità	
Evidenze	Compiti significativi
<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizza manufatti plastici, grafici, pittorici utilizzando diversi materiali/strumenti e diverse tecniche manipolative ed espressive. - Esprime semplici valutazioni ed impressioni su opere d'arte osservate, dal vivo o attraverso ausili interattivi. - Sviluppa interesse per l'ascolto di brani musicali, ne segue il ritmo col corpo, esegue semplici danze coreografate. - Partecipa ad attività canore di gruppo. - Esprime impressioni su brani musicali ascoltati a livello emotionale. - Scopre il linguaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. - Riproduce ritmi e fenomeni sonori con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera, legnetti...). - Inventa storie e sa esprimerele attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. - Segue con piacere, curiosità, e coinvolgimento emotivo spettacoli di vario tipo (teatrali,musicali, visivi, drammatizzazione,...). 	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale.</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando in modo creativo tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto.</p> <p>Osservare e riprodurre opere di artisti; commentare le caratteristiche peculiari dell'originale.</p> <p>Commentare verbalmente, attraverso la rappresentazione grafica e/o esperienze di drammatizzazione, spettacoli teatrali o filmati/video visionati. Visite a mostre o osservazione di immagini artistiche. Partecipazione a spettacoli teatrali/danzanti.</p> <p>Ascoltare brani musicali, rappresentarne le evocazioni emotive; muoversi (camminare, correre, saltare) a ritmo di musica. Giochi di movimento associati a diversi andamenti musicali.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi corporei e/o situazioni vissute.</p> <p>Ascolto di suoni ambientali e imitazione con il corpo.</p> <p>Esecuzione di brani musicali in gruppo, utilizzando voce e strumenti.</p> <p>Semplici esibizioni musicali accompagnate da movimenti: esecuzione di un canto/ballo o sequenza musicale in gruppo.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. - Dimostra di riconoscere e imitare un ritmo o una melodia semplice. - Esprime emozioni collegate alla musica (verbalmente o con il corpo). 	<p>Attività di rappresentazione grafica di sequenze sonore.</p> <p>Manipolazione di materiali sonori per esplorare timbri e intensità.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, voci, acqua che scorre, pioggia, ecc.).</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, da accompagnare con il canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali.</p> <p>Costruzione di strumenti musicali con materiali di recupero (bottiglie, scatole).</p> <p>Ascolto guidato: esplorazione di brani diversi (classica, popolare, etnica) e discussione in gruppo.</p>
--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
DISCIPLINA SP E SSPG	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE			
CAMPO D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO			
COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità			Conoscenze
	3 anni	4 anni	5 anni	
1. Movimento: conoscere e padroneggiare il proprio corpo	1) Muoversi in autonomia in spazi conosciuti (camminare, correre, salire e scendere gradini). 2) Percepire globalmente il proprio corpo.	1) Percepire, nominare ed indicare le principali parti del corpo. 2) Coordinarsi attraverso il movimento nei principali schemi di base (correre, saltare a piedi uniti, rotolare, strisciare).	1) Nominare, indicare e rappresentare le varie parti del corpo e conoscerne le principali funzioni. 2) Avere una buona consapevolezza dello schema corporeo e del proprio corpo nello spazio. 3) Padroneggiare schemi motori statici/dinamici di	<ul style="list-style-type: none"> ■ Il corpo, le sue parti, le differenze di genere. ■ Schemi motori di base statici e dinamici. ■ Il movimento sicuro. ■ Forme di espressione corporea.

	<p>3) Nominare le principali parti del corpo.</p> <p>4) Primi approcci grafici del proprio schema corporeo.</p> <p>5) Imitare semplici gesti e movimenti proposti dall'adulto.</p> <p>6) Sperimentare alcuni schemi posturali e motori di base.</p>	<p>3) Sperimentare una pluralità di schemi posturali e motori, sia in giochi individuali che di gruppo.</p> <p>4) Iniziare a controllare forza, direzione e velocità nei giochi di movimento.</p> <p>5) Coordinare i movimenti oculo-manuali.</p> <p>6) Rappresentare graficamente il proprio corpo e le sue parti, in situazione di stasi.</p>	<p>base e attività motorie complesse (correre saltare fare le scale, stare in equilibrio, strisciare, rotolare, staffette, esercizi con attrezzi), sia in giochi individuali che di gruppo.</p> <p>4) Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.</p> <p>5) Padroneggiare la coordinazione oculo-manuale nei compiti di motricità fine.</p> <p>6) Riconoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti, imparando a rappresentarlo da fermo e in movimento.</p>	
<p>2.</p> <p>Utilizzare correttamente il potenziale comunicativo e relazionale del linguaggio corporeo</p>	<p>1) Accettare la vicinanza di altri individui.</p> <p>2) Utilizzare alcuni gesti comunicativi.</p> <p>3) Utilizzare le abilità senso-percettive per conoscere e comunicare.</p> <p>4) Partecipare a semplici giochi motori imitativi e di gruppo.</p>	<p>1) Comunicare principali bisogni ed emozioni mediante il linguaggio mimico-gestuale-posturale.</p> <p>2) Organizzare semplici attività di gioco simbolico.</p> <p>3) Riconoscere e interpretare semplici messaggi corporei degli</p>	<p>1) Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>2) Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gioco simbolico. ■ Gioco di ruolo. ■ Tecniche di rappresentazione corporea. ■ Forme di espressione corporea

		<p>altri (es. se un bambino è triste o arrabbiato).</p> <p>4) Iniziare a partecipare a drammatizzazioni semplici, utilizzando il corpo per rappresentare situazioni o personaggi.</p> <p>5) Esprimere emozioni e stati d'animo attraverso il corpo (giochi mimici e drammatizzazioni).</p>	<p>3) Adattare i propri movimenti e comportamenti corporei al contesto e alle relazioni (es. usare un tono calmo e gesti appropriati in situazioni collettive).</p> <p>4) Riconoscere e rispettare lo spazio personale e corporeo degli altri nel gioco di gruppo.</p> <p>5) Utilizzare il corpo per esprimere concetti, emozioni e idee attraverso il movimento creativo.</p>	
<p>3. Gioco-Sport: partecipare attivamente ad attività ludiche e sportive, assumendo un atteggiamento rispettoso nei confronti di regole e ruoli.</p>	<p>1) Partecipare a semplici giochi motori di gruppo con regole molto semplici.</p> <p>2) Eseguire semplici consegne motorie in contesti di gioco guidato (es. correre, fermarsi, saltare).</p> <p>3) Imitare azioni e movimenti degli adulti o</p>	<p>1) Intervenire in giochi motori e sportivi rispettandone le principali regole.</p> <p>2) Riconoscere ruoli assegnati nei giochi (es. chi è il "cacciatore", chi è la "preda", chi deve lanciare/pigliare).</p> <p>3) Collaborare con i compagni in attività</p>	<p>1) Partecipare a giochi con regole, rispettando in modo più autonomo e consapevole ruoli, turni e tempi.</p> <p>2) Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e l'altrui sicurezza, alternando lo svolgimento in spazi interni e spazi esterni.</p>	<p>■ Giochi, attività sportive e le rispettive regole di base.</p>

	<p>dei pari durante giochi di gruppo.</p> <p>4) Partecipare con piacere e curiosità ad attività di gruppo, accettando gradualmente la presenza degli altri bambini.</p>	<p>ludiche con obiettivi comuni (es. staffette, percorsi cooperativi).</p> <p>4) Sperimentare il senso di vittoria e sconfitta, iniziando ad accettarlo attraverso il gioco.</p>	<p>3) Controllare l'esecuzione dei propri gesti e movimenti corporei, anche attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutiche, valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri.</p> <p>4) Gestire in modo più maturo l'alternanza dei turni, la condivisione degli spazi e del materiale.</p> <p>5) Mostrare correttezza e rispetto verso gli altri, sia nei momenti di gioco competitivo che collaborativo.</p>	
<p>4. Salute e Benessere: riconoscere ed utilizzare corretti stili di vita relativamente alla salute (alimentazione ed igiene), alla sicurezza, alla prevenzione.</p>	<p>1) Provvedere alla cura di sé chiedendo aiuto in caso di necessità.</p> <p>2) Rispettare le corrette abitudini igieniche.</p> <p>3) Riconoscere cibi utili alla salute e cibi da consumare con moderazione.</p> <p>4) Comprendere l'importanza di abitudini quotidiane sane (es.</p> <p>1) Provvedere alla cura di sé con l'aiuto dell'adulto.</p> <p>2) Assumere le basilari norme igieniche su indicazione dell'adulto.</p>	<p>1) Provvedere alla cura di sé chiedendo aiuto in caso di necessità.</p> <p>2) Rispettare le corrette abitudini igieniche.</p> <p>3) Riconoscere cibi utili alla salute e cibi da consumare con moderazione.</p> <p>4) Comprendere l'importanza di abitudini quotidiane sane (es.</p>	<p>1) Adottare comportamenti autonomi per la cura del proprio corpo: alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo.</p> <p>2) Tenersi puliti e attuare corrette pratiche di igiene e di cura di sé; osservare una sana alimentazione.</p> <p>3) Distinguere, in base ad esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Regole di igiene del corpo e degli ambienti. ■ Gli alimenti. ■ I pericoli nell'ambiente ed i comportamenti sicuri.

	<p>3) Riconoscere alcuni cibi sani e meno sani attraverso il gioco e l'osservazione.</p> <p>4) Accettare gradualmente alcune regole di sicurezza di base (es. non correre nei corridoi, non toccare oggetti pericolosi).</p>	<p>dormire bene, fare movimento).</p> <p>5) Iniziare a riconoscere situazioni potenzialmente pericolose (es. salire da soli su strutture alte) e comportarsi con maggiore prudenza.</p> <p>6) Collaborare nella cura degli ambienti e degli oggetti comuni, come forma di prevenzione e benessere condiviso.</p>	<p>potenzialmente dannosi alla sicurezza e alla salute.</p> <p>4) Conoscere e mettere in pratica abitudini quotidiane favorevoli alla salute fisica e al benessere (es. attività all'aperto, riposo, igiene).</p> <p>5) Rispettare norme e comportamenti legati alla sicurezza personale e collettiva (es. evacuazione in caso di incendio e/o terremoto, uso corretto degli spazi).</p> <p>6) Percepire e saper comunicare i propri malesseri, dolori e difficoltà legati al corpo.</p> <p>7) Riflettere sulle proprie azioni e sulle conseguenze per sé e per gli altri, in termini di salute e sicurezza.</p>	
--	--	--	--	--

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali IL CORPO IN MOVIMENTO - Identità, autonomia, salute	
Evidenze	Compiti significativi
<u>L'alunno:</u> - Individua e nominare le parti del proprio corpo e ne descrive le funzioni principali; rappresenta il corpo fermo e in movimento.	Eseguire giochi motori di individuazione delle parti del corpo, accompagnati da sonorità (canzoncine, ritmi).

<ul style="list-style-type: none"> - Individua i principali segnali dati dal proprio corpo (fame, sete, dolore). - Individua ed osservare semplici norme di igiene personale, di cura di sé e di sana alimentazione. - Gestisce in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana (mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici, etc.). - Padroneggia i fondamentali schemi motori di base statici e dinamici. - Controlla la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici. - Controlla e coordina l'esecuzione dei propri movimenti al fine di assumere comportamenti atti a prevenire rischi per sé e per gli altri. - Esprime intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo. - Esegue giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, i materiali, le regole; individua pericoli e li sa evitare. - 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. 	<p>Individuare, nominare e disegnare il corpo e le sue principali parti guardandosi allo specchio o guardando i compagni.</p> <p>Denominare parti del corpo e principali funzioni.</p> <p>Eseguire "danze" ed andature con o senza attrezzi per esercitare le diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltelli a ginocchia alte, corsa calciata, rotazione delle braccia, etc.; riproporre con il proprio corpo posture su imitazione o su indicazione verbale.</p> <p>Partecipare a semplici giochi di squadra, rispettando le regole date; all'interno di tali giochi, individuare comportamenti di per sé pericolosi.</p> <p>In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico, potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi.</p> <p>In una discussione collettiva, condurre una piccola indagine sulle abitudini alimentari del gruppo per individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi.</p> <p>Realizzare un cartellone collettivo "Cosa serve per stare bene" con disegni o immagini ritagliate.</p> <p>Ipotizzare delle pratiche di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, cena,...).</p> <p>Partecipare a un gioco a squadre in cui si devono scegliere oggetti o comportamenti sani da un insieme misto.</p> <p>Simulare un piccolo percorso "sicuro e pericoloso" in palestra, riconoscendo le buone pratiche di sicurezza.</p> <p>Simulare un'evacuazione o un comportamento corretto in situazioni di rischio (con guida dell'insegnante).</p>
--	--

COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
Tutti i campi di esperienza	
Evidenze	Compiti significativi
<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Assume spontaneamente l'iniziativa di un gioco, di un lavoro o di un'attività (creazione oggetti o pianificazione di giochi). - Collabora e partecipa alle attività collettive. - Osserva in maniera scrupolosa situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. - Gioca in maniera costruttiva e creativa: partecipa a giochi di gruppo che stimolano la collaborazione e la risoluzione di problemi. - Individua semplici soluzioni a problemi relativi alla quotidianità. - Prende decisioni ed effettua scelte, in presenza di più possibilità, relative a giochi o a compiti specifici, considerando vantaggi e svantaggi. - Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. - Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni. - Collabora e comunica: lavoro in gruppo, ascolto attivo e condivisione di idee. - Gestisce le difficoltà: capacità di affrontare imprevisti e trovare soluzioni alternative. 	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificare.</p> <p>Data una semplice procedura, individuarne e illustrarne le principali fasi.</p> <p>In seguito allo svolgimento di una consegna o di un compito dato, esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire eventuali modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività e giustificare la decisione presa.</p> <p>Progettare attività: ideazione e realizzazione di giochi o piccoli progetti, come la costruzione di un oggetto con materiali di recupero.</p> <p>Discutere in gruppo su esperienze vissute, analizzando scelte fatte e risultati ottenuti.</p> <p>Collaborare in gruppo: attività che richiedono la cooperazione tra i bambini (Es: la creazione di un'opera grafico-pittorica collettiva o la preparazione di un piccolo spettacolo).</p> <p>Gestire le risorse: utilizzo consapevole dei materiali disponibili, valutando la loro funzionalità e sostenibilità.</p>

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	
Tutti i campi di esperienza	
Evidenze	Compiti significativi
<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega. - Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. - Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure solutive. - Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati, osservazioni di fenomeni naturali. - Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati. - Motiva le proprie scelte. - Riconosce e gestisce le proprie emozioni, sviluppando intelligenza emotiva (auto-consapevolezza emotiva). - Sperimenta soddisfazione nel fare da sé, chiedendo aiuto quando necessario e affrontando frustrazioni in modo costruttivo (autonomia e fiducia in sé). - Partecipa alla definizione di regole condivise, gestisce i conflitti in modo democratico e rispetta le diversità (gestione dei conflitti e rispetto delle regole). - Lavora in gruppo, ascolta attivamente, esprime le proprie idee e rispetta i turni di parola (collaborazione e comunicazione). - Riflette sul proprio apprendimento: è consapevole del proprio processo di apprendimento, riconosce i propri punti di forza e le aree di miglioramento. 	<p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi(tipo i giorni della settimana).</p> <p>Costruire cartelli per illustrare le routine, il turno, i mesi, le stagioni, ecc., facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi, eventi.</p> <p>Costruire e riempire tabelle, organizzando informazioni note (ad es. presenze giornaliera incrociando giorni e alunni) utilizzando simboli o colori convenzionali.</p> <p>A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p> <p>A partire da una narrazione, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.</p> <p>Praticare attività di gruppo: giochi cooperativi, lavori di gruppo, attività di narrazione collettiva che promuovono la collaborazione e il rispetto reciproco.</p> <p>Realizzare un progetto comune, come la creazione di un'opera pittorica collettiva o la preparazione di uno spettacolo, che richiede pianificazione, cooperazione e riflessione.</p> <p>Ricercare problem-solving: situazioni che stimolano la riflessione e la ricerca di soluzioni, come giochi di ruolo o attività di esplorazione.</p> <p>Attivare momenti di riflessione individuale e collettiva: discussioni guidate, condivisione di esperienze e emozioni, che favoriscono la consapevolezza di sé e degli altri.</p> <p>Creazione di un portfolio personale (documentazione) o di gruppo che raccoglie esperienze, riflessioni e apprendimenti, promuovendo la metacognizione.</p>

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE

FUNZIONI ESECUTIVE: Inibizione, Memoria di lavoro, Flessibilità cognitiva, Attenzione sostenuta, Pianificazione

Le funzioni esecutive sono un insieme di abilità cognitive fondamentali che permettono di pianificare, organizzare, prendere decisioni, risolvere problemi, controllare gli impulsi e regolare il comportamento.

Tutti i campi di esperienza

COMPETENZA SPECIFICA DI RIFERIMENTO:	ETÀ 3 ANNI			
	ABILITÁ	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare capacità di attenzione, autocontrollo, pianificazione e autoregolazione nel rispetto delle regole condivise. - Sviluppare autonomia nel pensiero e nell'azione (problem-solving e pensiero flessibile). - Sviluppare capacità di portare a termine un compito richiesto. 	Inizia a fermarsi su richiesta (<i>inibizione comportamentale</i>)	Concetto di turno ("stop" - "aspetta" - "non ora"), segnali verbali e non verbali di pausa o blocco, controllo dell'impulso motorio o verbale su richiesta, regole semplici.	Si ferma a un segnale durante il gioco (es. "allo stop pronunciato dall'adulto") anche se con un leggero ritardo, non prende un oggetto vietato se viene richiesto di aspettare, inizia a rispettare turni nei giochi semplici (con supporto adulto), guarda l'adulto in cerca di conferma prima di agire in situazioni nuove.	Giochi di movimento stop/go (es. "Strega comanda color", "Statuine", "1, 2, 3... stella"), Percorsi motori in cui ci si ferma a un segnale visivo o sonoro, Giochi con regole semplici dove è necessario aspettare il turno, Ascolto guidato di suoni e silenzi alternati (es. suono = muovo, silenzio = fermo), Attività con consegne che implicano non toccare o aspettare (es. "Aspetta finché non ti chiamo").
	Ascolta e ripete sequenze brevi (<i>memoria di lavoro</i>)	Associazione di parole a gesti o azioni, ripetizione di brevi sequenze (2-3 elementi), mantenimento attivo di un'informazione per usarla subito dopo.	Ricorda una semplice istruzione, ripete una sequenza di due azioni ("batti le mani, salta"), porta a termine una richiesta composta (es. "prendi la palla e mettila nel cesto"), ricorda brevi filastrocche o versi familiari, ricomponete una sequenza vista poco prima (es. immagini, movimenti).	Ripetizione di sequenze semplici di movimenti (es. "Batti le mani, salta"), Giochi con piccoli ritmi da ripetere (tamburello: tum-tum-pausa), Ascolto e ripetizione di frasi o suoni, Ripetizione di brevi frasi o filastrocche, Ascolto di 2-3 istruzioni in sequenza (es. "Prendi il cucchiao e mettilo nel cesto"), Giochi di associazione

			suoni/azioni (es. "Quando senti il campanello, prendi il pallone").
Passa da un'attività all'altra con guida (flessibilità cognitiva)	Riconoscimento di segnali di transizione (es. "adesso cambiamo gioco"), accettazione di cambiamenti nelle routine (se guidato), comprensione della medesima attività svolta in modi diversi.	Cambia gioco o materiale su richiesta senza crisi o opposizione significativa, si adatta a un nuovo compito dopo una spiegazione dell'adulto, riprende un'attività interrotta senza disorganizzarsi completamente, accetta variazioni nei ruoli durante il gioco simbolico (es. prima mamma, poi bimbo).	Cambi di gioco con segnali guida/con mediazione (es. campanello = cambio gioco/"prima disegno, poi gioco"), Attività a stazioni (con passaggio tra tavoli, giochi o materiali diversi), Giochi simbolici in cui il ruolo cambia (es. da cliente a negoziante), Attività con variazioni intenzionali: es. colorare con la mano non dominante, Racconti o giochi in cui cambia la regola in modo guidato (es. "Adesso invece del rosso, prendiamo il blu!").
Mantiene l'attenzione per brevi periodi (attenzione sostenuta).	Concentrazione rispetto ad un compito per un tempo crescente, gestione delle distrazioni con mediazione dell'adulto, riconoscimento del tempo calmo come requisito per alcune attività.	Resta impegnato in un gioco o attività per 3–5 minuti consecutivi, ascolta una storia breve fino alla fine senza alzarsi, completa un puzzle o attività motoria semplice con continuità, segue l'adulto durante una proposta guidata senza perdersi facilmente.	Ascolto di storie brevi e visivamente coinvolgenti (libri illustrati), Costruzione di torri o puzzle semplici con guida, Attività di travasi, incastri o manipolazione con obiettivi chiari, Attività con materiali sensoriali che stimolano concentrazione (es. sabbia, farina, pasta), Piccoli laboratori espressivi con obiettivo finale (es. "Facciamo un sole con la carta").

ETÀ 4 ANNI			
ABILITÁ	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Inizia a controllare impulsi (aspetta il turno)-(inibizione comportamentale)	Concetto di attesa, regole di convivenza nei giochi e nelle routine, prima consapevolezza dell'influenza del proprio comportamento sugli altri.	Aspetta il proprio turno in giochi di gruppo o conversazioni, con pochi richiami, non interrompe costantemente l'adulto o i pari mentre parlano, rallenta o blocca un'azione se richiesto (es. "aspetta un attimo", "tocca a lui"), mostra disagio ma accetta piccoli tempi di attesa (es. fare la fila, attendere un oggetto).	Giochi da tavolo semplici a turni (es. memory, domino per bambini), "Gira la ruota" per decidere chi tocca: rituale per aspettare il proprio turno, Circle-time con il "microfono parlante" (si può parlare solo quando si ha l'oggetto), Giochi motori a turnazione (es. uno alla volta nel percorso, uno salta mentre l'altro aspetta), "Chi parla adesso?" gioco guidato dove si aspetta di essere chiamati per dire una parola).
Segue 2-3 istruzioni consecutive (memoria di lavoro verbale)	Comprensione e mantenimento in memoria di una breve sequenza di consegne, storie sequenziali, regole di gioco strutturato, collegamento di parole ad azioni, spazi o oggetti, organizzazione di azioni in un ordine logico, concetti di causa-effetto.	Porta a termine istruzioni concatenate (es. "prendi il libro, mettilo sul tavolo e poi siediti"), non chiede ripetizioni continue durante attività guidate, inizia a mostrare autonomia nell'esecuzione di sequenze note (es. routine del bagno o della merenda), riesce a completare giochi a tappe semplici seguendo indicazioni verbali.	Giochi con sequenze di azioni (es. "batti le mani, gira su te stesso, siediti"), "La caccia al tesoro a tappe": seguire più consegne orali in sequenza, ascolto di storie e narrazione con immagini sequenziali, Attività creative con passaggi guidati (es. "Prendi il foglio, piegalo, poi coloralo"), Canzoni con movimenti (es. "Testa, spalle, ginocchia e piedi") da seguire in ordine, Gioco "Il robot": l'insegnante dà 2-3 comandi e il bambino li esegue come un robot.
Cambia strategia con supporto minimo	Comprensione di modi differenti per affrontare un'attività,	Si adatta a regole modificate, modifica il modo di giocare o	Giochi come il puzzle o le costruzioni: se non funziona, prova un altro

	(flessibilità cognitiva)	riconoscimento di situazioni disfunzionali e possibilità di modifica, gestione della frustrazione di fronte all'errore.	risolvere un problema se guidato con suggerimenti minimi, accetta una nuova regola in un gioco senza opporsi rigidamente, dopo un errore, prova una nuova strategia (es. cambio pezzo in un puzzle, diverso ordine nei materiali), risponde a domande come "Cos'altro potresti fare?" con idee semplici ma pertinenti.	incastro (guidato), Giochi con regole modificabili (es. "prima cammina piano, ora veloce" / es: cambia colore-oggetto), Racconti collettivi con variazioni (es. "Cosa succede se Cappuccetto prende un'altra strada?"), Attività creative aperte (es. costruire una casa con materiali diversi: legnetti, stoffe, cartone), Problem-solving semplice: "Il ponte è crollato, come facciamo passare il pupazzo?"
	Presta attenzione per periodi più lunghi (attenzione sostenuta)	Consapevolezza della necessità di concentrazione continua in alcune attività, focalizzazione su uno stimolo anche in presenza di altri meno rilevanti, sviluppo dell'interesse interno verso il completamento del compito.	Rimane coinvolto in un'attività (gioco, disegno, ascolto) per 10–15 minuti, ascolta una storia più lunga senza distrarsi o alzarsi frequentemente, partecipa attivamente in circle-time o giochi strutturati senza bisogno costante di richiamo, dimostra continuità nell'uso di materiali (costruzioni, manipolazione, travasi) fino a conclusione del compito.	Ascolto di una storia con domande finali o rielaborazione grafica, Completamento di sequenze (colorare, incollare, costruire) che richiedono attenzione per 10–15 minuti, Giochi di attenzione visiva (es. trova le differenze, memory), Attività di cucina o laboratorio: seguire passaggi con continuità, "Caccia agli oggetti": osservare bene un'immagine e trovare oggetti nascosti.

ETÀ 5 ANNI				
ABILITÁ	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	
Inibisce comportamenti automatici-tocca/prende oggetti in modo finalizzato (<i>inibizione comportamento impulsivo</i>)	Senso dell'attesa, concetto di proprietà (ciò che è mio/dell'altro/del gruppo), segnali e regole implicite/esplicite legate al contesto, linguaggio non-verbale (mimica facciale, prossemica e gestuale).	Non prende oggetti senza aver ricevuto l'autorizzazione, aspetta che l'adulto o il compagno finisca di parlare prima di intervenire, si auto corregge se richiamato con uno sguardo o un richiamo leggero, osserva l'ambiente prima di agire (segni di controllo interno).	“Gioco del semaforo”: verde = vai, rosso = fermo, giallo = aspetta, giochi con regole del “non toccare finché...” (es. materiali sul tavolo che si possono usare solo a un segnale), “Indovina cos’è senza toccare”: gioco sensoriale con sacchetti chiusi da esplorare solo dopo il via, Lavori a coppie o piccoli gruppi con materiale condiviso, in cui bisogna aspettare il proprio turno per usare un oggetto, Storie o simulazioni di comportamento corretto (es. “Cosa facciamo se vediamo un gioco nuovo sul tavolo?”).	
Pianifica, organizza ed esegue semplici azioni/attività (<i>memoria di lavoro</i>)	Step e sequenza del compito assegnato, concetti spazio-temporali, concetto causa-effetto.	Prima di iniziare un'attività, chiede strumenti o materiali che gli serviranno, organizza le fasi in modo coerente (es. per costruire una torre prende prima la base, porta a termine un’attività complessa a più fasi (es. disegno con decorazioni, preparazione di un gioco), ricorda e segue attività articolate (3+ passaggi, chiede aiuto solo quando ne ha realmente bisogno, segno di consapevolezza dei passaggi.	Progetti creativi con pianificazione: “costruiamo una città”, “facciamo una recita”, Costruzione di un progetto con più fasi (es. “costruiamo una casa con scatole, poi la dipingiamo, poi la arrediamo”), “Organizza il tuo gioco”: i bambini decidono e disegnano prima cosa vogliono fare (es. “oggi nel gioco simbolico faccio il negozio: mi servono...”), preparazione di una piccola festa o merenda: decidere cosa serve, fare la lista, organizzare i compiti, Laboratorio creativo con	

				scelta dei materiali e delle fasi (es. collage, costruzione con materiali di riciclo), Attività con check-list visiva da spuntare (es. "prima disegno, poi coloro, poi ritaglio".
	Passa da un compito all'altro in autonomia (flessibilità cognitiva-autonomia nella transizione)	Concetto di inizio e termine.	Lascia un gioco o un'attività per iniziare un'altra senza conflitti o richiami costanti, dopo una pausa o una distrazione, riprende l'attività precedente senza sollecitazione, cambia spazio/ruolo/materiale su richiesta o spontaneamente, senza smarritarsi, è in grado di scegliere l'attività successiva all'interno di una routine nota (es. "finisco di disegnare, poi vado nell'angolo lettura"), elabora strategie per risolvere problemi.	Rotazione tra "centri di attività"(es. pittura ? gioco simbolico ? lettura) con una clessidra o timer visivo, Routine della giornata con immagini da seguire autonomamente, "Io scelgo cosa fare dopo": pannello con attività tra cui scegliere dopo aver finito un compito, Attività a tappe con cambio materiale (es. dopo aver finito il puzzle si va a disegnare, poi si ascolta una storia), Gioco "cambio regola": attività ludiche in cui la regola cambia (es. prima saltelli sulle mattonelle rosse, poi su quelle verdi), Giochi di ruolo con regole e ruoli (es. negozio, ospedale).
	Controllo esecutivo e autoregolazione (rispetto di regole articolate)	Regole articolate/astratte e con più condizioni (es. "puoi uscire a giocare solo dopo aver riordinato").	Applica regole anche in assenza dell'adulto (es. riordina prima di uscire dalla classe), richiama i compagni che non rispettano le regole (segno di interiorizzazione), modifica il comportamento in base al contesto (es. voce bassa in biblioteca, più libertà nel gioco libero), partecipa a giochi con	Giochi cooperativi con più regole (es. "il gioco della spesa": ogni bambino ha un ruolo e deve rispettare turni, scambi, limiti), Giochi da tavolo strutturati con più fasi e condizioni (es. "non puoi prendere la carta se l'altro non ha lanciato il dado"), Creazione condivisa di nuove regole per un gioco libero, Attività con regole

			<p>regole complesse o cambianti (memory avanzato, giochi cooperativi).</p>	<p>condizionate (es. “puoi uscire a giocare solo se hai riordinato i materiali”), Simulazioni di situazioni sociali complesse (es. “cosa facciamo se due bambini vogliono lo stesso gioco?”). Sa che esistono eccezioni e situazioni diverse, inizia a interiorizzare le regole (non solo per compiacere l’adulto).</p>
	<p>Problem-Solving</p>	<p>Soluzioni multiple al medesimo problema.</p>	<p>Fa scelte motivate e le giustifica logicamente; individua ed applica strategie di risoluzione ai problemi dati o che insorgono durante la routine scolastica e di vita, sia autonomamente che rapportandosi con i pari e/o con adulti.</p>	<p><u>Esempio:</u> La strada è bloccata! Come ci arriviamo? <i>Situazione-problema:</i> Una strada finta è interrotta. <i>Materiali:</i> Macchinine, cubi, cartone. <i>Obiettivo:</i> Trovare percorsi alternativi o costruire deviazioni.</p>

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

ITALIANO

Competenza chiave europea Competenza alfabetica funzionale - Competenza digitale - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale		
ITALIANO	Entro la fine della classe III della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1. Ascoltare per comprendere e interagire in situazioni comunicative diverse	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ascoltare e comprendere testi narrativi ed espositivi cogliendone le informazioni principali. 2. Raccontare verbalmente rispettando l'ordine. 3. logico e cronologico. 4. Esporre testi in modo comprensibile a chi ascolta. 5. Prendere la parola negli scambi comunicativi in modo pertinente. 6. Prendere la parola rispettando il turno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie di ascolto. • Regole della comunicazione. • Tipologie testuali. • Organizzazione temporale e causale nel racconto.
2. Leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario tipo	<ol style="list-style-type: none"> 1) Leggere varie tipologie testuali cogliendone il senso globale. 2) Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tipologie testuali. 2. Scopo, argomento e informazioni principali di un testo scritto. 3. La prosodia.
3. Capire e utilizzare il lessico in diversi contesti, sia in forma orale che scritta	<ol style="list-style-type: none"> 1) Effettuare ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. 2) Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sul contesto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato delle parole. • Uso del dizionario. • Ordine alfabetico.

<p>4.</p> <p>Produrre testi di vario genere in relazione ai differenti scopi comunicativi</p>	<p>1) Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Struttura di testi narrativi e descrittivi (inizio, parte centrale, conclusione). ● Semplici tecniche di rielaborazione.
<p>5.</p> <p>Padroneggiare le conoscenze morfosintattiche fondamentali nella comunicazione</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e applicare le principali convenzioni ortografiche e morfosintattiche. 2. Scrivere sotto dettatura curando l'ortografia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Convenzioni ortografiche e morfologiche. 2. Parti del discorso. 3. Scopo e destinatario della scrittura.

Competenza chiave europea	Competenza alfabetica funzionale - Competenza digitale - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale	
ITALIANO	Entro la fine della classe V della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1. Ascoltare per comprendere e interagire in situazioni comunicative diverse	<p>1) Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta.</p> <p>2) Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali di un'esposizione e formulare domande pertinenti.</p> <p>3) Riferire esperienze personali e storie organizzando il racconto in modo chiaro, nel rispetto dell'ordine logico e cronologico.</p> <p>4) Organizzare una semplice esposizione su un argomento di studio utilizzando anche schemi e mappe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Strategie di ascolto attivo. ● Tipologie testuali e la loro struttura. ● Strategie di esposizione orale di argomenti affrontati in classe. ● Scopi della comunicazione
2. Leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario tipo	<p>1) Impiegare tecniche di lettura silenziosa ed espressiva ad alta voce.</p> <p>2) Comprendere le caratteristiche e il contenuto di varie tipologie testuali (narrativo, descrittivo, espositivo, informativo e poetico), sia per scopi pratici che conoscitivi.</p> <p>3) Ricercare informazioni in testi di diversa natura utilizzando opportune strategie per analizzarne il contenuto.</p> <p>4) Confrontare testi diversi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lettura strumentale ed espressiva ● Strategie per la comprensione ● Tecniche di ricerca

<p>3. Capire e utilizzare il lessico in diversi contesti, sia in forma orale che scritta</p>	<p>1) Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</p> <p>2) Comprendere che le parole hanno diversi significati a seconda del contesto.</p> <p>3) Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative di lettura e di scrittura.</p> <p>4) Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lessico specifico delle singole discipline. ● Uso di vocabolari ● Utilizzo delle nuove parole nei discorsi e nei testi.
<p>4. Produrre testi di vario genere in relazione ai differenti scopi comunicativi</p>	<p>1) Produrre varie tipologie testuali rispettandone la struttura.</p> <p>2) Produrre testi sintatticamente coesi e corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale.</p> <p>3) Rielaborare testi con l'utilizzo di varie tecniche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Struttura di testi di vario tipo. ● Tecniche di rielaborazione.
<p>5. Padroneggiare le conoscenze morfosintattiche fondamentali nella comunicazione</p>	<p>1) Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche</p> <p>2) Conoscere e classificare le parole nell'aspetto morfosintattico.</p> <p>3) Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Convenzioni ortografiche. ● Parti del discorso ● Sintassi

ITALIANO	
Scuola primaria	
EVIDENZE	Compiti significativi
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole delle conoscenze e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari. ● Ascolta e comprende testi di vario tipo, riferendone il significato. ● Legge testi di vario genere e tipologia, esprimendo giudizi e ricavandone opinioni. ● Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base. ● Riconosce e usa il lessico specifico in base ai campi di discorso. ● Scrive in modo leggibile, spazialmente ordinato e scorrevole. ● Scrive testi di diverso tipo adeguati a situazione, scopo e destinatario. 	<p>Osservare e analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi, rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e farne oggetto di spiegazione.</p> <p>Effettuare comunicazioni verbali o scritte in contesti significativi scolastici e extrascolastici (ad esempio: narrare e recitare testi in spettacoli).</p> <p>Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi e organizzarli in sintesi.</p> <p>Produrre testi per scopi comunicativi</p> <p>Predisporre schede informative a corredo di mostre, esposizioni e uscite didattiche organizzate in ambito scolastico.</p>

INGLESE

Competenze Chiave Europea			Competenza multilinguistica - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale
INGLESE		Entro la fine della classe III della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze	
1 ASCOLTO Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere lessico e/o semplici espressioni di uso quotidiano, pronunciate chiaramente. • Comprendere le strutture linguistiche presentate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico e strutture linguistiche relativi alle unità proposte: <ul style="list-style-type: none"> • saluti • numeri cardinali (da 1 a 20) • oggetti scolastici • animali • ambienti della casa • famiglia • posizione (alcune preposizioni di luogo) • preferenze • colori <p><i>(Indicazioni di massima, a seconda del testo in uso)</i></p>	
2 PARLATO Interagire usando un lessico adeguato e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari	<ul style="list-style-type: none"> • Ripetere parole e/o frasi pronunciate dall'insegnante. • Riprodurre canzoni e filastrocche. • Rispondere a domande inerenti argomenti noti dimostrando di aver compreso la richiesta. • Interagire con un compagno o con l'insegnante per presentarsi o giocare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alle situazioni. 		
3 LETTURA Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nella lettura	1) Leggere e comprendere parole e/o brevi testi.		

4 SCRITTURA Produrre elaborati scritti per dare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Copiare e scrivere parole e/o semplici frasi inerenti agli argomenti svolti in classe. • Completare frasi. 	
---	---	--

Competenza Chiave Europea	Competenza multilinguistica - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale	
INGLESE	Entro la fine della classe V della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1 ASCOLTO Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere parole, istruzioni e frasi di uso quotidiano ed identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. • Comprendere strutture, testi brevi e semplici messaggi accompagnati da supporti visivi, cogliendo nomi familiari, frasi e parole basiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico e strutture linguistiche relativi alle unità proposte: - cibi e bevande • preferenze • presentazione e descrizione di se stessi • numeri cardinali (da 1 a 100) • alfabeto • daily routine • il tempo cronologico e meteorologico • parti del corpo • animali • abbigliamento • cenni di civiltà e cultura dei paesi anglofoni (festività, usanze, bandiera,...) <p><i>(Indicazioni di massima, a seconda del testo in uso)</i></p>
2 PARLATO Interagire usando un lessico adeguato e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari	<ol style="list-style-type: none"> 1) Esprimersi linguisticamente in modo comprensibile, in semplici interazioni. 2) Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera della persona. 3) Usare la lingua per descrivere. 	
3 LETTURA Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere parole, brevi e semplici testi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. 	

nella lettura		
4 SCRITTURA Produrre elaborati scritti per dare informazioni	1) Scrivere parole, messaggi e semplici frasi inerenti alla sfera personale e agli argomenti svolti in classe.	
5 RIFLESSIONE LINGUISTICA Riflettere sulla lingua straniera	1) Saper utilizzare le regole grammaticali di base.	<ul style="list-style-type: none"> ● Le regole grammaticali fondamentali.

Inglese - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità tra scuola primaria e secondaria	
Abilità	Traguardi
1 Ascoltare	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente. ● Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti noti. ● Comprendere brevi testi orali identificandone parole chiave e il senso generale.
2 Parlare	<ul style="list-style-type: none"> ● Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrati ascoltando e/o leggendo. ● Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. ● Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
3 Leggere	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.
4 Scrivere	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere e dare notizie, per descrivere semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.

Inglese	
Scuola primaria	
EVIDENZE	Compiti significativi
<p>L'ALUNNO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza; ● scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza (semplici descrizioni di oggetti e persone, semplici email); ● legge e comprende brevi e semplici comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza. 	<p>Sostenere semplici conversazioni guidate incentrate su aspetti di vita quotidiana: i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni.</p> <p>Scrivere brevi comunicazioni relative all'esperienza quotidiana.</p> <p>Redigere una semplice descrizione di sé.</p> <p>Scrivere semplici didascalie, avvisi e brevi istruzioni in lingua straniera.</p> <p>Ricavare informazioni da brevi testi di vario tipo.</p>

MATEMATICA

Competenza chiave europea	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale	
MATEMATICA	Entro la fine della classe III della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1. Utilizzare strumenti matematici e terminologia specifica	1) Operare con i numeri naturali entro l'ordine delle unità di migliaia: leggerli, scriverli, in cifre e parole, ordinarli e confrontarli, scomporli e ricomporli	<ul style="list-style-type: none"> ● Numeri ordinali, cardinali e numerazione. ● Simboli di confronto fra numeri ● Valore posizionale delle cifre
2. Scegliere ed applicare strategie e tecniche di calcolo scritto e mentale anche con riferimento a contesti reali	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire le quattro operazioni in colonna: addizione e sottrazione con più cambi, moltiplicazioni in colonna con il cambio, divisioni con una cifra al divisore. ● Utilizzare semplici strategie di calcolo mentale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli algoritmi delle quattro operazioni con i numeri interi ● Le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino ai dieci

<p>3. Formulare ipotesi e verificarle nella soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare nel testo di un problema aritmetico dati, domanda e risolverlo rispettando le procedure note. ● Leggere, rappresentare relazione e dati e classificare in base ad una o più proprietà 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il linguaggio specifico delle quattro operazioni nei problemi ● Strumenti per rappresentare dati, relazioni e per classificare numeri, figure, oggetti.
<p>4. Conoscere figure geometriche, relazioni geometriche e numeriche</p>	<p>1) Identificare e denominare le principali figure geometriche e operare con unità di misura non convenzionali e con le misure di lunghezza e di valore convenzionali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Le figure geometriche del piano e dello spazio ● Unità di misura non convenzionali ● Le misure di lunghezza e di valore convenzionali ● Il concetto di perimetro

Competenza chiave europea	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale	
MATEMATICA	Entro la fine della classe V della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
<p>1 Utilizzare strumenti matematici e terminologia specifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e scrivere in lettere e in cifre, ordinare e confrontare i numeri oltre il mille. 	<ul style="list-style-type: none"> ● I numeri oltre il mille: lettura, scrittura, numerazione, ordinamento, confronto, composizione e scomposizione, valore posizionale. ● Scritture diverse dello stesso numero: frazioni, frazione decimale, numero decimale e percentuale.

<p>2</p> <p>Scegliere ed applicare strategie e tecniche di calcolo scritto e mentale anche con riferimento a contesti reali</p>	<p>1) Eseguire correttamente le quattro operazioni con i numeri interi e decimali.</p> <p>2) Operare con le frazioni e con le percentuali.</p> <p>3) Utilizzare strategie di calcolo mentale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● L'algoritmo delle quattro operazioni con i numeri interi e decimali.
<p>3</p> <p>Formulare ipotesi e verificarle nella soluzione di problemi</p>	<p>1) Comprendere il testo di un problema e scegliere una strategia risolutiva.</p> <p>2) Operare con le principali unità di misura</p> <p>3) Rappresentare e interpretare relazioni e dati in situazioni significative.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Le principali unità di misura ● La struttura del testo di problemi ● Linguaggio logico – statistico – probabilistico
<p>4</p> <p>Conoscere figure geometriche, relazioni geometriche e numeriche</p>	<p>1) Descrivere, denominare e classificare figure geometriche.</p> <p>2) Determinare il perimetro e l'area delle figure geometriche note.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Unità di misura (multipli e sottomultipli). ● Figure piane e solide.

Matematica	
Scuola primaria	
EVIDENZE	Compiti significativi
<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> ● conosce, padroneggia e utilizza algoritmi e procedure per stimare l'ordine di grandezza. ● Sa risolvere problemi legati a contesti quotidiani utilizzando gli strumenti e il linguaggio della matematica; sa tradurre il linguaggio matematico e viceversa. ● Descrive e interpreta un fenomeno in termini quantitativi utilizzando gli strumenti statistici e le rappresentazioni grafiche. ● Sa individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, sa stimare una misura. ● Riconosce, in contesti reali, relazioni tra forme. ● Rappresenta una figura solida. ● Individua le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni. ● Riconosce e descrive le relazioni tra grandezze di un fenomeno a partire da situazioni esperienziali. 	<p>Riflettere sull'uso di algoritmi matematici, applicandoli a problemi reali della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali ○ calcolare la quantità di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone; ○ interpretare e ricavare informazioni da dati statistici. <p>Utilizzare il piano cartesiano (grafici e tabelle).</p> <p>Applicare i concetti e gli strumenti della geometria e della misura ad eventi concreti.</p>

SCIENZE

Competenza Chiave Europea	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
SCIENZE	Entro la fine della classe III della scuola primaria		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
1 Osservare, analizzare e descrivere fenomeni naturali con un approccio razionale o metodo scientifico	1) Osservare, riconoscere e descrivere le principali caratteristiche i modi di vivere di organismi animali e vegetali. 2) Osservare, interpretare e descrivere semplici fenomeni legati alla vita quotidiana e le trasformazioni ambientali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Viventi e non viventi. ● Caratteristiche degli elementi naturali e antropici. 	
2 Individuare relazioni tra eventi, ipotesi, idee	1) Comprendere che la vita di ogni organismo è in relazione con le altre forme di vita attraverso semplici esperienze.	<ul style="list-style-type: none"> ● Trasformazioni ambientali naturali. ● Catene alimentari ed ecosistemi. 	
3 Elaborare schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni	1) Osservare e classificare oggetti in base ai materiali di cui sono costituiti e alle loro proprietà. 2) Raccogliere dati e registrarli in tabelle e semplici grafici, anche utilizzando il computer.	<ul style="list-style-type: none"> ● I materiali ● Rappresentazioni grafiche: istogrammi e diagrammi. 	

Competenza Chiave Europea	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
SCIENZE	Entro la fine della classe V della scuola primaria		
Competenze	Abilità		Conoscenze
1 Osservare, analizzare e descrivere fenomeni naturali con un approccio razionale o metodo scientifico	<p>1) Osservare, fare ipotesi e verificare.</p> <p>2) Individuare concetti scientifici, osservare e descrivere proprietà di alcuni materiali.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Le diverse fasi del metodo sperimentale scientifico. ● I materiali ● La materia e le sue proprietà.
2 Individuare relazioni tra eventi, ipotesi, idee	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare, interpretare e rappresentare le trasformazioni ambientali naturali. ● Avere cura del proprio corpo riconoscendo e prevenendo comportamenti e situazioni potenzialmente dannosi per la salute e l'ambiente. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Fenomeni naturali ● Elementi di astronomia e scienze della Terra: pianeta Terra, Sole, Luna e Stelle. ● Il corpo umano ● Stili di vita, salute sicurezza.
3 Elaborare schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni	<p>1) Rappresentare con l'uso di schemi e grafici elementi del mondo vegetale e animale.</p> <p>2) Cominciare a riconoscere la regolarità dei fenomeni attraverso la raccolta di dati.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Le piante. ● Gli animali. ● Gli ecosistemi. ● Schemi e grafici. ● Strumenti di misure e stime. ● Terminologia specifica.

TECNOLOGIA

Competenza Chiave Europea	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
TECNOLOGIA	Entro la fine della classe III della scuola primaria		
Competenze	Abilità		Conoscenze
1 Comprendere la struttura e la funzione di oggetti, strumenti e macchine di uso comune	<ul style="list-style-type: none"> ● Esprimere, attraverso la verbalizzazione, le varie fasi dell'esperienza. ● Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico. ● Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle e disegni. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Lessico disciplinare. ● Oggetti e utensili di uso comune, le loro funzioni.
2 Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	<p>2) Progettare e realizzare semplici oggetti, utilizzando i materiali più idonei, spiegando oralmente le fasi del processo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Principali proprietà e caratteristiche dei materiali comuni. ● Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. ● Procedure di costruzione di semplici oggetti.
3 Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate	<p>1) Rispettare i principi di sicurezza nell'uso di oggetti.</p> <p>2) Utilizzare la Digital Board e/o il PC per effettuare giochi e attività.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Procedure di utilizzo sicuro di utensili. ● Utilizzo di semplici materiali digitali per l'apprendimento.

Competenza Chiave Europea		
Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
TECNOLOGIA		Entro la fine della classe V della scuola primaria
Competenze	Abilità	Conoscenze
<p>1 Comprendere la struttura e la funzione di oggetti, strumenti e macchine di uso comune</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sugli ambienti vissuti con gli strumenti adatti. ● Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, grafici, mappe, disegni, testi. ● Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Oggetti e utensili di uso comune, le loro funzioni e la trasformazione nel tempo. ● Utilizzo del PC e i principali software applicativi.
<p>2 Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Impiegare alcuni strumenti del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. ● Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ● Pianificare la progettazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentazione grafica di semplici oggetti. ● Proprietà e caratteristiche dei materiali comuni. ● Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. ● Procedure di costruzione di semplici oggetti. ● Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni. ● Utilizzo del PC e i principali software applicativi. ● Lessico specifico.
<p>3 Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaborare semplici progetti con i compagni o individualmente. ● Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ● Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel proprio lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. ● Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio di materiali. ● Utilizzo del PC e i principali software applicativi. ● Principali procedure di utilizzo sicuro degli strumenti informatici e di comunicazione.

Scienze e Tecnologia	
Scuola primaria	
EVIDENZE	Compiti significativi
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale per raggiungere il concetto di classificazione. ● Sa utilizzare semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza. ● Sa spiegare, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi. ● Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...). ● Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi....) 	<p>Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione); ● contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...); ● condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica; ● analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi). <p>Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che delle caratteristiche, che dei modi di vivere.</p> <p>Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive. Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici.</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico. Descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.</p> <p>Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente, redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo - comportamentale.</p>

GEOGRAFIA

Competenza Chiave Europea	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
GEOGRAFIA	Entro la fine della classe III della scuola primaria		
Competenze	Abilità		Conoscenze
1 Orientarsi nello spazio utilizzando gli strumenti propri della disciplina	1) Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti.		<ul style="list-style-type: none"> ● I punti cardinali. ● La bussola. ● Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento. ● Piante e mappe
2 Riconoscere gli elementi che caratterizzano il territorio, stabilendone le relazioni e le sue trasformazioni nel tempo	1) Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari ambienti.		<ul style="list-style-type: none"> ● Paesaggi naturali e antropici. ● Concetto di ambiente ● Gli elementi naturali ed antropici in riferimento all'ambiente circostanze (mare, pianura, collina, montagna, fiume, lago) ● Spazi organizzati vicino all'esperienza del bambino
3 Osservare, conoscere, descrivere e confrontare paesaggi geografici utilizzando il linguaggio della geograficità	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. ● Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. ● Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Tecniche per disegnare ambienti ● La riduzione in scala ● Diversi tipi di piante e carte geografiche ● La legenda

Competenza Chiave Europea	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	
GEOGRAFIA	Entro la fine della classe V della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1 Orientarsi nello spazio utilizzando gli strumenti propri della disciplina	<p>1. Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.</p> <p>2. Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all’Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell’osservazione indiretta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementi di cartografia (tipi di carte, riduzioni in scala, simbologia, coordinate geografiche). ● Bussola. ● Posizione geografica dell’Italia rispetto all’Europa e al resto del mondo. ● Dati geografici utilizzati in tabelle, grafici e cartogrammi.
2 Riconoscere gli elementi che caratterizzano il territorio, stabilendone le relazioni e le sue trasformazioni nel tempo	<p>1) Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) individuando gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali.</p> <p>2) Cogliere gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Paesaggi fisici, suddivisioni politico-amministrative. ● Caratteristiche essenziali dell’organizzazione statale, regionale e locale. ● Norme per il rispetto dell’ambiente e varie forme di inquinamento. ● Il clima: elementi che lo caratterizzano e fattori che lo influenzano. ● Zone climatiche italiane. ● Luoghi della propria regione.
3 Osservare, conoscere, descrivere e confrontare paesaggi geografici utilizzando il linguaggio della geograficità	<p>1. Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali, interpretando carte e grafici.</p> <p>2. Localizzare sulla carta geografica dell’Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative.</p> <p>3. Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell’Italia in Europa e nel mondo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Carte geografiche fisiche e politiche di diversa scala. ● Luoghi della regione e del paese. ● Mappamondo e planisfero. ● Carte tematiche. ● Grafici. ● Struttura dell’atlante.

Geografia	
Scuola primaria	
EVIDENZE	Compiti significativi
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riconosce e distingue gli elementi naturali ed antropici di un paesaggio. ● Rappresenta spazi e paesaggi attraverso semplici tabelle, grafici e carte tematiche. ● Si orienta nello spazio anche utilizzando punti di riferimento, mappe, carte, strumenti. ● Stabilisce relazioni sincroniche e diaconiche uomo-ambiente ed individua possibili conseguenze. ● Collega eventi naturali e loro conseguenze all'utilizzo umano del territorio. 	<p>Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita per trarne informazioni da collegare all'esperienza.</p> <p>Confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente.</p> <p>Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico, all'intervento antropico.</p> <p>Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia.</p> <p>Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici. Costruire semplici guide relative al proprio territorio.</p>

STORIA

Competenza Chiave Europea <p>Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>		
STORIA	Entro la fine della classe III della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1 Ricavare informazioni da fonti di diverso tipo	<p>1. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato di persone e di alcuni oggetti di uso comune (oggetti scolastici, telefono, bicicletta...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tracce e fonti. ● Testimonianze significative nel territorio circostante.
2 Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi fondamentali	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere gli strumenti essenziali per indagare e comprendere i fenomeni del passato: cronologia, contemporaneità, periodizzazione. ● Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. ● Riconoscere relazioni di successione e contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Concetto di tempo. ● Successione. ● Contemporaneità. ● Durata.
3 Organizzare ed esporre le informazioni e le conoscenze utilizzando il linguaggio specifico disciplinare	<p>1. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite e rappresentarle mediante disegni, testi, risorse digitali e mappe concettuali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Strategie di organizzazione delle informazioni.
4 Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità dei fatti storici, riconoscendone le cause e determinandone gli effetti.	<p>1) Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali, linee del tempo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Successione, contemporaneità e durata nei fatti storici. ● Cause e conseguenze.

Competenza Chiave Europea		
Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
STORIA	Entro la fine della classe V della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1 Ricavare informazioni da fonti di diverso tipo	1. Produrre informazioni con fonti di diversa natura (sia in forma cartacea che digitale) utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.	<ul style="list-style-type: none"> ● Fonti scritte, materiali, orali, iconografiche. ● Funzione di musei, degli archivi e delle biblioteche. ● Quadri di civiltà
2 Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi fondamentali	1. Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. 2. Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate. 3. Usare la cronologia e le carte storico-geografiche per collocare, rappresentare, mettere in relazione fatti ed eventi.	<ul style="list-style-type: none"> ● Linee del tempo. ● Carte storiche - geografiche relative alle civiltà studiate. ● Quadri di civiltà: le civiltà fluviali, le civiltà del Mediterraneo, la civiltà romana. ● Il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C. – d.C.) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà
3 Organizzare ed esporre le informazioni e le conoscenze utilizzando il linguaggio specifico disciplinare	<ul style="list-style-type: none"> ● Rielaborare le conoscenze utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lessico specifico della disciplina. ● Le principali civiltà del mediterraneo

<p>4</p> <p>Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità dei fatti storici, riconoscendone le cause e determinandone gli effetti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse civiltà studiate anche in rapporto al presente. ● Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati (anche usando risorse digitali). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tracce significative del passato nel territorio circostante. ● Mettere in relazione concetti di successione o contemporaneità le civiltà studiate.
--	---	---

Storia	
Scuola primaria	
EVIDENZE	Compiti significativi
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali. ● Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). ● Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà. ● Individua relazioni causalì e temporali nei fatti storici. ● Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità / discontinuità, similitudine/somiglianza o di diversità. ● Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa. 	<p>Organizzare linee del tempo parallele, collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia.</p> <p>Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione.</p> <p>Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet: confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti.</p> <p>Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze e analogie nelle loro strutture.</p> <p>Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; la scienza; dall'economia di sopravvivenza, alle economie antiche).</p> <p>Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni.</p> <p>Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato.</p> <p>Collegare la microstoria alla macrostoria, con particolare riguardo alla storia familiare e della propria comunità.</p> <p>Analizzare gli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista ambientale, economico, socio-politico.</p> <p>Acquisire , condividere, produrre semplici informazioni di carattere demografico, storico, economico, sociale, culturale da testi o da Internet.</p>

MUSICA

Competenza Chiave Europea	Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	
MUSICA	Entro la fine della classe III della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1 Ascoltare, comprendere e interpretare differenti eventi sonori	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguere il timbro di diversi strumenti. 2. Ascoltare e comprendere sequenze ritmiche e sonore. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Suoni e rumori. ● Le fonti sonore. ● Brani musicali.
2 Sperimentare e produrre sequenze sonore attraverso la voce e gli strumenti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produrre sequenze ritmiche e/o sonore con voce, mani, oggetti e strumenti . 	<ul style="list-style-type: none"> - Le diverse possibilità della propria voce e del <i>proprio corpo</i>. - Semplici canti. - Strumentario didattico (Orff).
3 Riconoscere e decodificare simboli ritmico-melodici	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretare canti e musiche sincronizzando i movimenti del corpo alle canzoni, ai ritmi, alle danze. 2. Riconoscere, descrivere, analizzare e classificare i suoni in base a timbro, altezza, intensità, durata e fonte. 	<ul style="list-style-type: none"> -Caratteristiche del suono. -Rappresentazione del suono in modo convenzionale e non convenzionale.
4 Partecipare attivamente ad esperienze musicali e coglierne gli aspetti emozionali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accompagnare ed eseguire i canti con oggetti di uso comune e/o strumenti didattici e il movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi musicali con l'uso del corpo, della voce e degli strumenti. - Diverse possibilità espressive della voce e del corpo.

Competenza Chiave Europea	Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	
MUSICA	Entro la fine della classe V della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1 Ascoltare, comprendere e interpretare differenti eventi sonori	<ul style="list-style-type: none"> ● Fare esperienze pratiche attraverso gli ascolti attivi. ● Riconoscere la funzione e gli usi della musica anche con strumenti multimediali (festeggiare, commemorare, esprimere sentimenti, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le caratteristiche del suono: timbro, intensità, altezza e durata. ● Conoscere le caratteristiche dei brani ascoltati. ● Interpretare brani con la voce o con semplici strumenti musicali.
2 Sperimentare e produrre sequenze sonore attraverso la voce e gli strumenti	<p>1) Usare la voce, il corpo, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Diverse possibilità espressive della voce e del corpo. ● Caratteristiche sonore dei più comuni strumenti musicali.
3 Riconoscere e decodificare simboli ritmico-melodici	<p>1) Riconoscere e classificare gli elementi basilari del linguaggio musicale.</p> <p>2) Riconoscere e decodificare brani di generi, stili, autori diversi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementi basilari del linguaggio musicale attraverso sistemi simbolici convenzionali e non. ● Brani musicali di diverso genere e stile.
4 Partecipare attivamente ad esperienze musicali e coglierne gli aspetti emozionali	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali, strumentali e altre pratiche artistiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscimento delle possibilità espressive della voce, del corpo e degli strumenti. ● Repertorio di brani vocali e strumentali di bassa e media difficoltà appartenenti a generi e culture differenti.

Musica	
Scuola primaria	
EVIDENZE	Compiti significativi
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizza voce, strumenti convenzionali e costruiti per produrre in modo creativo messaggi musicali; ● riconosce stili musicali diversi; ● distingue alcuni messaggi veicolati da codici diversi (film, programmi TV, pubblicità, ecc.). 	<p>Realizzare semplici esecuzioni musicali: con strumenti convenzionali e/o non convenzionali, esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...).</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone con il supporto dell'insegnante, alcune caratteristiche.</p>

EDUCAZIONE ARTISTICA

Competenza Chiave Europea	Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
EDUCAZIONE ARTISTICA	Entro la fine della classe III della scuola primaria		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
1 Utilizzare e padroneggiare differenti tecniche creativo-espressive per esprimersi e produrre elaborati	1. Produrre creazioni artistiche utilizzando tecniche diverse, in modo espressivo. 2. Sperimentare le varie tecniche in modo creativo e personale.	<ul style="list-style-type: none"> - I colori primari e secondari, caldi e freddi e complementari. - Lo schema corporeo. - Manipolazione e utilizzo di materiali diversi. 	
2 Osservare, leggere e descrivere le immagini e le opere artistiche	1. Riconoscere in un' immagine o opera artistica gli elementi significativi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il significato espressivo . 2. Localizzare gli elementi di un'immagine o di un'opera artistica (figura, sfondo).	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di un ritmo. - Linee, colori e forme. - Sfondo e elementi in primo piano. - I colori e i contrasti. 	
3 Riconoscere e apprezzare le opere più significative della storia e del patrimonio artistico culturale e ambientale	1. Conoscere e apprezzare alcune opere artistiche ed ambientali esprimendo semplici giudizi estetici.	<ul style="list-style-type: none"> - Principali generi espressivo-pittorici e grafici. 	

Competenza Chiave Europea	Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	
EDUCAZIONE ARTISTICA	Entro la fine della classe V della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1 Utilizzare e padroneggiare differenti tecniche creativo-espressive per esprimersi e produrre elaborati	<p>1. Applicare il colore, le combinazioni cromatiche e le sue potenzialità espressive.</p> <p>2. Rielaborare immagini e materiali plastici in modo creativo e con molteplici tecniche espressive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Potenzialità espressive dei colori e dei materiali. - Tecniche pittoriche e plastiche.
2 Osservare, leggere e descrivere le immagini e le opere artistiche	<p>1. Osservare e descrivere in maniera globale e completa un'immagine, riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio utilizzato.</p> <p>2. Individuare e decodificare le diverse tipologie di codici del linguaggio filmico e del fumetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Potenzialità espressive di forme, linee, volume e spazio. - Elementi fondamentali della composizione. - Codici comunicativi dei vari linguaggi visivi.
3 Riconoscere e comprendere le opere più significative della storia e del patrimonio artistico culturale e ambientale	<p>1. Sviluppare il gusto per l'opera d'arte di diverse culture.</p> <p>2. Sviluppare sensibilità e rispetto per la salvaguardia dei beni artistico - culturali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Regole del linguaggio visivo. - Principali beni artistico -culturali presenti nel territorio. - Rispetto per la salvaguardia di monumenti e opere d'arte.

Espressione artistica	
Scuola primaria	
EVIDENZE	Compiti significativi
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme; ● distingue messaggi veicolati da codici diversi (film, programmi TV, pubblicità, ecc.). 	<p>Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.</p> <p>Analizzare opere d'arte individuandone, con il supporto dell'insegnante, alcune caratteristiche.</p> <p>Ricercare ed elencare i principali beni culturali e artistici del proprio territorio (confezionare schedari, semplici guide e itinerari).</p> <p>Realizzare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi.</p>

SCIENZE MOTORIE SPORTIVE

Competenza Chiave Europea	Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	Entro la fine della classe III della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1 Conoscere e padroneggiare il proprio corpo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientarsi nello spazio seguendo le indicazioni date. 2. Controllare il proprio corpo in situazioni di equilibrio statico e dinamico, dimostrando di saper utilizzare e coordinare i diversi schemi motori di base. 	<ul style="list-style-type: none"> - Schemi motori di base. - Segmenti del corpo e le loro possibilità. - Posizioni statiche e dinamiche.
2 Utilizzare correttamente il potenziale comunicativo-relazionale del linguaggio corporeo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare il corpo e il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo. 2. Partecipare a giochi di drammatizzazione e ad esperienze ritmico-musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi espressivi individuali, a coppie e in gruppo. - Possibilità espressive del proprio corpo.
3 Partecipare attivamente ad attività ludiche e sportive, rispettandone regole e ruoli	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare i vari schemi motori in situazione di gioco pre-sportivo, rispettando i ruoli e le regole nei giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Staffette, percorsi, circuiti. - Giochi collaborativi e competitivi di movimento. - Le regole dei giochi e i ruoli.

<p>4 Riconoscere e utilizzare corretti stili di vita relativamente a salute, alimentazione e igiene</p>	<p>1. Utilizzare in modo idoneo gli spazi, le attrezzature, i giochi, i materiali e saperli riporre.</p> <p>2. Conoscere le principali norme per la tutela della salute e della sicurezza.</p>	<p>- Norme condivise per la sicurezza e per il benessere psicofisico.</p>

Competenza Chiave Europea	Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	Entro la fine della classe V della scuola primaria		
Competenze	Abilità		Conoscenze
1 Conoscere e padroneggiare il proprio corpo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori in forme sempre più complesse (correre, saltare, afferrare, lanciare, etc). 2. Riconoscere e valutare azioni motorie nella dimensione spazio-temporale. 		- Schemi motori di base e loro adattamento alle variabili spazio-temporali.
2 Utilizzare correttamente il potenziale comunicativo-relazionale del linguaggio corporeo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare in modo creativo modalità espressive e corporee attraverso i diversi linguaggi del corpo e del movimento. 		- Il linguaggio del corpo come modalità espressivo-creativo.
3 Partecipare attivamente ad attività ludiche e sportive, rispettandone regole e ruoli	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e applicare modalità esecutive nelle diverse pratiche sportive. 2. Partecipare attivamente nelle varie forme di attività sportiva collaborando con gli altri. 3. Rispettare le regole dello sport e della competizione sportiva sapendo gestire vittoria-sconfitta 		- Il gioco e lo sport. - Le regole e il fair-play.
4 Riconoscere e utilizzare corretti stili di vita relativamente a salute, alimentazione e igiene	<ol style="list-style-type: none"> 1. Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza. 2. Gestire correttamente il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico e comprendere l'importanza di sani stili di vita. 		- La salute, il benessere, la sicurezza e la prevenzione.

Scienze motorie e sportive	
Scuola primaria	
EVIDENZE	Compiti significativi
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici; ● partecipa a giochi rispettando le regole; ● utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi; ● assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri. 	<p>Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni attraverso l'uso espressivo del corpo.</p> <p>Effettuare giochi di comunicazione non verbale.</p> <p>Riconoscere l'importanza dei corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.</p>

RELIGIONE

<p>Competenza Chiave Europea</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>		
RELIGIONE	Entro al fine della classe III della scuola primaria	
Competenze	Abilità	Conoscenze
<p>1</p> <p>Assumere un atteggiamento di apertura nei confronti della ricerca della verità e del trascendente, ponendosi domande di senso e cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale, a partire dal proprio contesto; interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.</p> <p>(Nucleo tematico: Dio e l'uomo)</p>	<p>1) Capire la propria esistenza e l'originalità della propria identità.</p> <p>2) Scoprire che per la religione Cristiana Dio è Creatore e Padre che fin dalle origini ha stabilito un'alleanza con l'uomo.</p> <p>3) Riconoscere Gesù di Nazaret come Messia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Io in relazione con gli altri: l'amicizia. ● I segni religiosi nell'ambiente che ci circonda. ● Dio Creatore ● Alleanza come rapporto di amicizia tra Dio e l'uomo ● Gesù vero Dio, vero uomo.
<p>2</p> <p>Individuare, a partire dal testo biblico, le tappe essenziali della storia della Salvezza.</p> <p>(Nucleo tematico: la Bibbia e le altre fonti)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e saper riferire brani dell'Antico e del Nuovo Testamento in riferimento alla storia della Salvezza. 	<ul style="list-style-type: none"> ● La storia della Salvezza nella Bibbia: le figure principali del popolo d'Israele
<p>3</p> <p>Riconoscere i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), individuarne le tracce presenti in ambito locale, imparando a apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.</p> <p>(Nucleo tematico: il linguaggio religioso)</p>	<p>1) Scoprire la Chiesa, comunità di persone e luogo di culto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Simboli e riti del Cristianesimo

<p>4</p> <p>Cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e renderle oggetto di riflessione in vista di scelte di vita responsabili.</p> <p>(Nucleo tematico: valori etici e religiosi)</p>	<p>1) Distinguere la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo e della Chiesa.) Conoscere che la morale Cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chiesa, popolo di Dio ▪ Il comandamento dell'Amore
--	--	---

Competenza Chiave Europea	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
RELIGIONE	Entro la fine della classe V della scuola primaria		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
<p>1</p> <p>Assumere un atteggiamento di apertura nei confronti della ricerca della verità e del trascendente, ponendosi domande di senso e cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale, a partire dal proprio contesto; interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.</p> <p>(Nucleo tematico: Dio e l'uomo)</p>	<p>1) Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e di alcune grandi religioni, individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.</p> <p>2) Cogliere in alcuni documenti della Chiesa le indicazioni che favoriscono il dialogo tra persone di diversa cultura e religione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● La Chiesa delle origini e lo sviluppo del cristianesimo ● Le caratteristiche principali di alcune grandi Religioni ● Il dialogo interreligioso 	
<p>2</p> <p>Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali della vita e dell'insegnamento di Gesù.</p> <p>Riconoscere e confrontare gli elementi fondamentali della Chiesa.</p> <p>(Nucleo tematico: la Bibbia e le altre fonti)</p>	<p>1) Riflettere sull'importanza della Bibbia e dei valori in essa contenuti per sviluppare un personale confronto e un costruttivo senso critico.</p> <p>2) Individuare nelle testimonianze di vita evangelica, lo stile che ha caratterizzato la figura di Gesù.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Origine, struttura e principali caratteristiche della Bibbia (A.T. e N.T.) ● Gesù via, verità e vita 	

<p>3</p> <p>Riconoscere i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), individuarne le tracce presenti in ambito locale, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.</p> <p>(Nucleo tematico: il linguaggio religioso)</p>	<p>1) Riconoscere le caratteristiche dei sacramenti nelle confessioni cristiane.</p> <p>2) Analizzare gli elementi e i significati dello spazio sacro nelle diverse religioni, avvalendosi dell'iconografia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Segni, simboli e riti del cristianesimo, anche nell'arte. ● Gesù e la Chiesa nella cultura e nell'arte
<p>4</p> <p>Cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e renderle oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili.</p> <p>(Nucleo tematico: valori etici e religiosi)</p>	<p>1) Cogliere l'importanza di Gesù attraverso l'analisi di alcune tradizioni cristiane.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ricercare nella Bibbia, alcune risposte alle domande di senso, per cogliere la specificità del cristianesimo e confrontarle con quelle di alcune religioni non cristiane. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le tradizioni natalizie e pasquali ▪ Le risposte alle domande di senso nella Bibbia e nelle altre religioni.

Religione	
Entro la fine della classe V della scuola primaria	
EVIDENZE	Compiti significativi
<ul style="list-style-type: none"> ● Recepisce informazioni da varie fonti. ● Organizza le informazioni (ordinare, confrontare, collegare). ● Applica strategie. ● Si esprime in modo coerente, comunicando e argomentando su pensieri, stati d'animo, conoscenze, opinioni. ● Riconosce ed utilizza correttamente le strutture grammaticali e sintattiche. ● Riferisce e rielabora testi scritti di vario tipo, esprimendo opinioni e valutazioni su di essi. ● Produce sintesi coerenti rispetto al compito e morfologicamente corrette, da testi scritti e ascoltati, per differenti scopi comunicativi . 	<p>Sei un giornalista, ti viene commissionato un articolo da parte di una rivista scientifica specializzata , nel quale dovrai spiegare che cosa contraddistingue un argomento religioso da uno scientifico.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende messaggi verbali relativi a diverse situazioni comunicative, interagendo in modo pertinente con gli interlocutori. ● Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). ● Riconosce ed utilizza correttamente le strutture grammaticali e sintattiche. ● Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza. ● E' in grado di agire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. ● Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cristiani. ● E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato. ● Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare. 	<p>Oggi sei l'insegnante di classe, dovrà gestire comportamenti scorretti di alcuni alunni, che deridono per i gesti religiosi, l'abbigliamento,... i compagni della tua classe appartenenti ad altra religione.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). ● E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto a un compito/scopo dato/indicato. ● Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare. ● Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza. ● Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cristiani. ● Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali. 	<p>Creare un jingle per pubblicizzare i valori della vita cristiana.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto a un compito/scopo dato/indicato. ● Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili al compito. ● Pone domande pertinenti. ● Reperisce informazioni da varie fonti. ● Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare). 	<p>Nella classe è arrivato un alunno di religione diversa. Si dimostra interessato all'edificio chiesa e al ritrovo domenicale dei cristiani. Come glielo spieghi?</p>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> ● Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). ● Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. ● Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. ● Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. ● Coordina l'attività personale e/o di un gruppo. 	Prepariamo il memory dei libri della Bibbia.
<ul style="list-style-type: none"> ● Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. ● Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. ● E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato. ● Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo. 	Costruzione di un power point per spiegare ai genitori, sacramenti, carismi e ministeri ...
<ul style="list-style-type: none"> ● Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto al compito assegnato. ● Riconosce ed utilizza correttamente le strutture grammaticali e sintattiche. ● Utilizza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ● Reperisce informazioni da varie fonti. ● Utilizza l'espressività corporea come forma di comunicazione di stati d'animo. ● Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. ● Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. ● Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali. 	Sei il regista di un film, organizza la sceneggiatura della parte in cui il protagonista (un ragazzo dei nostri tempi), decide di seguire il modello di vita proposto da Gesù.

**CURRICOLO
SCUOLA SECONDARIA
DI PRIMO GRADO**

Competenze chiave europee	Competenza alfabetica funzionale - Competenza digitale - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale		
ITALIANO	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
1. ASCOLTO E PARLATO <i>Interagire in situazioni comunicative diverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di base delle funzioni della lingua. • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. • Contesto, scopo e destinatario della comunicazione. • Codici fondamentali della • Comunicazione orale, verbale e non verbale. • Tecniche di riorganizzazione e riformulazione del contenuto ascoltato. • Tecniche di presentazione orale. • Come fare presentazioni multimediali efficaci. • Strutture dei testi narrativi, espositivi, argomentativi e regolativi. • Principali connettivi logici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni 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 fornendo il proprio punto di vista. • 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 della parola-chiave). • Individuare, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. • Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole, esplicitando in modo chiaro e usando un registro coerente all'argomento e alla situazione. • Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo usando lessico coerente 	

		<p>con l'argomento e la situazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo, e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, precisare fonti e servirsi (eventualmente) di materiale di supporto (cartine, tavole, grafici, risorse reperibili in rete). • Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.
<p>2. LETTURA E COMPRENSIONE</p> <p><i>Individuare informazioni, relazioni e scopi di un testo letto</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture grammaticali della lingua italiana. • Elementi di base delle funzioni della lingua. • Contesto, scopo e destinatario della comunicazione verbale e non verbale. • Codici fondamentali della comunicazione verbale e non verbale. • Strutture dei testi narrativi, espositivi, argomentativi, regolativi e analisi dei principali generi letterari. • Principali connettivi logici. • Tecniche di lettura analitica e sintetica. • Tecniche di lettura espressiva. • Denotazione e connotazione. • Tecniche di utilizzo dell'IA. 	<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). • 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 e selezionare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, anche reperibili in rete e mediante l'IA. • Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzare in modo personale (liste di argomenti, riassunti, mappe e tavole).

		<ul style="list-style-type: none"> • 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, fumetti, silent book, graphic novel, canzoni, brani di sceneggiatura, e in generale qualsiasi testo possa accendere negli studenti l'interesse e l'amore per la parola scritta) 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. • Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana.
<p>3. LESSICO</p> <p><i>Capire e utilizzare il lessico in diversi contesti, sia in forma orale che scritta</i></p>	<p>4. Vocabolario di base e di alto uso.</p> <p>5. Che cosa contengono i vocabolari cartacei e digitali, come è strutturata una voce di dizionario.</p> <p>6. Le figure retoriche.</p> <p>7. L'etimologia delle parole.</p> <p>8. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.</p> <p>9. Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici.</p> <p>10. Variabilità lessicale in rapporto ad ambiti e contesti geografici: pronuncia e grafia dell'italiano; varietà della pronuncia dell'italiano nelle varie regioni del Paese.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e usare parole in senso figurato. • Comprendere e usare termini di base afferenti alle discipline e anche ad ambiti di interesse personale. • Realizzare scelte lessicali 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 (cartacei e digitali). • Individuare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici ed etimologici.

<p>4. SCRITTURA <i>Produrre e rielaborare testi a seconda dello scopo comunicativo</i></p>	<p>1. Strategie di pianificazione, scrittura, correzione e revisione dei testi.</p> <p>2. Struttura del testo narrativo, poetico, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo.</p> <p>3. Caratteristiche e scopi comunicativi di testi verbali e non, come: lettere, diari, articoli, recensioni, fumetti, graphic novel ecc.</p> <p>4. Il rapporto tra testi, scopo, registro e destinatario.</p> <p>5. Tecniche per il riassunto di un testo e per l'avvio alla parafrasi del testo poetico.</p> <p>6. Tecniche per la stesura di testi di forma diversa (descrizioni, racconti, diari, autobiografici, cronaca, relazione, testo argomentativo, regolativo, espositivo, recensione/commento, fumetto, graphic novel ecc.) anche con l'uso dell'IA.</p> <p>7. Tecniche di scrittura creativa.</p> <p>8. Ortografia e principali strutture morfosintattiche della lingua italiana.</p> <p>9. Principali connettivi logici.</p> <p>10. Tecniche di utilizzo delle fonti.</p> <p>11. Comandi essenziali di un programma di videoscrittura: apertura di un file, impaginazione, formattazione e integrazione testi con elementi multimediali; tecniche di scrittura manuale su supporto elettronico e automatica sotto dettatura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 e impaginare il testo scritto in maniera logica e ordinata. • Scrivere testi di tipo diverso, corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. • Scrivere testi di forma diversa sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario e selezionando il registro più adeguato. • 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).
<p>5. ELEMENTI DI GRAMMATICA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Principali relazioni tra parole: la sinonimia, l'omonimia, l'opposizione, l'inclusione, i meccanismi di estensione del significato; gli iponimi e gli iperonimi; le espressioni polirematiche e idiomatiche, le parole 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le principali relazioni fra significati delle parole (la sinonimia, l'omonimia, l'opposizione, l'inclusione, i meccanismi di estensione del significato; gli iponimi e gli

<p><i>Riconoscere e applicare le regole ortografiche e grammaticali</i></p>	<p>composte e derivate; l'alterazione delle parole; le parole provenienti da altre lingue "prestiti", le parole tecnico-settoriali e il lessico specialistico di specifici campi del sapere.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meccanismi principali nell'origine e nella formazione delle parole: etimologia, derivazione, composizione. • Ortografia e morfologia. • Elementi di analisi logica della frase semplice e complessa, anche in riferimento all'analisi linguistica per costituenti. • Elementi di analisi del periodo. • Connettivi sintattici e testuali, segni interpuntivi e loro funzione specifica. • Strategie per riflettere sui propri errori/ortografici/grammaticali/sintattici e per correggerli. 	<p>iperonimi; le espressioni polirematiche e idiomatische, le parole composte e derivate; l'alterazione delle parole; le parole provenienti da altre lingue "prestiti", le parole tecnico-settoriali e il lessico specialistico di specifici campi del sapere); ordinare il lessico in campi semanticci e famiglie lessicali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare i principali meccanismi di origine e formazione delle parole: derivazione, composizione, etimologia. • Analizzare la frase semplice e complessa dal punto di vista logico-sintattico • Riconoscere in un testo le principali parti del discorso e saperle analizzare dal punto di vista grammaticale. • Individuare i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. • Utilizzare in maniera appropriata i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi. • Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggersi nella produzione scritta. • Riconoscere alcuni esempi di variabilità della lingua.
---	---	---

ITALIANO - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado	
Abilità	Traguardi
1. ASCOLTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Attuare un discorso attivo finalizzato alla comprensione dei messaggi. • Utilizzare tecniche di supporto alla comprensione e alla rielaborazione dei testi espositivi, narrativi, descrittivi, connotativi e argomentativi (sottolineare, annotare informazioni, costruire schemi e mappe). • Riconoscere in un testo, anche dei media: scopo, argomento, informazioni esplicite e implicite.
2. PARLARE	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenire in modo pertinente, rispettando tempi, turni di parola e l'opinione altrui.

	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere secondo un ordine coerente e in forma coesa stati d'animo, sentimenti, punti di vista personali, esperienze. • Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori. • Relazionare oralmente su un argomento di studio, l'attività scolastica, l'esperienza, esponendo con ordine, in modo coerente, usando un lessico e un registro adeguati. • Ricostruire oralmente la struttura argomentativa di una comunicazione orale. • Intervenire argomentando la propria tesi su un tema di studio o nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide a seconda della situazione comunicativa.
3. LEGGERE	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere ad alta voce in modo espressivo testi già precedentemente letti, raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta da 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 orientativa, selettiva, analitica). • 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. • Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi informativi ed espositivi per documentarsi su un argomento specifico e/o per realizzare scopi pratici. • Confrontare su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti. • Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzate in modo personale (liste di argomenti, riassunti, schemi, mappe, tavole). • Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. • Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione 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.
4. SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per la raccolta e 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 diverso tipo (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. testi regolativi, 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. • Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento di punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena. • Usare parole in senso figurato. • Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. • Scrivere sintesi (anche sotto forma di schemi) di testi ascoltati o letti, in vista di scopi specifici. • Utilizzare la videoscrittura per i propri testi; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come eventuale supporto all'esposizione orale.

5. RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semanticici e famiglie lessicali.• Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (derivazione e composizione).• Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce del dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.• Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.• Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa.• Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad auto-correggerli nella produzione scritta.• Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione logica.
--	--

Competenze chiave europee	Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	
STORIA	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1. Uso delle fonti. <i>Ricavare informazioni da fonti di diverso tipo</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementi essenziali di un'epoca o di una civiltà studiata. 2. Fonti scritte, materiali, orali, iconografiche, narrative, digitali, relative a tutti i popoli studiati. 3. Alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenza su temi definiti. • Leggere ed interpretare fonti di varia tipologia. • Sperimentare alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi.
2. Organizzazione delle informazioni. <i>Collocare gli eventi nello spazio e nel tempo</i>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Cronologia essenziale della storia con alcune date paradigmatiche e periodizzanti. 5. Linee del tempo 6. Luoghi significativi inerenti a popoli ed eventi studiati. 7. Aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. 8. Mappe, schemi, tavole, grafici, carte storiche e risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. • Riconoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali, di convivenza civile e per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo.
3. Strumenti concettuali.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Principali fenomeni sociali, economici, politici e forme di governo che caratterizzano le varie epoche, anche in relazione alle diverse culture. 2. Comprensione di causa ed effetto di un evento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. • Riconoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.

<p><i>Individuare le relazioni tra gruppi umani e aree territoriali di appartenenza (anche in rapporto alla contemporaneità)</i></p>	<p>3. Permanenza e trasformazioni nelle strutture della civiltà, nel paesaggio, nelle società riguardo alle epoche studiate. 4. Storia locale e patrimonio culturale in relazione ai fenomeni storici studiati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali, di convivenza civile e per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo.
<p>4.Produzione scritta e orale. <i>Organizzare e verbalizzare schemi temporali e conoscenze</i></p>	<p>1. La crisi dell'Impero Romano d'Occidente 2. Età medievale 3. Età moderna 4. Età contemporanea a. Il Novecento 5. Gli articoli fondamentali della Costituzione italiana 6. Organizzazione della Repubblica 7. Le funzioni dei vari organi istituzionali 8. L'Unione Europea 9. L'ONU e i vari organismi internazionali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non cartacee e digitali. • Esporre ed argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina, al fine di sviluppare il pensiero critico.

STORIA - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado
<ul style="list-style-type: none"> ☒ Comprende ed espone in modo autonomo fatti, problemi, testi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. ☒ Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. ☒ 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 Caduta dell'Impero Romano alla Rivoluzione Industriale, alla Globalizzazione). ☒ Conosce aspetti e processi essenziali della storia del proprio ambiente. ☒ Conosce e comprende l'importanza degli aspetti del patrimonio artistico e culturale proprio e degli altri popoli, mettendoli in relazione con i fenomeni storici studiati.

Competenze chiave europee	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
GEOGRAFIA	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
1. Gli strumenti della geografia <i>Usare sistemi di orientamento convenzionali in uno spazio fisico vissuto e rappresentato</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari. • Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici. • Elementi di geografia astronomica. • I punti cardinali e la bussola. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 vicine e lontane, anche attraverso l'utilizzo di programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. 	
2. Paesaggio. <i>Riconoscere gli elementi che caratterizzano il territorio</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali europei ed extraeuropei. • Le varietà climatiche e gli ambienti naturali. • Ecologia ed ecosistema, con particolare attenzione ad emergenze ambientali, demografiche, economiche. • Ambiente e Costituzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo. • Individuare temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione. 	
3. Regione e sistema territoriale. <i>Individuare il sistema di relazioni tra elementi del territorio</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La diversa distribuzione del reddito nel mondo: situazione economico-sociale, indicatori di povertà e ricchezza, di sviluppo e di benessere. 2. Nord e Sud del mondo. 3. Organizzazioni internazionali. 4. La globalizzazione. 5. La distribuzione della popolazione, i flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto ad altre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) all'Italia, all'Europa e agli altri continenti. • Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. 	

	<p>6. Il lavoro ed i tre settori economici.</p> <p>7. Sostenibilità e utilizzo consapevole delle risorse come strumento per contrastare il cambiamento climatico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politica-economica.
<p>4. Linguaggio della geo-graficità <i>Utilizzare gli strumenti ed il linguaggio propri della disciplina</i></p>	<p>1. Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari.</p> <p>2. Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni cartografiche: scale, curve di livello, paralleli, meridiani.</p> <p>3. Nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico (telerilevamento, cartografia computerizzata).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere ed 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.

GEOGRAFIA - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado

- Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala, utilizzando i punti cardinali e le coordinate geografiche.
- Utilizza carte geografiche, fotografie, grafici, dati statistici.
- Riconosce nei paesaggi europei e mondiali gli elementi fisici significativi, le peculiarità storiche, artistiche e architettoniche, operando confronti.
- Osserva, legge e analizza sistemi territoriali e valuta gli effetti apportati dalle azioni dell'uomo sull'ambiente.
- Utilizza il linguaggio specifico della disciplina.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE – ITALIANO, STORIA, GEOGRAFIA

Voto	Indicatori descrittori dei livelli di apprendimento
10	<p>Raggiungimento completo, sicuro e personale degli obiettivi disciplinari</p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono complete, articolate e correlate tra loro. Piena capacità di comprensione, analisi e sintesi, con apporti critici e rielaborati.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure e le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono autonome, consapevoli e si adattano a contesti nuovi e a situazioni complesse. Esposizione fluida, ricca e articolata. Capacità di operare collegamenti tra discipline e di stabilire relazioni con apporti originali e creativi.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti noti e non assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile. È in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi. È in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzione originali.</p>

9	<p>Raggiungimento completo e sicuro degli obiettivi disciplinari</p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono sicure, articolate e ben collegate. Sicura capacità di comprensione, analisi e sintesi, con apporti rielaborativi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure e le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono autonome, consapevoli e si adattano a contesti e situazioni nuovi di una certa complessità. Esposizione chiara, precisa e articolata. Capacità di operare collegamenti tra discipline.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. È in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date in contesti noti e nuovi di una certa complessità.</p>
8	<p>Raggiungimento completo degli obiettivi disciplinari</p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono acquisite, collegate e consolidate. Apprezzabile capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è corretta, autonoma e consapevole. L'alunno possiede abilità di svolgere compiti e risolvere problemi in contesti noti in modo autonomo. La generalizzazione di conoscenze e abilità in contesti nuovi è efficace. Esposizione chiara e sostanzialmente corretta.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. È in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>
7	<p>Raggiungimento complessivo degli obiettivi disciplinari</p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono discrete, anche se non sempre consolidate e collegate tra loro. Autonoma capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure, una volta acquisite le istruzioni fondamentali, è sufficientemente autonoma, anche se non sempre del tutto consapevole. L'alunno possiede abilità di svolgere compiti e risolvere semplici problemi in contesti e situazioni note in modo autonomo. Le strategie di lavoro sono acquisite, mentre la generalizzazione di conoscenze e abilità richiede ancora il supporto dell'adulto. Esposizione sostanzialmente corretta, con qualche carenza nel linguaggio specifico.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti in cui sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza, mentre per gli altri si avvale del supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>
6	<p>Raggiungimento essenziale degli obiettivi disciplinari</p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono essenziali e non sempre collegate tra loro. Essenziale capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure non è del tutto consapevole, presenta alcuni errori e dipende da costante esercizio. Possiede abilità di svolgere compiti e risolvere problemi semplici, talora sotto la guida dell'adulto. Esposizione non sempre lineare e coerente, con imprecisioni linguistiche.</p> <p>Competenze Padroneggia la maggior parte delle conoscenze e delle abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande stimolo e indicazioni dell'adulto o dei compagni.</p>
5	<p>Raggiungimento lacunoso degli obiettivi disciplinari</p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono frammentarie e poco consolidate. Insicura comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è poco consapevole, presenta diversi errori e dipende da costante esercizio. Le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi dipendono da precise istruzioni e supervisione dell'adulto o di compagni più esperti. Esposizione superficiale e carente, con errori linguistici.</p> <p>Competenze Utilizza semplici conoscenze e abilità in compiti solo se guidato.</p>
4	<p>Mancato raggiungimento degli obiettivi disciplinari</p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono carenti e non consolidate. Numerosi errori e/o stentata capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è meccanica, non consapevole e presenta molti errori. Le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono di tipo meramente esecutivo e dipendenti da precise istruzioni e costante controllo dell'adulto. Esposizione superficiale e carente, con errori linguistici e lessicali.</p>

Competenze chiave europee	Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	
MUSICA	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG	
Competenze	Abilità	Conoscenze
1. Competenze esecutive e interpretative. Creazione e improvvisazione. Competenze di ensemble.	Saper eseguire semplici brani musicali con la voce, la body percussion o con strumenti, rispettando ritmo, dinamiche e articolazione. Interpretare brani musicali in modo espressivo con l'uso della voce, degli strumenti e del corpo, anche attraverso la decodifica dei gesti di conduzione. Creare brevi sequenze ritmiche e melodiche attraverso l'improvvisazione, sia individualmente che in gruppo. Partecipare a performance musicali collettive (corali o strumentali), mostrando progressiva autonomia e capacità di collaborare. Sviluppare le capacità interpretative mediante l'utilizzo di alcuni software.	Canti monodici, armonizzazioni semplici a due voci con accompagnamento ritmico, riproduzione di sequenze ritmiche con body percussion o strumenti musicali. Canti a due voci, repertori polifonici semplici. Ensemble strumentali, strumenti didattici, flauto dolce e strumenti autocostituiti.
2. Competenze di ascolto e analisi	Riconoscere, durante l'ascolto, le qualità del suono (altezza, timbro, durata, intensità) e identificare variazioni ritmiche e armoniche in brani musicali; riconoscere all'ascolto cambiamenti ritmici, dinamici, timbrici e armonici. classificare gli strumenti musicali e riconoscere il loro timbro all'ascolto; ascoltare e analizzare brani di periodi, stili, contesti differenti. Utilizzare dei software per lo sviluppo delle capacità di riconoscimento ritmico, dei vari elementi musicali e della struttura formale di un brano.	L'apparato fonatorio e la voce. Classificazione degli strumenti musicali. Gli organici strumentali, dall'ensemble da camera all'orchestra.
	Leggere semplici frasi musicali con la voce o lo strumento, applicando correttamente la notazione ritmica e melodica; identificare i principali idiomati della scrittura musicale. Interpretare brani musicali in modo espressivo con l'uso della voce, degli strumenti e del	Teoria musicale di base: notazione, durata, altezza, ritmi semplici. Teoria musicale avanzata: tempi composti, scale maggiori e minori, prime cadenze, accordi, movimenti armonici, forme musicali.

3. Teoria musicale	corpo, anche attraverso la decodifica dei gesti di conduzione. Utilizzare dei software per implementare le conoscenze e l'utilizzo della scrittura musicale tradizionale.	
4. Conoscere la storia della musica	Descrivere le caratteristiche principali dell'evoluzione della musica, identificando i principali compositori e/o opere significative di ciascun periodo, sapendo costruire interrelazioni con le altre discipline.	Evoluzione storica della musica, con particolare attenzione ai principali compositori e opere di ogni periodo (musica medievale, umanistica e rinascimentale; barocco, classicismo, romanticismo; le avanguardie, la musica elettroacustica ed elettronica; le forme pre-jazzistiche, il jazz, la popular music; il folklore e le musiche popolari nel mondo). I generi musicali e i loro aspetti sociali e culturali.

Corso a indirizzo musicale

Nel corso a indirizzo musicale si possono ulteriormente approfondire gli aspetti tecnici della musica, sia vocale che strumentale (lettura a prima vista, canti a due voci, ecc.). Alla fine del triennio verrà valutata la competenza nella pratica esecutiva e la conoscenza riguardo ai dati specifici dello strumento studiato.

Obiettivi specifici di apprendimento dello strumento musicale	
Flauto traverso	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la basilare organologia dello strumento. • Acquisire una naturale postura del corpo e delle mani, volta alla gestione consapevole della produzione del suono. • Controllare l'emissione attraverso una posizione naturale delle labbra. • Conoscere e saper riprodurre le principali tecniche di articolazione e attacco del suono legato, staccato, tenuto ecc.). • Controllare l'intonazione nell'utilizzo di tutte le articolazioni, sviluppando un'ampia gamma dinamica e di registro. • Eseguire un primo repertorio di studi e brani interpretando segni dinamici, timbrici, di durata e di tempo. • Possedere un basilare metodo di studio basato sull'utilizzo della voce per il miglioramento dell'intonazione e dell'interpretazione, sull'uso attivo del metronomo, sull'ascolto.
Pianoforte	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la basilare organologia dello strumento. • Acquisire una naturale postura del corpo e delle mani, volta alla gestione consapevole della produzione del suono e ad una corretta gestione oculo-manuale. • Conoscere e saper utilizzare le principali tecniche di produzione del suono: tecnica delle 5 dita, scale diatoniche e cromatiche, arpeggi, ottave, coordinazione e indipendenza delle mani, controllo dinamico e timbrico; • Acquisire e mantenere una naturale posizione del corpo durante la produzione del suono. • Eseguire le principali articolazioni (legato, staccato, accentato, marcato), dimostrando l'acquisizione di un'ampia gamma dinamica.

	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire un repertorio di studi e brani di epoche e stili differenti, interpretando segni dinamici, timbrici, di durata e di tempo e dimostrando corretto assetto psico-fisico. • Possedere un basilare metodo di studio basato sull'utilizzo della voce per il miglioramento dell'interpretazione, sull'uso attivo del metronomo, sull'ascolto.
Strumenti a percussione	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la basilare organologia degli strumenti. • Acquisire una naturale postura del corpo e delle mani, volta alla gestione consapevole della produzione del suono e ad una corretta gestione oculo-manuale. • Conoscere e saper utilizzare le principali tecniche di produzione del suono; • principali tecniche di produzione del suono per tamburo, drumset, timpani, strumenti a tastiera (vibrafono, xilofono, marimba e glockenspiel), strumenti accessori (grancassa, piatti a due, triangolo, tamburo basco), principali rudimenti, scale diatoniche, cromatiche e arpeggi, coordinazione e indipendenza delle mani, controllo dinamico e timbrico. • Acquisire e mantenere una naturale posizione del corpo durante la produzione del suono. • Eseguire le principali articolazioni (legato, staccato, accentato, marcato), dimostrando l'acquisizione di un'ampia gamma dinamica. • Eseguire un repertorio di studi e brani di epoche e stili differenti, interpretando segni dinamici, timbrici, di durata e di tempo e dimostrando corretto assetto psico-fisico. • Possedere un basilare metodo di studio basato sull'utilizzo della voce per il miglioramento dell'interpretazione, sull'uso attivo del metronomo, sull'ascolto.
Chitarra	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la basilare organologia dello strumento. • Acquisire una naturale postura del corpo e delle mani, volta alla gestione consapevole della produzione del suono e ad una corretta gestione oculo-manuale. • Conoscere e saper utilizzare le principali tecniche di produzione del suono: postura e tecniche di articolazione delle mani; scale e arpeggi; accordi tipici dello strumento; suoni armonici, glissato, pizzicato ed effetti percussivi. • Acquisire il controllo delle principali articolazioni, sviluppando un'ampia gamma dinamica e di registro. • Eseguire un repertorio di studi e brani interpretando segni dinamici, timbrici, di durata e di tempo. • Possedere un basilare metodo di studio basato sull'utilizzo della voce per il miglioramento dell'interpretazione, sull'uso attivo del metronomo, sull'ascolto.

Conoscenze
Timbro, ritmo, melodie, dinamica, struttura formale, frasi tematiche, elementi timbrici, andamento ritmico, organologia di base, meccanismi di produzione e propagazione del suono, postura e controllo del gesto, esecuzione naturale e rilassata, riproduzione ritmica e melodica a partire dall'ascolto, utilizzo della voce e dello strumento, improvvisazione guidata, decodifica della notazione musicale, segni di intonazione (pentagramma, chiavi, note, alterazioni), segni di durata (figure musicali, pause, punti di

valore, legature, punto coronato), segni di ritmo (misura, indicazioni di tempo), segni di dinamica (crescendo/diminuendo, accenti), segni di articolazione (legato, staccato, marcato), segni di espressione (abbellimenti, agogiche, espressive), segni di ripetizione e struttura (da capo, dal segno, coda, fine), musica d'insieme (approccio collaborativo, improvvisazione, riproduzione di melodie e cellule ritmiche), capacità interpretativa, ascolto in ensemble, gesti di direzione orchestrale.

MUSICA - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado

- Utilizzare notazione musicale.
- Saper leggere e riprodurre sequenze ritmiche con figure musicali diverse.
- Conoscere gli elementi essenziali della storia della musica, in relazione alle diverse epoche storiche.
- Conoscere e individuare i più comuni strumenti musicali.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE – Teoria e Solfeggio

Voto	Indicatori descrittori dei livelli di apprendimento
10	Piena e soddisfacente padronanza della semiografia e della teoria musicale. Esegue in modo scorrevole, preciso e sicuro i solfeggi ritmici e melodici, parlati e cantati, adeguati al percorso svolto. Metodo di lavoro efficace ed autonomo.
9	Piena padronanza della semiografia e della teoria musicale. Esegue in modo preciso i solfeggi ritmici e melodici, parlati e cantati, adeguati al percorso svolto. Metodo di lavoro efficace ed autonomo.
8	Buona conoscenza della semiografia e della teoria musicale. Esegue con una certa padronanza i solfeggi ritmici e melodici, parlati e cantati, adeguati al percorso svolto. Metodo di lavoro funzionale ed autonomo
7	Discreta conoscenza della semiografia e della teoria musicale. Esegue con una certa padronanza i solfeggi ritmici e melodici, parlati e cantati, adeguati al percorso svolto. Metodo di lavoro funzionale e quasi sempre autonomo.
6	Sufficiente conoscenza della semiografia e della teoria musicale. Esegue in modo accettabile i solfeggi ritmici e melodici, parlati e cantati, adeguati al percorso svolto. Metodo di lavoro sufficiente ma non del tutto autonomo.
5	Parziale conoscenza della semiografia e della teoria musicale. Esegue con imprecisione i solfeggi ritmici e melodici, parlati e cantati, adeguati al percorso svolto. Metodo di lavoro non autonomo.
4	Insufficiente conoscenza della semiografia e della teoria musicale. Esegue con molti errori i solfeggi ritmici e melodici, parlati e cantati, adeguati al percorso svolto. Metodo di lavoro non autonomo.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE – Strumento musicale (esecuzione e interpretazione)	
Voto	Indicatori descrittori dei livelli di apprendimento
10	Piena e soddisfacente raggiungimento degli obiettivi didattici. Esegue con scioltezza e precisione brani di epoche e stili diversi, adeguati al percorso svolto. Padroneggia la propria emotività, anche nell'esecuzione a memoria e comprende la valenza espressiva delle indicazioni dinamiche, agogiche e di fraseggio. Interpreta il materiale musicale in modo personale. Metodo di lavoro efficace ed autonomo.
9	Pieno raggiungimento degli obiettivi didattici. Esegue con scioltezza brani di epoche e stili diversi, adeguati al percorso svolto. Padroneggia la propria emotività, anche nell'esecuzione a memoria e comprende la valenza espressiva delle indicazioni dinamiche, agogiche e di fraseggio. Rielabora il materiale musicale in modo personale. Metodo di lavoro efficace ed autonomo.
8	Buono il raggiungimento degli obiettivi didattici. Esegue con padronanza tecnica e fluido senso ritmico brani di livello adeguato al percorso svolto, rispettando le indicazioni presenti. Mostrando di saper gestire la propria emotività. Metodo di lavoro funzionale autonomo.
7	Discreto il raggiungimento degli obiettivi didattici. Esegue con una certa padronanza tecnica e senso ritmico brani di livello adeguato al percorso svolto, rispettando le indicazioni presenti. Mostra di saper gestire la propria emotività. Metodo di lavoro funzionale e quasi sempre autonomo.
6	Raggiungimento dei principali obiettivi didattici. Esegue seppur con qualche errore brani di livello adeguato al percorso svolto, dimostrando di aver acquisito le elementari formule tecniche e ritmiche, gli elementi basilari di notazione, il significato dei principali segni dinamici, agogici, fraseologici. Metodo di lavoro sufficiente, ma non del tutto autonomo
5	Mancato raggiungimento di alcuni obiettivi didattici. Esegue con imprecisioni dal punto di vista melodico e ritmico brani di livello adeguato al percorso svolto, mostrando di aver acquisito in maniera rudimentale gli elementi tecnici ed utilizzando parzialmente le indicazioni espressive. Metodo di lavoro non autonomo.
4	Mancato raggiungimento degli obiettivi didattici. Nell'eseguire brani di livello adeguato al percorso svolto commette molti errori dal punto di vista melodico e ritmico, mostrando di non aver acquisito gli elementi tecnici e non utilizzando le principali indicazioni espressive. Metodo di lavoro non autonomo.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE – Musica	
Voto	Indicatori descrittori dei livelli di apprendimento
10/9	Conosce in modo completo i principali aspetti del linguaggio musicale. Legge lo spartito ed esegue con sicurezza brani musicali con lo strumento. Riconosce all'ascolto e descrive in modo dettagliato gli elementi costitutivi richiesti comprendendo appieno il messaggio musicale. Sa ideare interessanti sequenze ritmico –melodiche e/o messaggi musicali multimediali. Ascolta con molta attenzione, comprende il messaggio musicale e lo interpreta in maniera personale e critica. Riconosce con sicurezza le principali caratteristiche formali. Sa inquadrare la composizione musicale in un contesto storico / sociale.
8/7	Conosce i principali aspetti del linguaggio musicale. Esegue correttamente con lo strumento brani musicali per lettura. Riconosce all'ascolto gli elementi costitutivi richiesti con buona comprensione. Sa variare sequenze ritmico –melodiche. Ascolta con attenzione, comprende il messaggio musicale e lo interpreta in maniera personale. Riconosce con buona sicurezza le principali caratteristiche formali. Sa inquadrare la composizione musicale in un contesto storico / sociale.
6	Conosce in modo accettabile i principali aspetti tecnici e teorici del linguaggio musicale. Usa in modo sufficientemente corretto gli strumenti didattici ed esegue semplici brani musicali. Durante l'ascolto sa riconoscere e descrivere in modo non del tutto preciso i principali elementi di un brano. Sa ideare semplici sequenze ritmico –melodiche. Ascolta con discreta attenzione e comprende il messaggio musicale con sufficiente sicurezza. Riconosce alcune delle principali caratteristiche formali. Sa fare qualche collegamento tra la composizione musicale e il suo contesto storico / sociale.

5	Conosce qualche aspetto teorico e tecnico del linguaggio musicale. Nell'esecuzione di semplici brani usa gli strumenti didattici in modo non del tutto corretto. Durante l'ascolto riconosce solo alcuni degli elementi costitutivi richiesti. Crea, solo se guidato, semplici sequenze ritmico -melodiche. Ascolta con qualche difficoltà, comprende il messaggio musicale con qualche incertezza. Riconosce con incertezza le principali caratteristiche formali. Non riesce ad effettuare collegamenti tra la composizione musicale e il suo contesto storico / sociale.
4	Non conosce alcun aspetto tecnico e teorico della notazione musicale. Non è in grado di eseguire con gli strumenti didattici semplici brani musicali. Non sa riconoscere i più semplici elementi di un brano musicale durante l'ascolto. Anche se guidato non sa creare semplici sequenze sonore. Ascolta con molta difficoltà, comprende solo alcuni elementi del messaggio musicale. Non riconosce le principali caratteristiche formali. Non riesce ad effettuare collegamenti tra la composizione musicale e il suo contesto storico / sociale.

Competenze chiave europee	Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
1. Orientarsi nello spazio e nel tempo in modo autonomo. <i>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. 2. Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). 3. Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente circostante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività sportive sugli esercizi e percorsi a corpo libero con grandi e piccoli attrezzi in palestra e all'aperto • I principi dell'allenamento sportivo. 	
2. Impegnarsi nell'ambito motorio valorizzando e ampliando le proprie potenzialità. <i>Presenziare e partecipare alle lezioni per migliorare la padronanza del proprio corpo nelle varie situazioni motorie-sportive e ampliando le modalità comunicative ed espressive del proprio corpo.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e controllare le emozioni contrastanti. 2. Saper comunicare attraverso il corpo ampliando la gamma delle modalità espressive e comunicative dello stesso. 3. Saper reagire attivamente alle eventuali difficoltà negli apprendimenti. 4. Interagire attivamente e in maniera rispettosa e inclusiva con i compagni, valorizzando le diversità 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di ruolo, attività cooperative e collaborative e inclusive. • Il significato dei gesti e dell'atteggiamento del corpo nel linguaggio non verbale. 	
3. Assumersi responsabilità, collaborare e partecipare, interagendo in gruppo, valorizzando le proprie e le altrui risorse.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Migliorare la padronanza del proprio corpo in relazione alle personali caratteristiche consolidando i movimenti fondamentali 2. Acquisire varie abilità tattiche e tecniche motorie praticabili nel gioco, nell'esercizio e nello sport 3. Comprendere e saper applicare regole, tattiche e strategie delle attività proposte 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività sportive incentrate sull'attivazione delle competenze cognitive relazionali e socio-emotive • Le regole, i fondamentali individuali e di squadra di alcuni sport. • Giochi e attività sportive incentrate sull'attivazione di competenze cognitive relazionali e socio- emotive 	

<i>Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettando le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni per se e per il bene comune.</i>	4. Risolvere problemi relativi alle situazioni di gioco e sportive.	
4. Riconoscere i principi relativi al proprio benessere e rispettare i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri. (Educazione Civica) <i>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</i>	1. Conoscere se stessi per capire le proprie caratteristiche e peculiarità. 2. Comprendere l'importanza del movimento per la salute, la sicurezza, la prevenzione 3. Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. 4. Comprendere l'importanza di uno stile di vita fondato sulla pratica sportiva e su una corretta alimentazione 5. Partecipare ad iniziative sportive, escursioni e uscite attive organizzate dalla scuola.	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. • Capacità di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. • Capacità di includere il diverso.

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado	
<ul style="list-style-type: none"> ● 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 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. ● Possiede delle conoscenze relative all'educazione alla salute e applica con consapevolezza norme per la prevenzione e la promozione di corretti stili di vita. 	

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE – SCIENZE MOTORI E SPORTIVE	
Voto	Indicatori descrittori dei livelli di apprendimento
	Competenza 1: Ottima padronanza del gesto tecnico relativo alla disciplina proposta. Ottima espressione degli schemi motori di base.
10	Competenza 2: Ottima capacità di reagire alle difficoltà incontrate nel percorso di apprendimento. Ottima interpretazione dei segni e dei linguaggi del corpo.

	<p>Competenza 3: Ottima l'esecuzione dei fondamentali individuali e di squadra nei giochi sportivi. Ottima la conoscenza teorica e capacità di esposizione dei fondamentali e del regolamento di gioco.</p> <p>Competenza 4: Ottima conoscenza teorica e capacità di esposizione degli argomenti inseriti nella programmazione con particolare riferimento a quanto sviluppato nell'Ed. Civica.</p>
9	<p>Competenza 1: Più che buona padronanza del gesto tecnico relativo alla disciplina proposta. Più che buona espressione degli schemi motori di base.</p> <p>Competenza 2: Più che buona capacità di reagire alle difficoltà incontrate nel percorso di apprendimento.</p> <p>Più che buona interpretazione dei segni e dei linguaggi del corpo.</p> <p>Competenza 3: Più che buona l'esecuzione dei fondamentali individuali e di squadra nei giochi sportivi. Più che buona la conoscenza teorica e capacità di esposizione dei fondamentali e del regolamento di gioco.</p> <p>Competenza 4: Più che buona conoscenza teorica e capacità di esposizione degli argomenti inseriti nella programmazione con particolare riferimento a quanto sviluppato nell'Ed. Civica.</p>
	<p>Competenza 1: Buona padronanza del gesto tecnico relativo alla disciplina proposta. Buona espressione degli schemi motori di base.</p> <p>Competenza 2: Buona capacità di reagire alle difficoltà incontrate nel percorso di apprendimento. Buona interpretazione dei segni e dei linguaggi del corpo.</p> <p>Competenza 3: Buona esecuzione dei fondamentali individuali e di squadra nei giochi sportivi. Buona conoscenza teorica e capacità di esposizione dei fondamentali e del regolamento di gioco.</p> <p>Competenza 4: Buona conoscenza teorica e capacità di esposizione degli argomenti inseriti nella programmazione con particolare riferimento a quanto sviluppato nell'Ed. Civica.</p>
	<p>Competenza 1: Discreta padronanza del gesto tecnico relativo alla disciplina proposta. Discreta espressione degli schemi motori di base.</p> <p>Competenza 2: Discreta capacità di reagire alle difficoltà incontrate nel percorso di apprendimento. Discreta interpretazione dei segni e dei linguaggi del corpo.</p> <p>Competenza 3: Esecuzione discreta dei fondamentali individuali e di squadra nei giochi sportivi. Discreta conoscenza teorica e capacità di esposizione dei fondamentali e del regolamento di gioco.</p> <p>Competenza 4: Discreta conoscenza teorica e capacità di esposizione degli argomenti inseriti nella programmazione con particolare riferimento a quanto sviluppato nell'Ed. Civica.</p>
	<p>Competenza 1: Sufficiente padronanza del gesto tecnico relativo alla disciplina proposta. Sufficiente espressione degli schemi motori di base.</p> <p>Competenza 2: Sufficiente capacità di reagire alle difficoltà incontrate nel percorso di apprendimento.</p> <p>Sufficiente interpretazione dei segni e dei linguaggi del corpo.</p> <p>Competenza 3: Esecuzione sufficiente dei fondamentali individuali e di squadra nei giochi sportivi. Sufficiente conoscenza teorica e capacità di esposizione dei fondamentali e del regolamento di gioco.</p> <p>Competenza 4: Sufficiente conoscenza teorica e capacità di esposizione degli argomenti inseriti nella programmazione con particolare riferimento a quanto sviluppato nell'Ed. Civica .</p>
6	<p>Competenza 1: Insufficiente padronanza del gesto tecnico relativo alla disciplina proposta. Insufficiente espressione degli schemi motori di base.</p> <p>Competenza 2: Insufficiente capacità di reagire alle difficoltà incontrate nel percorso di apprendimento.</p>
	<p>Non sufficiente interpretazione dei segni e dei linguaggi del corpo.</p>
5	

	<p>Competenza 3: Esecuzione non soddisfacente dei fondamentali individuali e di squadra nei giochi sportivi. Non sufficiente conoscenza teorica e capacità di esposizione dei fondamentali e del regolamento di gioco.</p>
	<p>Competenza 4: Non sufficiente conoscenza teorica e capacità di esposizione degli argomenti inseriti nella programmazione con particolare riferimento a quanto sviluppato nell'Ed. Civica.</p>

Competenze chiave europee	Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
ARTE E IMMAGINE	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
1. Utilizzare e padroneggiare differenti tecniche creativo-espressive per esprimere e produrre elaborati	<ol style="list-style-type: none"> Ideare soluzioni originali ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Utilizzare in modo consapevole le tecniche espressive e le regole della rappresentazione visiva per creare composizioni espressive, con specifici scopi comunicativi. Rielaborare in modo autonomo materiali visivi di vario genere per produrre nuove immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Tecniche espressive e artistiche. Regole compositive e spaziali della realtà e della vita quotidiana. Regole dei principali codici visivi. 	
2. Sperimentare e comprendere gli elementi principali del linguaggio visivo	<ol style="list-style-type: none"> Osservare e descrivere con un linguaggio verbale appropriato gli elementi estetici di un contesto reale. Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte per comprendere 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 per individuare la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza. 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi del linguaggio visivo. Significati comunicativi, simbolici ed espressivi delle opere d'arte e dei mass media. Rapporti tra parola e produzione visiva. 	
3. Riconoscere e comprendere le opere più significative della storia e del patrimonio artistico culturale e ambientale	<ol style="list-style-type: none"> Leggere in modo critico un'opera d'arte, sapendola collocare nei rispettivi contesti storici e culturali a cui appartiene. Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali 	<ul style="list-style-type: none"> Lettura, descrizione, analisi e studio di opere del patrimonio culturale artistico e ambientale. 	

	<p>periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea.</p> <p>3. Conoscere le tipologie dei beni artistici, culturali e ambientali presenti nel proprio territorio sapendo leggerne i significati e i valori estetici e sociali.</p>	
--	---	--

ARTE E IMMAGINE - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado

- ☒ 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.
- ☒ Padroneggia gli elementi 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 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 e immagini, utilizzando un linguaggio appropriato. Esprime giudizi estetici e su opere artistiche.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE – ARTE E IMMAGINE

Voto	Indicatori descrittori dei livelli di apprendimento
10	<p>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.</p> <p>Padroneggia gli elementi formali e strutturali del linguaggio visuale, legge criticamente i significati di immagini statiche e in movimento, sia dal punto di vista della forma che del messaggio.</p> <p>Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali. Analizza e descrive beni culturali e immagini, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. È sensibile ai problemi della tutela e della conservazione dei beni culturali.</p> <p>Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi.</p> <p>Esprime giudizi estetici e critici su opere artistiche.</p> <p>Le conoscenze sono complete, articolate e correlate tra loro.</p> <p>L'applicazione delle conoscenze nelle procedure e le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono autonome, consapevoli e si adattano a contesti nuovi e situazioni complesse, anche con la capacità di operare riadattamenti alle tecniche e alle strategie di lavoro.</p>
9	<p>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 tecniche e materiali differenti.</p> <p>Padroneggia gli elementi formali e strutturali del linguaggio visuale, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, sia dal punto di vista della forma che del messaggio. Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.</p> <p>Analizza e descrive beni culturali e immagini, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>

	<p>È sensibile ai problemi della tutela e della conservazione dei beni culturali.</p> <p>Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi.</p> <p>Esprime giudizi estetici e critici su opere artistiche.</p> <p>Le conoscenze sono sicure, articolate e ben collegate.</p> <p>L'applicazione delle conoscenze nelle procedure e le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono autonome, consapevoli e si adattano a contesti e situazioni nuovi di una certa complessità.</p> <p>I contributi personali al lavoro e all'apprendimento sono di buona qualità e dotati di spirito critico.</p>
8	<p>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 tecniche e materiali differenti.</p> <p>Padroneggia i principali elementi formali e strutturali del linguaggio visuale, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento.</p> <p>Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.</p> <p>Analizza e descrive gli elementi del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p> <p>Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi.</p> <p>Analizza e descrive beni culturali e immagini, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Esprime giudizi estetici e su opere artistiche.</p> <p>Le conoscenze sono acquisite, collegate e consolidate.</p> <p>L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è corretta, autonoma e consapevole.</p>
7	<p>L'alunno realizza elaborati creativi, scegliendo tecniche e materiali differenti, rispettando le regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione della prospettiva ...).</p> <p>Distingue, in un testo iconico-visivo, i principali elementi del linguaggio visuale, individuandone il significato.</p> <p>Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea.</p> <p>Individua gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p> <p>Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro.</p> <p>Esprime giudizi estetici su opere d'arte.</p> <p>Le conoscenze sono discrete, anche se non sempre consolidate e collegate tra loro.</p> <p>L'applicazione delle conoscenze nelle procedure, una volta acquisite le istruzioni fondamentali, è sufficientemente autonoma, anche se non sempre del tutto consapevole.</p>
6	<p>L'alunno realizza elaborati creativi, scegliendo tecniche e materiali differenti, rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva ...).</p> <p>Distingue, in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato, con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Attraverso le domande stimolo dell'insegnante, è in grado di leggere le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea.</p> <p>Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p> <p>Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro.</p> <p>Esprime semplici giudizi estetici su opere d'arte.</p>

	<p>Le conoscenze sono essenziali e non sempre collegate tra loro.</p>
5	<p>L'alunno realizza elaborati creativi, scegliendo tecniche e materiali differenti, applicando, non sempre correttamente, le principali regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, uso elementare della prospettiva).</p> <p>Riconosce gli elementi fondamentali del linguaggio visuale di un testo iconico-visivo. Legge, con domande stimolo dell'insegnante, alcune delle opere più significative prodotte nell'arte.</p> <p>Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio.</p> <p>Utilizza, in modo incerto, le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro.</p> <p>Esprime semplici giudizi estetici su opere.</p> <p>Le conoscenze sono frammentarie e poco consolidate.</p> <p><u>L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è poco consapevole, presenta diversi errori.</u></p>
4	<p>Con il supporto dell'insegnante, l'alunno realizza elaborati creativi, scegliendo tecniche e materiali differenti. Con l'aiuto dell'insegnante, riconosce gli elementi fondamentali del linguaggio visuale di un testo iconico-visivo.</p> <p>Riconosce solo alcuni degli elementi del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio.</p> <p>Con il supporto del docente,</p> <p>riconosce alcuni degli elementi del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio.</p> <p>Solo con il supporto del docente, utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici.</p> <p>Le conoscenze sono carenti e non consolidate.</p> <p><u>L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è meccanica, non consapevole e presenta molti errori.</u></p>

Competenze chiave europee	Competenza multilinguistica - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
INGLESE	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
1. Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto	1. Riconoscere gli elementi principali di un discorso su argomenti familiari, di attualità o di interesse sociale.	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana: famiglia, scuola, sport, tempo libero, cibo, salute, vacanze, natura, abbigliamento, professioni, mezzi di trasporto, luoghi quotidiani, viaggi, tempo atmosferico, esperienze di vita. • Strutture grammaticali e funzioni linguistiche presenti in un testo orale. • Elementi di fonetica. 	
2. Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nella lettura	1. Riconoscere gli elementi principali di un testo su argomenti familiari, di attualità o di interesse sociale. 2. Individuare, attingendo al proprio repertorio linguistico, informazioni attinenti ad argomenti di ambiti disciplinari diversi. 3. Leggere globalmente testi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi, a esperienze vissute, a contenuti di studio e altre discipline.	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana: famiglia, scuola, sport, tempo libero, cibo, salute, vacanze, natura, abbigliamento, professioni, mezzi di trasporto, luoghi quotidiani, viaggi, tempo atmosferico, esperienze di vita. • Strutture grammaticali e funzioni linguistiche presenti in un testo scritto. 	
3. Interagire usando un lessico adeguato e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari	1. Interagire in scambi dialogici riguardanti ambiti personali, sociali o in specifici contesti comunicativi, usando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative appropriate. 2. Sapersi esprimere in situazioni comunicative realistiche (es. fare acquisti, prenotare un hotel, fare un check-in all'aeroporto, andare dal dottore ecc.). 3. Sapere esprimere un'opinione personale.	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana: famiglia, scuola, sport, tempo libero, cibo, salute, vacanze, natura, abbigliamento, professioni, mezzi di trasporto, luoghi quotidiani, viaggi, tempo atmosferico, esperienze di vita. • Strutture grammaticali e funzioni linguistiche adeguate alle diverse situazioni comunicative: <i>making arrangements, asking for and giving personal information; ordering food and drinks; making</i> 	

		<p><i>suggestions; talking about past events; asking for and giving directions; describing people; plans for the future.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi di fonetica. • Corretta pronuncia di parole e frasi di uso comune.
4. Produrre elaborati scritti per dare informazioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere un testo o un dialogo, collegato da connettivi e seguendo un modello, utilizzando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative adeguate. 2. Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. 3. Scrivere testi personali adeguati al destinatario che si avvalgono di lessico pertinente e strutture morfo-sintattiche adeguate allo scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strutture grammaticali e funzioni linguistiche adeguate alla tipologia testuale. • Conoscenza di alcune tipologie testuali (mail, dialoghi).
5. Riflettere sulle strutture della lingua straniera	<ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione strutture e intenzioni comunicative. 2. Sviluppare capacità di autovalutazione e consapevolezza del proprio modo di apprendere. 3. Confrontare e stabilire relazioni tra elementi linguistici della lingua italiana con l'inglese. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso delle principali regole grammaticali: struttura della frase, preposizioni, connettivi, pronomi relativi, question words, indefiniti, comparativi e superlativi. • Riconoscimento e uso dei tempi verbali: <i>present simple e continuous, past simple, past continuous, present perfect, will, going to, present continuous for future.</i>
6. Sviluppare una sensibilità interculturale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Confrontare usi e abitudini culturali del proprio Paese e dei Paesi anglofoni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cenni su aspetti culturali e storico-geografici dei principali Paesi anglofoni.

INGLESE - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado	
Abilità	Traguardi
Ascolto (comprensione orale)	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i punti essenziali di un discorso in cui si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al lavoro, al tempo libero... • Comprendere le informazioni essenziali di messaggi e annunci brevi ma il più possibile autentici.

	<ul style="list-style-type: none"> Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi a condizione che il discorso sia articolato in modo lento e chiaro.
Parlato (produzione e interazione orale)	<ul style="list-style-type: none"> Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani. 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.
Lettura (comprensione scritta)	<ul style="list-style-type: none"> Leggere e individuare informazioni esplicite in testi di uso quotidiano o di carattere personale. Leggere globalmente testi per trovare informazioni specifiche relative anche ad altre discipline. Leggere e comprendere testi contenenti istruzioni relative a settori diversi.
Scrittura (produzione scritta)	<ul style="list-style-type: none"> Produrre risposte su semplici testi scritti. Raccontare esperienze personali in modo semplice. Scrivere brevi testi personali adeguati al destinatario e brevi resoconti avvalendosi di un lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare.
Riflessione sulla lingua	<ul style="list-style-type: none"> Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e funzioni comunicative. Se guidato, saper riconoscere i propri errori.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE – LINGUA INGLESE	
Voto	Indicatori descrittori dei livelli di apprendimento
10	<p><i>Raggiungimento completo, sicuro e personale degli obiettivi disciplinari</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono complete, approfondite e rielaborate con apporti critici e personali. Piena capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure e le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono autonome, consapevoli ed efficaci sia in contesti noti che in situazioni più complesse. L'esposizione risulta fluida, ricca e articolata. Capacità di operare collegamenti interculturali anche con apporti originali e creativi.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti noti e non, assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile. E' in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza le conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi. E' in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzione originali.</p>
9	<p><i>Raggiungimento completo e sicuro degli obiettivi disciplinari</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze risultano complete, strutturate e rielaborate con apporti personali. Sicura capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure e le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono autonome e consapevoli sia in contesti noti che nuovi di una certa complessità. L'esposizione risulta chiara, precisa e articolata. Capacità di operare collegamenti interculturali.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date in contesti noti e nuovi di una certa complessità.</p>

8	<p><i>Raggiungimento completo degli obiettivi disciplinari</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono acquisite e ben collegate. Apprezzabile capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è corretta, autonoma e consapevole e le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi in contesti noti in modo autonomo sono consolidate. Esposizione chiara e sostanzialmente corretta.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. È in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti e non.</p>
7	<p><i>Raggiungimento complessivo degli obiettivi disciplinari</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze dei principali contenuti disciplinari sono adeguate, anche se non sempre acquisite con sicurezza e collegate tra di loro. Accettabile capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è sufficientemente autonoma e consapevole e le abilità di svolgere compiti e risolvere semplici problemi in contesti noti sono adeguate. L'esposizione risulta sostanzialmente corretta e comprensibile nei contesti più noti e familiari.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti in cui sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza, mentre per gli altri si avvale del supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>
6	<p><i>Raggiungimento parziale degli obiettivi disciplinari</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono semplici ed essenziali e non sempre collegate tra loro. Essenziale capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure non è del tutto consapevole. Le abilità di svolgere compiti e risolvere semplici problemi sono incerte e necessitano della guida di un adulto. L'esposizione risulta non sempre coerente, con imprecisioni linguistiche.</p> <p>Competenze Padroneggia la maggior parte delle conoscenze e delle abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande stimolo e indicazioni dell'adulto o dei compagni.</p>
5	<p><i>Raggiungimento lacunoso degli obiettivi disciplinari minimi</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono frammentarie e non consolidate. Insicura capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è meccanica, non consapevole e presenta molti errori. Le abilità di svolgere compiti e risolvere semplici problemi dipendono da precise istruzioni e costante controllo dell'adulto o di compagni più esperti. L'esposizione risulta superficiale e carente, con errori linguistici.</p> <p>Competenze Utilizza in modo adeguato semplici conoscenze e abilità nei compiti solo se guidato.</p>
4	<p><i>Mancato raggiungimento dei contenuti disciplinari minimi</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono carenti e non consolidate. Stentata capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure non è consapevole e presenta molti errori significativi. Le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono di tipo meramente esecutivo e dipendenti da precise istruzioni e controllo costante dell'adulto. Esposizione superficiale e carente, con numerosi errori linguistici.</p>

Competenze chiave europee	Competenza multilinguistica - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
TEDESCO – seconda lingua comunitaria	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
● Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto	1.Riconoscere gli elementi principali di un discorso su argomenti familiari o di attualità noti all'alunno.	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana. • Strutture grammaticali e funzioni linguistiche presenti in un testo orale. • Elementi di fonetica. 	
● Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nella lettura	1. Riconoscere gli elementi principali di un testo su argomenti familiari o di attualità noti all'alunno. 2. Leggere globalmente testi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi, a esperienze vissute, a contenuti di studio.	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana. • Strutture grammaticali e funzioni linguistiche presenti in un testo scritto. 	
3. Interagire usando un lessico adeguato e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari	1. Interagire in scambi dialogici riguardanti ambiti personali, sociali o in specifici contesti comunicativi, usando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative appropriate. 2. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. 3. Raccontare un'esperienza passata.	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana. • Strutture grammaticali e funzioni linguistiche adeguate alle diverse situazioni comunicative: chiedere e dare informazioni personali riferite al quotidiano; descrivere persone; esprimere gusti personali; chiedere e dare indicazioni stradali; fare, accettare o rifiutare proposte; esprimere divieti e permessi; raccontare avvenimenti passati. • Elementi di fonetica. • Corretta pronuncia di parole e frasi di uso comune. 	
4. Produrre elaborati scritti per dare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere un testo o un dialogo, collegato da connettivi e seguendo un modello, utilizzando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative appropriate. • Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strutture grammaticali e funzioni linguistiche adeguate alla tipologia testuale. • Conoscenza di alcune tipologie testuali (mail, dialoghi). 	

	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere testi personali (es.mail) adeguati al destinatario che si avvalgono di lessico pertinente e strutture morfo-sintattiche adeguate allo scopo. 	
5. Riflettere sulle strutture della lingua straniera	<ol style="list-style-type: none"> Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione strutture e intenzioni comunicative. Sviluppare capacità di autovalutazione e consapevolezza del proprio modo di apprendere. 	<ul style="list-style-type: none"> Uso dell'alfabeto e delle principali regole fonetiche. Uso delle principali regole grammaticali: struttura della frase; articolo determinativo e indeterminativo; negazione con <i>nicht</i> e <i>kein</i>; connettivi; preposizioni; pronomi interrogativi; aggettivi possessivi; i casi nominativo, accusativo, dativo; genitivo sassone; verbi deboli e forti, separabili, riflessivi. Riconoscimento e uso dei tempi verbali: presente, passato, imperativo. I verbi modali.
6. Sviluppare una sensibilità interculturale	<ol style="list-style-type: none"> Confrontare usi e abitudini culturali del proprio Paese e dei Paesi di lingua tedesca. 	<ul style="list-style-type: none"> Cenni su aspetti culturali e storico-geografici dei principali Paesi di lingua tedesca.

TEDESCO - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado	
Abilità	Traguardi
Ascolto (comprensione orale)	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente. Identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi orali identificando parole chiave e il senso generale.
Parlato (produzione e interazione orale)	<ul style="list-style-type: none"> Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole o frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
Lettura (comprensione scritta)	<ul style="list-style-type: none"> Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole o frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
Scrittura (produzione scritta)	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, fare gli auguri, ringraziare o invitare qualcuno, anche se con errori formali che non compromettano la comprensibilità del messaggio.
Riflessione sulla lingua	<ul style="list-style-type: none"> Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e funzioni comunicative. Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.

Competenze chiave europee	Competenza multilinguistica - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
FRANCESE – seconda lingua comunitaria	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
1. Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nell'ascolto	1. Riconoscere gli elementi principali di un discorso su argomenti familiari, di attualità o di interesse sociale. 2. Riconoscere funzioni comunicative e strutture grammaticali per esprimere informazioni relative alla sfera personale, di attualità o di interesse sociale.	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana. • Elementi base di fonetica. 	
2. Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali relative a situazioni quotidiane e familiari nella lettura	1. Riconoscere gli elementi principali di un testo su argomenti familiari, di attualità o di interesse sociale. 2. Individuare, attingendo al proprio repertorio linguistico, informazioni attinenti ad argomenti di ambiti disciplinari diversi. 3. Leggere globalmente testi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi, a esperienze vissute, a contenuti di studio e altre discipline.	<ul style="list-style-type: none"> • Strutture grammaticali e funzioni linguistiche presenti in un testo scritto. • Lessico di base relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana. 	
3. Interagire usando un lessico adeguato e le funzioni comunicative di uso più comune in argomenti familiari	1. Interagire in scambi dialogici riguardanti ambiti personali, sociali o in specifici contesti comunicativi, usando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative appropriate. 2. Affrontare semplici situazioni comunicative che si possono presentare viaggiando in una zona dove si parla la seconda lingua studiata, utilizzando strutture e funzioni adeguate al contesto comunicativo. 3. Esprimere opinioni personali.	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico relativo ad argomenti di studio e di vita quotidiana. • Strutture grammaticali e funzioni linguistiche adeguate alle diverse situazioni comunicative: chiedere e dare informazioni personali riferite al quotidiano; descrivere persone; esprimere opinioni e stati d'animo; esprimere gusti personali; chiedere e dare indicazioni stradali; fare, accettare o rifiutare proposte; esprimere divieti e permessi; raccontare avvenimenti passati; chiedere e dare consigli. • Elementi di fonetica. • Corretta pronuncia di parole e frasi di uso comune. 	

4. Produrre elaborati scritti per dare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere un testo o un dialogo, collegato da connettivi e seguendo un modello, utilizzando lessico, strutture grammaticali e funzioni comunicative adeguate. Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi che si avvalgono di lessico pertinente e strutture morfo-sintattiche adeguate allo scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> Strutture grammaticali e funzioni linguistiche adeguate alla tipologia testuale. Conoscenza della struttura della lettera informale. Conoscenza di alcune tipologie testuali (lettera informale, mail, dialoghi).
5. Riflettere sulle strutture della lingua straniera	<ol style="list-style-type: none"> Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione strutture e intenzioni comunicative. Sviluppare capacità di autovalutazione e consapevolezza del proprio modo di apprendere. 	<ul style="list-style-type: none"> Uso delle principali regole grammaticali: struttura della frase, connettivi, preposizioni, indefiniti, pronomi interrogativi, verbi impersonali, comparativi e superlativi. Riconoscimento e uso dei tempi verbali: presente, passato, imperativo, futuro, condizionale.
6. Sviluppare una sensibilità interculturale	<ol style="list-style-type: none"> Confrontare usi e abitudini culturali del proprio Paese e dei Paesi francofoni. 	<ul style="list-style-type: none"> Cenni su aspetti culturali e storico-geografici dei principali Paesi francofoni.

FRANCESE - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado	
Abilità	Traguardi
Ascolto (comprensione orale)	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente. Identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi orali identificando parole chiave e il senso generale.
Parlato (produzione e interazione orale)	<ul style="list-style-type: none"> Descrivere persone, luoghi e oggetti famigliari utilizzando parole o frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
Lettura (comprensione scritta)	<ul style="list-style-type: none"> Descrivere persone, luoghi e oggetti famigliari utilizzando parole o frasi già incontrate ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
Scrittura (produzione scritta)	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, fare gli auguri, ringraziare o invitare qualcuno, anche se con errori formali che non compromettano la comprensibilità del messaggio.
Riflessione sulla lingua	<ul style="list-style-type: none"> Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e funzioni comunicative. Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE - SECONDA LINGUA COMUNITARIA TEDESCO/FRANCESE	
Voto	Indicatori descrittori dei livelli di apprendimento
10	<p><i>Raggiungimento completo, sicuro e personale degli obiettivi disciplinari</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono complete, approfondite e rielaborate con apporti critici e personali. Piena capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure e le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono autonome, consapevoli ed efficaci sia in contesti noti che in situazioni più complesse. L'esposizione risulta fluida, ricca e articolata. Capacità di operare semplici collegamenti interculturali anche con apporti personali.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti noti e non assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile. E' in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza le conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi.</p>
9	<p><i>Raggiungimento completo e sicuro degli obiettivi disciplinari</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze risultano complete, strutturate e rielaborate con apporti personali. Sicura capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure e le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono autonome e consapevoli sia in contesti noti che nuovi di una certa complessità. L'esposizione risulta chiara, precisa e articolata. Capacità di operare semplici collegamenti interculturali.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date in contesti noti e nuovi di una certa complessità.</p>
8	<p><i>Raggiungimento completo degli obiettivi disciplinari</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono acquisite e ben collegate. Apprezzabile capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è corretta, autonoma e consapevole e le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi in contesti noti in modo autonomo sono consolidate. Esposizione chiara e sostanzialmente corretta.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti e non.P</p>
7	<p><i>Raggiungimento complessivo degli obiettivi disciplinari</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze dei principali contenuti disciplinari sono adeguate, anche se non sempre acquisite con sicurezza e collegate tra di loro. Accettabile capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è sufficientemente autonoma e consapevole e le abilità di svolgere compiti e risolvere semplici problemi in contesti noti sono adeguate. L'esposizione risulta sostanzialmente corretta e comprensibile nei contesti più noti e familiari.</p> <p>Competenze Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti in cui sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza, mentre per gli altri si avvale del supporto dell'insegnante e dei compagni.</p>
6	<p><i>Raggiungimento parziale degli obiettivi disciplinari</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono semplici ed essenziali e non sempre collegate tra loro. Essenziale capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure non è del tutto consapevole. Le abilità di svolgere compiti e risolvere semplici problemi sono incerte e necessitano della guida di un adulto. L'esposizione risulta non sempre coerente, con imprecisioni linguistiche.</p> <p>Competenze Padroneggia la maggior parte delle conoscenze e delle abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande stimolo e indicazioni dell'adulto o dei compagni.</p>

5	<p><i>Raggiungimento lacunoso degli obiettivi disciplinari minimi</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono frammentarie e non consolidate. Insicura capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure è meccanica, non consapevole e presenta molti errori. Le abilità di svolgere compiti e risolvere semplici problemi dipendono da precise istruzioni e costante controllo dell'adulto o di compagni più esperti. L'esposizione risulta superficiale e carente, con errori linguistici.</p> <p>Competenze Utilizza in modo adeguato semplici conoscenze e abilità nei compiti solo se guidato.</p>
4	<p><i>Mancato raggiungimento dei contenuti disciplinari minimi</i></p> <p>Conoscenze Le conoscenze sono carenti e non consolidate. Stentata capacità di comprensione, analisi e sintesi.</p> <p>Abilità L'applicazione delle conoscenze nelle procedure non è consapevole e presenta molti errori significativi. Le abilità di svolgere compiti e risolvere problemi sono di tipo meramente esecutivo e dipendenti da precise istruzioni e controllo costante dell'adulto. Esposizione superficiale e carente, con numerosi errori linguistici.</p>

Competenze chiave europee	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
Matematica	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG		
	Competenze	Abilità	Conoscenze
Numeri	Utilizzare strumenti matematici e terminologia specifica	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e usare scritture diverse per lo stesso numero razionale (decimale, frazionaria, percentuale ove possibile). ● Utilizzare il concetto di rapporto tra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione. ● 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. ● Conoscere il valore del pi greco e la sua approssimazione. 	1. Numeri naturali, razionali, irrazionali e relativi. 2. Sistema metrico decimale e sistema sessagesimale. 3. Potenze di numeri naturali, razionali e relativi 4. Numeri primi, massimo comune divisore e minimo comune multiplo. 5. Estrazione di radice. 6. Rapporti, percentuali e proporzioni

	<ul style="list-style-type: none"> ● Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. ● Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. ● Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. 	
Spazio e figure	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza strumenti (riga, compasso, goniometro, software di geometria) 2. Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. 3. Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). 4. Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano. 5. Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. 6. Conoscere e utilizzare le 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Figure piane e solide. 2. Somma degli angoli di un triangolo e di un poligono. 3. Traslazioni, rotazioni e simmetrie. 4. Il piano cartesiano

		principali trasformazioni geometriche..	
Risoluzioni dei problemi	Formulare ipotesi e verificarle nella soluzione di problemi	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo, selezionando i dati forniti dal testo, le informazioni ricavabili dal contesto e gli strumenti che possono risultare utili alla risoluzione del problema ● Individuare in un problema eventuali dati mancanti, sovrabbondanti o contraddittori. ● Collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere scegliendo opportunamente le azioni da compiere (operazioni aritmetiche, costruzioni geometriche, grafici, opportune formalizzazioni, equazioni ...), concatenandole in modo efficace al fine di produrre una risoluzione del problema. ● Controllare il processo risolutivo, con riferimento alla situazione problematica all'obiettivo da raggiungere, alla compatibilità delle soluzioni trovate. ● Esporre con chiarezza il procedimento risolutivo seguito e confrontarlo con altri eventuali 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuazione ed analisi dei dati. 2. Rappresentazione di relazioni e dati con figure, diagrammi, schemi e formulazione di ipotesi. 3. Formalizzazione del processo risolutivo ipotizzato.

		<p>procedimenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. ● Giustificare affermazioni durante una discussione matematica anche con semplici ragionamenti concatenati. 	
Relazioni e funzioni	Stabilire relazioni in situazioni geometriche e/o numeriche	<p>1. Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.</p> <p>2. Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.</p> <p>3. Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tavole, e per riconoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità.</p>	<p>1. Tabulazioni e grafici.</p> <p>2. Semplici modelli di fatti sperimentali e di leggi matematiche.</p>

<p>Dati e previsioni</p>	<p>1. 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.</p> <p>2. In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare ad essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti.</p> <p>3. Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.</p> <p>4. Dare stime approssimate per il risultato di un'operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.</p>	<p>1. Indici statistici: moda, mediana, media.</p> <p>2. Probabilità di un evento.</p>
---------------------------------	---	--

		5. Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.	
--	--	--	--

MATEMATICA - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado

- ☒ L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato delle operazioni.
- ☒ Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.
- ☒ Analizza e interpreta rappresentazioni di dati.
- ☒ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la coerenza.
- ☒ Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- ☒ Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (es: sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante)
- ☒ Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro-esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.
- ☒ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
- ☒ Sa applicare la probabilità a situazioni reali.
- ☒ Ha capito come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE - MATEMATICA

Voto	Indicatori descrittori dei livelli di apprendimento
10	<ul style="list-style-type: none"> Piena e sicura padronanza dei contenuti disciplinari. Applica regole, proprietà e procedimenti in modo sicuro ed autonomo, anche in situazioni nuove. Imposta e risolve problemi complessi con ordine procedurale e rigore logico e ne verifica le soluzioni. Comprende e rielabora le diverse informazioni con precisione, utilizzando con sicurezza il linguaggio grafico, verbale e simbolico.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza completa ed appropriata dei contenuti disciplinari.
9	<ul style="list-style-type: none"> ● Applica regole, proprietà e procedimenti in modo sicuro ed autonomo. ● Individua, organizza e struttura i dati di un problema in maniera ordinata e logica ed elabora procedimenti risolutivi e complessi. ● Rielabora le diverse informazioni, utilizzando in modo appropriato e sicuro il linguaggio grafico, verbale e simbolico. ● Conoscenza completa degli argomenti.
8	<ul style="list-style-type: none"> ● Applica regole, proprietà e procedimenti in modo corretto. ● Individua, organizza e struttura i dati di un problema e logica e formula ipotesi risolutive in maniera corretta e ordinata. ● Rielabora le diverse informazioni, utilizzando in modo chiaro e pertinente il linguaggio grafico, verbale e simbolico. ● Conoscenza abbastanza completa dei contenuti di base
7	<ul style="list-style-type: none"> ● Applica regole, proprietà e procedimenti in modo abbastanza corretto. ● Individua dati e relazioni e formula ipotesi risolutive in modo abbastanza corretto in problemi complessi. ● Rielabora le diverse informazioni, utilizzando in modo abbastanza corretto il linguaggio grafico, verbale e simbolico. ● Conoscenza essenziale dei contenuti di base, in situazioni semplici di apprendimento.
6	<ul style="list-style-type: none"> ● Applica in modo sostanzialmente corretto regole, proprietà e procedimenti in situazioni note. ● Individua e organizza i dati di un problema ed elabora procedimenti risolutivi in contesti semplici. ● Comprende le diverse informazioni, utilizzando in modo sostanzialmente corretto il linguaggio grafico, verbale e simbolico. ● Conoscenza parziale dei contenuti disciplinari.
5	<ul style="list-style-type: none"> ● Applica in modo incerto regole, proprietà e procedimenti, anche in contesti semplici. ● Individua ed organizza i dati di un problema con incertezza in contesti anche semplici ed elabora procedimenti risolutivi solo se guidato. ● Utilizza in modo poco appropriato il linguaggio, verbale e simbolico. Conoscenza lacunosa e frammentaria dei contenuti disciplinari.
4	<ul style="list-style-type: none"> ● Applica in modo difficoltoso regole, proprietà e procedimenti, nonostante la guida dell'insegnante. ● Dimostra difficoltà nell'individuare i dati di un problema e nell'applicare le tecniche risolutive anche se guidato. ● Utilizza in modo frammentario e inadeguato il linguaggio, verbale e simbolico.

Competenze chiave europee	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale	
Scienze	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG	
Competenze	Abilità	Conoscenze
Indagare la realtà con un approccio razionale e/o metodo scientifico	<p>Fisica e chimica:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Organizzare esperienze secondo le fasi del metodo scientifico sperimentale 2. Raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerele con rappresentazioni formali di tipo diverso. 3. Individuare la relazione tra energia e altre variabili 4. Riconoscere la produzione di calore nelle catene energetiche reali. 5. Interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia 6. Osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti. 7. Realizzare esperienze quali ad esempio: vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio. Osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni chimiche e dei loro prodotti. <p>Biologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Realizzare esperienze quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Metodo scientifico sperimentale 2. Concetti fisici: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico forza, temperatura, ecc. 3. Concetto di trasformazione chimica 4. Concetto di variabile rilevante 5. Concetto di energia come quantità che si conserva

Elaborare schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni	<p>Fisica e chimica:</p> <ol style="list-style-type: none"> Riconoscere, associare e modellizzare fenomeni relativi alla meccanica dei corpi in quiete e in movimento <p>Biologia:</p> <ol style="list-style-type: none"> Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. Spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare. Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. Riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. Curare la propria salute attraverso una corretta alimentazione 	<ol style="list-style-type: none"> Rappresentazioni formali dei concetti fisici Uguaglianze e differenze nelle diverse specie di viventi Studio dei fossili e trasformazioni fisiche dell'ambiente lungo il tempo. Funzionamento macroscopico dei viventi e modello cellulare. Dieta alimentare, danni da fumo e droghe. Biodiversità e principali fonti di minaccia: come conservarla Danni prodotti da fumo e droghe
Individuare relazioni tra eventi, ipotesi, idee	<p>Fisica e chimica:</p> <ol style="list-style-type: none"> Costruire e utilizzare il concetto di energia, e individuare la sua dipendenza da altre variabili. <p>Astronomia e scienze della Terra:</p> <ol style="list-style-type: none"> Osservare il cielo notturno e diurno mediante planetarie applicazioni informatiche. Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono i giorni e le notti, le stagioni. 	<ol style="list-style-type: none"> Concetto di energia come quantità che si conserva e variabili associate. Produzione di calore nelle catene energetiche Movimenti della terra, giorno, notte, stagioni. Eclissi di Luna e di Sole Struttura della Terra e sui movimenti interni (tettonica a placche). Rischi sismici, vulcanici e idrogeologici, regole di prevenzione.

	<p>3. 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.</p> <p>4. Riconoscere, con ricerche sul campo ed esperienze concrete, i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origine.</p> <p>5. Costruire modelli tridimensionali anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia.</p>	<p>7. Nozioni elementari di genetica.</p> <p>8. Sviluppo puberale e sessuale.</p>
--	--	---

SCIENZE - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado

- ☒ Esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e 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 corpo strutture e funzionamenti a livello macroscopico e microscopico; è consapevole delle principali misure di prevenzione della salute.
- ☒ Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della sua evoluzione nel tempo; coglie somiglianze e differenze delle diverse specie dei viventi e le mette in relazione all'ambiente di vita.
- ☒ È consapevole del ruolo dell'uomo nella modificazione e preservazione dell'ambiente nelle sue componenti biotiche e abiotiche.
- ☒ È consapevole dei rischi sismici, vulcanici e idrogeologici delle varie zone d'Italia e comprende il ruolo dell'uomo nella definizione di rischio e nelle attività di prevenzione.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE - SCIENZE	
Voto	Indicatori descrittori dei livelli di apprendimento
10	<ul style="list-style-type: none"> ● Piena e sicura padronanza dei contenuti disciplinari. ● Osserva fatti e fenomeni e ne coglie gli aspetti caratterizzanti: differenze, somiglianze, regolarità, andamento temporale. ● Sa ideare ed organizzare autonomamente un percorso sperimentale; utilizza le nuove informazioni e crea collegamenti con quanto già studiato. ● Comprende e rielabora le diverse informazioni con precisione utilizzando con sicurezza il linguaggio specifico, verbale e simbolico.
9	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza completa e approfondita dei contenuti disciplinari. ● Osserva analizza e descrive fenomeni complessi. ● Individua con sicurezza relazioni di causa-effetto; sa formulare sintesi ben strutturate, mettendo insieme gli elementi studiati/osservati.. ● Rielabora le diverse informazioni utilizzando in modo appropriato e sicuro il linguaggio specifico, verbale e simbolico.
8	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza completa degli argomenti. ● Sa osservare e descrivere fenomeni anche complessi. ● Individua autonomamente relazioni di causa-effetto; analizza in modo corretto e ordinato i risultati e l'attendibilità delle ipotesi di un esperimento. ● Rielabora le diverse informazioni utilizzando in modo chiaro e pertinente il linguaggio specifico, verbale e simbolico.
7	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza abbastanza completa dei contenuti di base. ● Sa osservare e descrivere fenomeni non complessi. ● Individua autonomamente relazioni di causa-effetto; analizza i risultati e l'attendibilità delle ipotesi di un esperimento in modo semplice. ● Rielabora le diverse informazioni utilizzando in modo abbastanza corretto il linguaggio specifico, verbale e simbolico.
6	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza essenziale dei contenuti di base in situazioni semplici di apprendimento. ● Osserva e descrive in modo generico semplici fenomeni naturali. ● Individua semplici relazioni di causa-effetto; se guidato analizza i risultati e l'attendibilità delle ipotesi di un esperimento. ● Comprende le diverse informazioni utilizzando in modo sostanzialmente corretto il linguaggio specifico, verbale e simbolico.
5	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza parziale dei contenuti disciplinari. ● Descrive con incertezza semplici fenomeni naturali. ● Individua relazioni di causa-effetto se guidato, ma non sa analizzare i risultati e l'attendibilità delle ipotesi di un esperimento. ● Utilizza in modo poco appropriato il linguaggio specifico, verbale e simbolico.
4	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza lacunosa e frammentaria dei contenuti disciplinari. ● Incontra difficoltà a descrivere semplici fenomeni naturali. ● Nonostante l'aiuto dell'insegnante, non riesce ad individuare relazioni di causa-effetto. ● Utilizza in modo frammentario e inadeguato il linguaggio specifico, verbale e simbolico.

Competenze chiave europee	Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie - Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
Tecnologia	Obiettivi di apprendimento al termine della III classe di SSPG		
Competenze	Abilità	Conoscenze	
1. Comprendere la struttura e le funzioni presenti in ambienti, materiali, oggetti, strumenti e macchine di uso comune.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eseguire misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici. 3. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di semplici oggetti. 4. Effettuare semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. 5. Accostarsi alle applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. 6. Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni 2. Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune 3. Segnali di sicurezza e i simboli di rischio 4. Eco - tecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...) 	
2. Progettare e realizzare oggetti e modelli reali e digitali e prevederne gli impatti.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. 2. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. 3. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto. 4. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici) 	

	5.Rilevare e disegnare oggetti in proiezioni ortogonale e in assonometria (isometrica - parallela e cavaliera).	
3. Riparare e trasformare semplici oggetti, apparecchiature e dispositivi di uso comuni	<p>1. Eseguire semplici interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o della propria abitazione.</p> <p>2. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>	<p>1. Terminologia specifica</p> <p>2. Modalità di manipolazione dei diversi materiali.</p> <p>3. Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo.</p>

TECNOLOGIA - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado

- ☒ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.
- ☒ Modalità di manipolazione dei diversi materiali.
- ☒ Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo.
- ☒ Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune.
- ☒ Eco-tecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...).
- ☒ Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici).
- ☒ Segnali di sicurezza e i simboli di rischio.
- ☒ Terminologia specifica.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE - TECNOLOGIA							
Competenze	Voto 4	Voto 5	Voto 6	Voto 7	Voto 8	Voto 9	Voto 10
1. Comprendere la struttura e le funzioni di ambienti, oggetti, strumenti e macchine di uso comune	L'alunno/a denota una conoscenza carente del funzionamento degli oggetti della realtà tecnologica.	L'alunno/a conosce in modo parziale i semplici oggetti della realtà tecnologica.	L'alunno/a analizza e spiega semplici meccanismi attraverso un'osservazione essenziale.	L'alunno/a comprende e sa spiegare struttura e le funzioni di ambienti, oggetti, strumenti e macchine di uso comune attraverso una osservazione abbastanza corretta; conosce nozioni e concetti.	L'alunno/a comprende e sa spiegare struttura e le funzioni di ambienti, oggetti, strumenti e macchine di uso comune attraverso una buona osservazione; si orienta ed acquisisce un sapere abbastanza completo.	L'alunno/a comprende e sa spiegare struttura e le funzioni di ambienti, oggetti, strumenti e macchine di uso comune attraverso un'osservazione autonoma; si orienta ed acquisisce un sapere più completo.	L'alunno/a comprende e sa spiegare struttura e le funzioni di ambienti, oggetti, strumenti e macchine di uso comune attraverso un'osservazione autonoma e spiccata; si orienta ed acquisisce un sapere più completo e integrale.
2. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	L'alunno/a realizza gli elaborati in maniera scorretta, senza saper spiegare le fasi del processo. Usa gli strumenti tecnici in modo non corretto.	L'alunno/a realizza gli elaborati in modo impreciso. Usa gli strumenti tecnici in modo poco corretto.	L'alunno/a realizza elaborati in modo essenziale. Usa gli strumenti tecnici in modo sufficientemente corretto.	L'alunno/a realizza elaborati in modo corretto. Usa gli strumenti tecnici in modo abbastanza appropriato.	L'alunno/a progetta e realizza elaborati in modo razionale. Usa gli strumenti tecnici con proprietà.	L'alunno/a progetta e realizza elaborati in modo autonomo. Usa gli strumenti tecnici con sicurezza e proprietà.	L'alunno/a progetta e realizza elaborati in modo autonomo e funzionale. Usa gli strumenti tecnici con sicurezza, precisione e

							proprietà.
3. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate	L'alunno/a non individua le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie.	L'alunno/a a individua se guidato le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie.	L'alunno/a a individua in modo sufficientemente corretto le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie.	L'alunno/a individua le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie nel loro contesto.	L'alunno/a individua e comprende in modo abbastanza autonomo le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie nel loro contesto.	L'alunno/a individua e comprende in modo autonomo le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie nel loro contesto.	L'alunno/a individua e comprende in modo assolutamente autonomo le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie nel loro contesto.

Religione		
Competenze	Abilità	Conoscenze
Competenze chiave europee		Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
1. Assumere un atteggiamento di apertura nei confronti della ricerca della verità e del trascendente, ponendosi domande di senso e cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale, a partire dal proprio contesto; interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. (nucleo tematico: Dio e l'uomo)	<p>1) Cogliere in alcuni documenti della Chiesa le indicazioni che favoriscono l'incontro, il confronto e la convivenza tra persone di diversa cultura e religione.</p> <p>2) Confrontare spiegazioni religiose e scientifiche del mondo e della vita.</p> <p>3) Confrontare criticamente comportamenti e aspetti della cultura attuale con la proposta cristiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Gesù, via, verità e vita per l'umanità. ● Il cristianesimo e le altre religioni. ● Il cristianesimo e il pluralismo religioso. ● Fede e scienza, letture distinte, ma non conflittuali dell'uomo e del mondo.
2. Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali della vita e dell'insegnamento di Gesù. Riconoscere e confrontare gli elementi fondamentali della Chiesa. (nucleo tematico: la Bibbia e le altre fonti)	<p>1) Individuare avvenimenti, persone e strutture che identificano la Chiesa come popolo di Dio nel mondo.</p> <p>2) Individuare nel Credo i pilastri della fede cristiana.</p> <p>3) Analizzare le caratteristiche del dialogo interreligioso a partire da documenti del Magistero.</p> <p>4) Evidenziare l'apporto che, con la diffusione del Vangelo, la Chiesa ha dato alla società e alla vita di ogni persona.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il Cristianesimo e il pluralismo religioso. ● Gesù e la Chiesa nella cultura attuale e nell'area contemporanea. ● Chiesa: popolo di Dio nel mondo. ● Il Credo cattolico. ● La Chiesa delle origini e lo sviluppo del cristianesimo. ● Caratteristiche principali delle grandi religioni. ● Le strutture e le caratteristiche dell'Antico e

		<ul style="list-style-type: none"> ● del Nuovo testamento.
<p>3. Riconoscere i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), individuarne le tracce presenti in ambito locale, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. (nucleo tematico: il linguaggio religioso)</p>	<p>1) Identificare nei segni espressi dalla Chiesa l'azione dello spirito di Dio, che la costituisce Una ed aperta a tutta l'umanità. 2) Distinguere, nella comunità ecclesiale, una varietà di doni che si manifesta in diverse vocazioni e ministeri. 3) Riconoscere vari modi di interpretare la persona di Gesù e la vita della chiesa nella cultura attuale e nell'arte contemporanea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Segni, simboli e riti del cristianesimo, anche nell'arte. ● Gesù, via, verità e vita per l'umanità. ● Il cristianesimo e il pluralismo religioso. ● Fede e scienza, letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo.
<p>4. Cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e renderle oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. (nucleo tematico: valori etici e religiosi)</p>	<p>1) Evidenziare gli elementi specifici del culto, della dottrina e dell'etica delle altre religioni. 2) Confrontare le risposte alle domande di senso della Bibbia e delle altre religioni per cogliere la specificità del cristianesimo. 3) Individuare nelle testimonianze di vita evangelica, anche attuali, scelte di libertà per un proprio progetto di vita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il decalogo, il comandamento nuovo di Gesù e ● le beatitudini nella vita dei cristiani. ● La fede, alleanza tra Dio e l'uomo, vocazione e progetto di vita. ● Risposte alle domande della Bibbia e nelle altre religioni.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE - RELIGIONE				
Livelli di apprendimento IRC				
Ottimo (10)	Distinto (9)	Buono (8/7)	Sufficiente (6)	Insufficiente (5)
L'alunno/a conosce, comprende e confronta i contenuti in modo approfondito e personale. Applica le conoscenze in compiti complessi, con precisione e creatività. E' ben organizzato nel lavoro e lo realizza in maniera autonoma e produttiva. Usa il linguaggio specifico con precisione e pertinenza. La partecipazione e l'interesse risultano proficui e costruttivi.	L'alunno/a conosce, comprende e confronta i contenuti in modo ordinato e preciso. Applica le conoscenze in compiti complessi, autonomamente. E' organizzato nel lavoro e lo realizza in maniera produttiva. Usa il linguaggio specifico in modo corretto. La partecipazione è l'interesse risultano proficui.	L'alunno/a conosce, comprende e confronta i contenuti in modo ordinato. Applica le conoscenze in compiti generalmente complessi, in maniera corretta. E' organizzato nel lavoro e lo realizza in maniera abbastanza produttiva. Usa il linguaggio specifico in modo discreto. La partecipazione e l'interesse risultano positivi.	L'alunno/a conosce, comprende i contenuti in modo superficiale. Applica le conoscenze in compiti semplici. Nel lavoro, se guidato, si orienta in modo sufficientemente corretto. Usa il linguaggio specifico in modo adeguato. La partecipazione è l'interesse risultano superficiali	L'alunno/a conosce i contenuti in modo incompleto e lacunoso. Applica le conoscenze in maniera parziale e imprecisa. Non è autonomo nel lavoro, anche in compiti semplici. L'uso del linguaggio specifico non è adeguato. La partecipazione e l'interesse risultano non adeguati.

IRC - Saperi irrinunciabili e raccomandazioni per la continuità al termine della scuola secondaria di primo grado

- ☒ Applicare conoscenze fondamentali sul cristianesimo e sulle principali religioni.
- ☒ Utilizzare un linguaggio religioso per interpretare testi, simboli e opere d'arte.
- ☒ Confrontare la visione cristiana con altre prospettive culturali e religiose.
- ☒ Riconoscere i valori etici del Vangelo come risorsa per la convivenza civile
- ☒ Esprimere riflessioni su domande di senso e su esperienze di vita.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – ai sensi L. 150/2024						
Indicatore	10	9	8	7	6	5/4
1 Convivenza civile e rispetto delle regole.	Rispetta e partecipa alla costruzione delle regole e delle norme che definiscono la convivenza civile e collabora per farle rispettare.	Rispetta in modo soddisfacente le regole e le norme che definiscono la convivenza civile.	Rispetta in modo adeguato le regole e le norme che definiscono la convivenza civile.	Rispetta in modo parziale le regole e le norme che definiscono la convivenza civile.	Se guidato/a, rispetta le regole e le norme che definiscono la convivenza civile.	Non rispetta le regole e le norme che definiscono la convivenza civile.
2 Partecipazione e collaborazione al lavoro per il benessere comune.	Partecipa attivamente alle attività scolastiche e collabora con adulti e pari.	Partecipa con interesse alle attività scolastiche e collabora con adulti e pari.	Generalmente partecipa alle attività scolastiche e collabora con adulti e pari.	Non sempre partecipa alle attività scolastiche e collabora con adulti e pari.	La partecipazione e la collaborazione devono essere sollecitate.	Non partecipa alle attività scolastiche.
3 Mantenimento di comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente circostante.	Rispetta sé, gli altri e l'ambiente circostante riconoscendo le differenze individuali.	Rispetta sé, gli altri e l'ambiente circostante.	Generalmente rispetta sé, gli altri e l'ambiente circostante.	Non sempre rispetta sé, gli altri e l'ambiente circostante.	Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente circostante solo se sollecitato/a.	Non mantiene comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente circostante.
4 Disponibilità all'ascolto / confronto e a rivedere i propri comportamenti.	Accoglie le osservazioni in modo responsabile per rivedere i propri comportamenti.	Accoglie le osservazioni e si adopera per rivedere i propri comportamenti.	Generalmente accoglie le osservazioni e rivede i propri comportamenti.	Accoglie in modo superficiale le osservazioni e rivede i propri comportamenti solo se guidato/a.	Solo attraverso la mediazione dell'adulto è disponibile ad accogliere le osservazioni. Fatica a rivedere i propri comportamenti.	Non è disponibile ad accogliere le osservazioni e a rivedere i propri comportamenti.

Il voto di comportamento è il risultato della media dei voti riportati da ciascun indicatore. In caso di voto pari o superiore a 0.5, il voto va arrotondato all'unità superiore.

**CURRICOLO
DI
EDUCAZIONE CIVICA**

PREMESSA CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

I contenuti dell'insegnamento dell'Educazione Civica sono già impliciti nelle discipline previste nel curricolo del nostro Istituto; la trasversalità di tale insegnamento si esprime, pertanto, nella capacità di dare senso e significato ad ogni contenuto disciplinare. I saperi hanno lo scopo di fornire agli allievi strumenti utili a sviluppare conoscenze, abilità e competenze per essere persone e cittadini autonomi e responsabili, rispettosi di sé, degli altri e del bene comune.

Al fine di consentire lo sviluppo di tali capacità, è necessario un approccio metodologico in cui l'adulto diventa modello coerente di comportamento e l'organizzazione di tempi, spazi e attività offre occasioni di discussione, collaborazione, cooperazione ed esperienza diretta.

RIFERIMENTI NORMATIVI

La *legge n. 92 del 20 agosto 2019* ha introdotto l'insegnamento scolastico dell'Educazione Civica in tutti gli ordini di scuola a partire dall'anno scolastico 2020/2021, invitando le Istituzioni scolastiche ad aggiornare i curricoli di istituto e l'attività di progettazione didattica nel primo e nel secondo ciclo di istruzione al fine di sviluppare "la conoscenza e la comprensione delle strutture e dei profili sociali, economici, giuridici, civici e ambientali della società".

Con *D.M. n. 35 del 22 giugno 2020*, sono state emanate dal Ministero dell'Istruzione delle apposite *Linee Guida* per l'insegnamento dell'Educazione Civica, attualmente sostituite con *D.M. 183 del 7 settembre 2024*: a partire dall'anno scolastico 2024/2025, i curricoli di educazione civica si riferiranno a traguardi e obiettivi di apprendimento definiti a livello nazionale.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Nella scuola dell'Infanzia tutti i campi d'esperienza concorrono alla sensibilizzazione e promozione di atteggiamenti e comportamenti rispettosi del rapporto uomo-mondo- natura; attraverso la mediazione del gioco, delle attività educativo-didattiche e di routine i bambini potranno sperimentare occasioni di dialogo, confronto, condivisione di regole, cooperazione, appartenenza ad una comunità, accoglienza della diversità impegnandosi attivamente alla costruzione di una società democratica.

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DEL I CICLO DI ISTRUZIONE

La Legge prevede che all'insegnamento dell'educazione civica siano dedicate non meno di 33 ore per ciascun anno scolastico, all'interno delle quali i docenti, singolarmente o in condivisione, potranno proporre attività, riflessioni, approfondimenti in unità didattiche o moduli interdisciplinari, al fine di offrire agli allievi gli strumenti indispensabili per affrontare le questioni e i problemi in modo trasversale al curricolo, favorendo un dialogo interdisciplinare.

Nelle scuole del primo ciclo l'insegnamento è affidato, in contitolarità, a docenti della classe/del consiglio di classe, tra i quali è individuato un coordinatore.

ASPETTI CONTENUTISTICI

Le Linee guida sono impostate secondo i nuclei concettuali di cui all'articolo 3 della Legge che, per loro natura interdisciplinari, attraversano il curricolo e possono essere considerati in ogni argomento che tutti i docenti trattano quotidianamente.

8. Costituzione

Collegati alla Costituzione sono i temi relativi alla conoscenza dell'ordinamento e delle funzioni di Stato, Regioni, Enti territoriali e Organizzazioni internazionali e sovranazionali (Unione Europea e le Nazioni Unite), così come la conoscenza di alcuni articoli della Costituzione; anche i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza (il codice della strada, i regolamenti scolastici...), la conoscenza dell'Inno e della Bandiera nazionale ed europea rientrano in questo nucleo concettuale unitamente all'esplicitazione della dimensione dei diritti e dei doveri che conseguono alla partecipazione alla vita della comunità nazionale ed europea. Di grande importanza appare, infine, il contrasto ad ogni forma di illegalità e criminalità contro persone, beni pubblici e privati.

9. Sviluppo economico e sostenibilità

L'educazione alla cittadinanza si fonda sulla valorizzazione del lavoro, come principio cardine della nostra società; lo sviluppo economico, unitamente ad una cultura del risparmio, deve essere coerente con la tutela della sicurezza, della salute, della dignità e della qualità della vita delle persone e con la protezione dell'ambiente, l'attenzione alla sostenibilità, il rispetto per i beni pubblici e la valorizzazione del patrimonio culturale, artistico e monumentale.

10. Cittadinanza digitale

Sviluppare la cittadinanza digitale a scuola significa consentire l'acquisizione di informazioni e competenze utili a sviluppare capacità di interazione consapevole e responsabile con i dispositivi tecnologici, con gradualità e tenendo conto dell'età degli studenti.

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
DISCIPLINA SP E SSPG		EDUCAZIONE CIVICA			
CAMPO D'ESPERIENZA		IL SÉ E L'ALTRO (prevalente); LA CONOSCENZA DEL MONDO - IMMAGINI, SUONI, COLORI – I DISCORSI E LE PAROLE – IL CORPO E IL MOVIMENTO (trasversali)			
Competenze specifiche		NUCLEO CONCETTUALE: LA COSTITUZIONE			
		Abilità e comportamenti/atteggiamenti			
		3 anni	4 anni	5 anni	
<p>1. Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Adattarsi a nuove situazioni accettando il distacco dai genitori ● Saper chiedere aiuto all'adulto ed esprimere bisogni primari ● Stabilire relazioni serene con gli adulti di riferimento e con i pari 	<ul style="list-style-type: none"> ● Vivere serenamente il tempo scolastico ● Esprimere bisogni ed emozioni ● Riconoscere sé stesso ● Accettare il diverso da sé ● Iniziare a cogliere l'importanza dei diritti ● Iniziare a conoscere alcuni contenuti della nostra Costituzione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere i propri bisogni e le proprie emozioni e il modo in cui si manifestano, comunicandoli sempre più adeguatamente al contesto e alla situazione. ● Superare le dipendenze dall'adulto assumendo iniziative e portando a termine compiti e routine in autonomia ● Accogliere l'altro riconoscendo nella diversità un valore, e sostenere chi è in difficoltà ● Assumere comportamenti sociali accettabili sapendo controllare l'eventuale aggressività. ● Essere consapevole che anche gli altri provano emozioni, sentimenti e pensieri, cercando di capirli e rispettarli ● Cogliere l'importanza di diritti e doveri ● Conoscere e rispettare alcuni contenuti della nostra Costituzione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Costruzione di sé e identità personale ● Valori etici e sociali (uguaglianza, rispetto, libertà di pensiero, etc.) ● Comportamenti rispettosi e accoglienti nei confronti dell'altro ● Concetti di "diritto" e "dovere" ● Elementi principali della Costituzione e della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea ● Elementi principali della Dichiarazione internazionale dei diritti umani

	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l'appartenenza al proprio gruppo-classe. ● Partecipare a ricorrenze e giornate celebrative (nazionali, sociali, ecologiche...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipare ad attività ed iniziative legate alla cultura della comunità di appartenenza ● Riconoscere di appartenere ad un gruppo interagendo con gli adulti e con i pari. ● Partecipare a ricorrenze e giornate celebrative (nazionali, sociali, ...) percepindone i significati principali (es. Giornata della memoria = rispetto della diversità; Festa della Repubblica = Rispetto, Costituzione...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere i principali simboli identitari della nazione italiana e dell'unione europea (bandiera, inno) e ricordarne gli elementi essenziali. ● Manifestare il senso di appartenenza riconoscendo ruoli e persone, spazi, contesti, materiali. ● Partecipare attivamente a ricorrenze e giornate celebrative (nazionali, sociali, ecologiche) rielaborandone i significati principali (es. Giornata della memoria = rispetto della diversità; Festa della Repubblica = Democrazia, Rispetto, Costituzione...) ● Assumere compiti e ruoli all'interno della sezione, anche a servizio degli altri. ● Riconoscere le tradizioni locali e confrontarle con quelle di altri paesi diversi dal proprio ● Orientarsi nella propria realtà territoriale ed ambientale partecipando attivamente ad eventi e manifestazioni culturali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Relazione e senso di appartenenza ● Le regole di convivenza ● Inno italiano ed europeo ● Bandiera italiana ed europea ● Principali "ruoli sociali" (dirigente, vigile, sindaco...)
--	---	---	---	--

<p>3.</p> <p>Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola e nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</p> <p>4.</p> <p>Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Accettare le regole dello stare assieme e di semplici giochi. ● Iniziare a percepire l'esistenza di simboli e regole stradali ● Iniziare a conoscere e rispettare norme per la propria igiene, salute e sicurezza con l'aiuto dell'adulto ○ Rispettare il proprio turno, le regole e i tempi delle attività. ○ Condividere giochi e materiali. ○ Portare a termine un'attività o un gioco rispettando il lavoro/gioco dell'altro. ○ Percepire l'esistenza di simboli e regole stradali ○ Iniziare a conoscere e rispettare norme per la propria igiene, salute e sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> ● Distinguere, in base ad esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla salute. ● Adottare comportamenti sicuri in caso di situazioni di pericolo/emergenza ● Saper aspettare dal tempo della richiesta alla soddisfazione del bisogno. ● Giocare, interagire e lavorare coi compagni in modo collaborativo, costruttivo e partecipativo. ● Rispettare turni e tempi in contesti diversi. ● Interiorizzare la funzione della regola nei diversi ambienti della vita quotidiana (scuola, giardino, strada, gruppi...). ● Essere disponibili all'ascolto e al dialogo, condividendo e rispettando idee ed opinioni di compagni ed adulti. ● Rispettare norme per la propria igiene, salute e sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sana alimentazione e filiera di alcuni alimenti ● regole di igiene del corpo e degli ambienti ● i pericoli nell'ambiente e comportamenti sicuri ● Regole di convivenza ● Segnaletica e regole stradali di base (colori del semaforo, strisce pedonali, etc.)
---	---	--	--

Competenze specifiche	NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ'			Conoscenze	
	Abilità e comportamenti/atteggiamenti				
	3 anni	4 anni	5 anni		
<p>5. Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.</p> <p>6. Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.</p> <p>7. Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare comportamenti corretti per il rispetto dell'ambiente naturale e dei suoi esseri viventi, dei luoghi e delle cose, attraverso l'esempio di adulti e compagni 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a prendersi cura degli spazi di vita quotidiana e dei materiali comuni. • Avviarsi ad assumere comportamenti corretti e responsabili per il rispetto dell'ambiente naturale e dei suoi esseri viventi, dei luoghi e delle cose • Effettuare la raccolta differenziata dei rifiuti, conoscere e sperimentare forme di utilizzo e riciclaggio dei materiali. • Assumere semplici comportamenti per evitare sprechi di acqua ed energia. • Orientarsi progressivamente nella propria realtà ambientale e territoriale manifestando curiosità e piacere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendersi cura degli spazi di vita quotidiana e dei materiali comuni. • Assumere comportamenti corretti e responsabili per il rispetto dell'ambiente naturale e dei suoi esseri viventi, dei luoghi e delle cose • Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua e di energia • Approcciarsi all'assaggio di alcuni alimenti salubri evitando inutili sprechi di cibo. • Riconoscere la segnaletica stradale di base per rispettare le principali regole della strada. • Effettuare correttamente e puntualmente la raccolta differenziata dei rifiuti e praticare forme di utilizzo e riciclaggio dei materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole per un corretto utilizzo di risorse idriche ed energetiche • Patrimonio artistico e culturale locale • Raccolta differenziata 	

<p>8. Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.</p> <p>9. Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.</p>	<p>1. Assistere e sperimentare giochi di scambio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipare a giochi simbolici di scambio e compravendita 	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipare a giochi di ruolo sperimentando attivamente la compravendita. ● Approcciarsi a riflessioni sui concetti di risparmio, lavoro, beni, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Concetti di scambio, baratto, compravendita ● Concetti di lavoro, bene, risparmio
--	---	---	---	--

Competenze specifiche	NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE			Conoscenze	
	Abilità e comportamenti/atteggiamenti				
	3 anni	4 anni	5 anni		
<p>10. Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</p> <p>11. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</p> <p>12. Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare diverse forme di comunicazione ed espressione attraverso l'uso di alcuni dispositivi digitali, anche in eventuali situazioni a distanza (DDI). • Seguire semplici percorsi di coding unplugged con l'aiuto di adulti e dei compagni 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviarsi a interagire, comunicare, condividere e partecipare utilizzando gli strumenti digitali, anche in eventuali situazioni a distanza (DDI) • Effettuare percorsi di coding unplugged rispettando le indicazioni date • Iniziare ad assumere un comportamento adeguato durante eventuali incontri a distanza (DDI). 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e distinguere i principali dispositivi di informazione e comunicazione • Interagire, comunicare, condividere, partecipare ed apprendere utilizzando gli strumenti digitali, anche in eventuali situazioni a distanza (DDI) • Effettuare e inventare percorsi di coding unplugged seguendo indicazioni verbali e visive • Assumere un comportamento adeguato durante eventuali incontri a distanza (DDI). • Iniziare a comprendere potenziali pericoli di un uso improprio dei dispositivi digitali e rivolgersi all'adulto in caso di necessità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivi digitali e suoi usi • Coding • Netiquette di base 	

SCUOLA PRIMARIA

Competenza Chiave Europea		COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
EDUCAZIONE CIVICA		Entro la fine della classe V Scuola Primaria	
NUCLEO CONCETTUALE: LA COSTITUZIONE			
Competenze specifiche	Abilità e comportamenti/Atteggiamenti		Conoscenze
<p>1.</p> <p>Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare, rispettare gli altri • Rilevare ed impegnarsi a rispettare le regole in differenti contesti (la classe, il gioco, la conversazione) • Cooperare con i compagni in attività di gruppo, rispettando i turni e i ruoli, confrontandosi con gli altri, assumendo e portando a termine i compiti • Attivare modalità relazionali positive con adulti e compagni, individuando strategie di superamento dei conflitti • Riconoscere e assumere atteggiamenti di amicizia, solidarietà, fratellanza, sapendo prestare e chiedere aiuto • Adattare i propri comportamenti e le proprie modalità comunicative ai diversi contesti in cui si agisce • Osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita • Conoscere l'esistenza di un grande Libro di leggi chiamato Costituzione in cui sono contenute le regole fondamentali del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino • Comprendere le finalità dell'UE, riconoscere i principali simboli identitari della nazione italiana e dell'Unione Europea 		<ul style="list-style-type: none"> • Il "gruppo", la comunità, le dinamiche di gruppo • Il regolamento di classe e d' istituto • Storia della Costituzione e principi fondamentali • Le principali ricorrenze civili • L'Unione Europea: storia, organismi, finalità • I simboli dell'identità nazionale ed europea (inno e bandiere) • Il significato e le funzioni delle regole nei diversi ambienti della vita quotidiana e nell'interazione con gli altri • Principi fondamentali di sicurezza e prevenzione • Cartadei diritti fondamentali dell'UE e della Dichiarazione Internazionale dei diritti umani.
<p>2.</p> <p>Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare alcuni dei principali servizi pubblici presenti nel proprio Comune o nelle vicinanze e le corrispondenti figure professionali: ospedali, uffici postali, uffici comunali, aziende di trasporto, ecc. • Comprendere la struttura politico-organizzativa degli enti locali e delle regioni 		<ul style="list-style-type: none"> • Ruoli familiari, sociali, professionali e pubblici • La sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta • Gli organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali

<p>organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere gli Organi principali dello Stato Italiano e le loro funzioni principali. ● Conoscere l'UE 	<ul style="list-style-type: none"> ● Principali organi e funzioni degli enti locali e delle Regioni. ● Organizzazione UE
<p>3. Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</p> <p>4. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere, esprimere e controllare le principali emozioni, anche di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi. ● Riflettere sui propri comportamenti per migliorare. ● Sviluppare autonomia nella cura di sé con particolare attenzione all'igiene personale e all'alimentazione. ● Utilizzare gli spazi aperti in modo sicuro, appropriato e rispettoso. ● Agire rispettando i materiali propri, altrui e pubblici. ● Acquisire comportamenti e atteggiamenti responsabili rispetto all'ambiente scolastico: pulizia, ordine. ● Raccolta differenziata. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Concetto di regola, norma. ● Regolamenti scolastici. ● Comportamenti igienicamente corretti, atteggiamenti alimentari sani. ● Il codice della strada: pedoni e ciclisti. ● I propri bisogni, le emozioni e i modi in cui si manifestano. ● Agio e disagio. ● Autocontrollo

NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

<p>5. Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizzare il lavoro in modo autonomo, portando a termine i compiti assegnati. ● Individuare ruoli e funzioni che riguardano il lavoro delle persone all'interno della comunità scolastica ● Conoscere, attraverso semplici ricerche, alcuni elementi dello sviluppo economico in Italia e in Europa ● Iniziare a individuare nel territorio circostante edifici e monumenti, riconoscibili come testimonianze significative del passato ● Individuare le caratteristiche ambientali del territorio ● Adottare scelte individuali legate alla tutela dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le regole di vita di classe ● Ruoli e funzioni ● Le principali fonti economiche ● Il territorio, gli edifici e i monumenti ● Le cause dei vari tipi di inquinamento ● Obiettivo n. 13 agenda 2030: Il cambiamento climatico ● Il corretto uso delle risorse idriche ed energetiche ● L'ambiente scolastico e il piano di evacuazione ● Principali concetti di sicurezza e di prevenzione dei rischi ● Il patrimonio artistico e culturale locale ● Significato di ambiente, paesaggio, ecologia, habitat.
--	--	---

<p>6. Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio</p> <p>7. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l'intervento dell'uomo nell'ambiente e le conseguenze del suo agire ● Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico ● Mettere in pratica azioni di risparmio energetico ● Saper cogliere il collegamento tra inquinamento ambientale e i suoi effetti ● Saper riconoscere le fonti energetiche e promuovere un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo ● Analizzare ed esplorare all'interno del proprio comune la qualità degli spazi verdi, dei trasporti, il ciclo dei rifiuti, la salubrità dei luoghi pubblici ● Conoscere le varie istituzioni (VERITAS, Protezione civile, ...) e le varie associazioni nazionali e territoriali che si occupano di tutela dell'ambiente, dei beni artistici e culturali anche con riferimento alle tradizioni locali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementi di geografia utili a comprendere il clima, il territorio, le attività umane e l'interazione tra questi elementi. ● Aree protette, riserve naturali, parchi naturali, ecc. ● L'importanza della tutela dell'ambiente, le sue necessità e pratiche rispettose dell'ambiente ● Giornate dedicate alla salvaguardia dell'ambiente ● Alcune delle principali cause delle varie forme di inquinamento ● La raccolta differenziata
---	--	---

<p>8. Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.</p> <p>9. Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana • Gestire ed amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento • Individuare e applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani, i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio • Conoscere le regole per garantire la convivenza che ogni comunità si dà • Conoscere il valore della legalità 	<ul style="list-style-type: none"> • L'euro (banconote e monete) • Concetto di guadagno, spesa, ricavo e risparmio. • Regole di vita della classe • Diritti e doveri di ciascun individuo • I diritti fondamentali dell'uomo prescritti dalla Costituzione
--	---	---

● NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE		
<p>10. Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</p> <p>11. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo</p>	Abilità e comportamenti/Atteggiamenti <ul style="list-style-type: none"> • Iniziare ad utilizzare diversi dispositivi digitali (computer, tablet, software didattici...) per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante • Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali • Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche • Elaborare semplici prodotti digitali • Saper ricercare e leggere informazioni ricavate dal web e confrontarle con quelle raccolte dalla carta stampata e dai canali radiotelevisivi 	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Principali caratteristiche e mezzi dell'informazione d'informazione • Le principali funzioni di alcuni dispositivi digitali • Piattaforme didattiche • Software • Uso del web • Le fonti delle informazioni digitali • Identità personale digitale • Concetto di privacy • Cyberbullismo

12.

Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri

- Mettere in atto comportamenti corretti in relazione alle netiquette adottate dalla scuola
- Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione
- Comprendere gli effetti negativi dell'uso eccessivo e/o improprio di strumenti digitali
- Distinguere tra identità digitale e identità reale
- Conoscere i rischi connessi all'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale, cyberbullismo.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Competenza Chiave Europea	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
EDUCAZIONE CIVICA	Entro la fine della classe III della scuola secondaria	
NUCLEO CONCETTUALE: LA COSTITUZIONE		
Competenze specifiche	Abilità e comportamenti/Atteggiamenti	Conoscenze
<p>1.</p> <p>Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere sui propri comportamenti per migliorare. ● Impegnarsi a rispettare le regole in contesti diversi ● Ascoltare e rispettare le opinioni altrui ● Riconoscere e accettare l'altro nelle sue diversità ● Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli all'esperienza quotidiana. ● Leggere e analizzare gli articoli della Costituzione che maggiormente si collegano alla vita sociale quotidiana e rapportarli alla propria esperienza. 	<p>Concetti di "diritto", "dovere", "cittadino", "cittadinanza", "norma", "sanzione".</p> <p>Elementi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana</p> <p>Elementi principali della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea</p> <p>Elementi principali della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani</p> <p>In cosa consistono gli incarichi di responsabilità e la loro importanza per la vita comune.</p> <p>Indicazioni per la cura, l'organizzazione, l'uso del proprio e altri materiali scolastico</p>

<p>2.</p> <p>Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali.</p> <p>Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperare con i compagni ● Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte ● Ascoltare e rispettare le opinioni altrui ● Riconoscere e accettare l'altro nelle sue diversità ● Adottare strategie di superamento dei conflitti ● Portare a termine i compiti assegnati. ● Dimostrare disponibilità nell'accettare incarichi e svolgere compiti, adeguati alle proprie capacità, per il benessere della comunità scolastica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Concetti di gruppo e comunità ● Significato dei termini tolleranza e rispetto ● L'organizzazione e le funzioni dello Stato italiano ● L'Unione europea: tappe principali e organismi fondamentali ● L'ONU: organizzazione e obiettivi ● Principi generali dell'organizzazione del Comune, della Provincia, della Regione e dello Stato. ● Ruoli familiari, sociali, professionali, pubblici. ● Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza. ● Avere cura dei materiali propri, altrui e scolastici. ● Rispettare gli ambienti scolastici. ● Significato dell'essere Cittadini del mondo.
--	---	--

<p>3.</p> <p>Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere la funzione regolatrice delle norme a favore dell'esercizio dei diritti di ciascun cittadino. ● Rispettare le regole di convivenza stabilito. ● Esercitare con consapevolezza i propri diritti e doveri ● Adottare modalità relazionali positive con compagni e adulti ● Assumere atteggiamenti di amicizia, solidarietà e tolleranza nei confronti dei compagni ● Adattare i propri comportamenti e le proprie modalità comunicative ai diversi contesti in cui si agisce. ● Riconoscere, rispettare e contribuire al dialogo tra culture e sensibilità diverse. ● Controllare le proprie reazioni in situazioni di potenziale conflittualità. ● Controllare le proprie reazioni di fronte a frustrazioni ed insuccessi adottando modalità assertive di comunicazione. ● Riconoscere ed esprimere emozioni e bisogni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Concetto di "democrazia". ● Elementi del Codice della Strada con riferimento a pedoni e ciclisti. ● Elementi generali di comunicazione interpersonale, verbale e non verbale. ● Regolamento di classe. ● Regolamento scolastico. ● Patto di corresponsabilità. ● Differenze di genere, cultura, religione. ● Il significato e le funzioni delle regole nell'esercizio della convivenza civile ● I propri bisogni, le proprie emozioni e le modalità in cui si manifestano
<p>4.</p> <p>Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Avere cura del proprio corpo ● Adottare comportamenti coerenti e salutari ● Applicare le principali regole e manovre di primo soccorso. ● Riconoscere i rischi e gli effetti dannosi di uno stile di vita non salutare. ● Riflettere sui propri comportamenti per migliorare. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Concetti di salute e benessere ● Elementi di igiene personale ● Stili di vita che promuovono il benessere fisico e psicologico ● Educazione alimentare ● Il ruolo dello sport nel benessere personale ● Manovre principali e regole di primo soccorso

NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

	Abilità e comportamenti/Atteggiamenti	Conoscenze
5. Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l'importanza dell'uso responsabile delle risorse. ● Mettere in pratica azioni di risparmio energetico. ● Distinguere tra fonti di energia rinnovabili e non, saper spiegare le differenze di impatto ambientale. ● Riconoscere i propri punti di forza e di debolezza, i propri interessi e le proprie attitudini e capacità. ● Iniziare a costruire il proprio progetto di vita ponendosi obiettivi ed aspettative adeguati. ● Comprendere l'importanza dell'autorealizzazione e dei propri desideri, senza prevaricare sugli altri. ● Porsi un obiettivo e impegnarsi per raggiungerlo. ● Rispettare il ruolo di ogni figura professionale. ● Contrastare il maltrattamento degli animali. ● Pianificare e organizzare i propri impegni al fine di portare a compimento gli impegni presi o i compiti assegnati. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Concetto di energia, fonti di energia rinnovabili e non, forme di approvvigionamento energetico sostenibili e non. ● Il valore costituzionale del lavoro, i settori economici, le principali attività lavorative connesse. ● L'esistenza delle regole fondamentali che disciplinano il lavoro e la tutela dei lavoratori. ● Il valore di ogni essere vivente e l'importanza della protezione degli animali di allevamento e di affezione. ● Cos'è un progetto di vita e quali sono le azioni volte a formularlo. ● Punti di forza e di debolezza, risorse interiori, interessi. ● Il proprio progetto di vita ● Come organizzare un piano di lavoro giornaliero/settimanale

<p>6.</p> <p>Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio.</p> <p>Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Agire rispettando le attrezzature proprie, altrui e pubbliche. ● Utilizzare gli spazi aperti in modo sicuro e appropriato. ● Evitare comportamenti di disturbo alla quiete pubblica. ● Sapersi orientare nel territorio per individuarne le caratteristiche naturali. ● Saper leggere ed interpretare carte tematiche. ● Saper valutare la portata degli interventi dell'uomo nell'ambiente. ● Individuare e utilizzare le fonti di informazioni relative ai problemi ambientali. ● Identificare i principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell'ambiente su scala locale, nazionale ed internazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Concetto di sviluppo sostenibile ● Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile e i 17 obiettivi di sviluppo sostenibile ● Le principali associazioni ed organizzazioni, anche internazionali, che si occupano di sviluppo sostenibile ● Cause delle varie forme di inquinamento ● Fonti di energia rinnovabili e non ● L'ambiente scolastico, il piano di sicurezza e di evacuazione. ● Effettuare correttamente la raccolta differenziata. ● Principi di sicurezza, di prevenzione dei rischi e di antinfortunistica. ● Elementi utili a comprendere fenomeni sociali quali migrazioni, distribuzione delle risorse, popolazioni del mondo e
---	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ● Adottare comportamenti ed atteggiamenti rispettosi dell'ambiente e che promuovono lo sviluppo sostenibile. ● Riconoscere il ruolo dell'uomo nelle principali emergenze del XXI secolo. ● Adottare comportamenti e atteggiamenti responsabili nell'ambito dell'ambiente scolastico: pulizia, ordine, raccolta differenziata, riduzione dei rifiuti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● I loro usi, clima, territorio. ● Concetti di aree protette, riserve naturali, parchi naturali, ecc. ● I principali organi locali, nazionali e internazionali, che operano per scopi sociali, economici, politici, umanitari e di difesa dell'ambiente. ● Le cause delle varie forme di inquinamento. ● Come effettuare correttamente la raccolta differenziata ● Strategie per ridurre i rifiuti
<p>7.</p> <p>Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificare gli elementi che costituiscono il patrimonio storico, artistico e culturale, materiale e immateriale. ● Ipotizzare azioni di tutela e valorizzazione. ● Leggere i significati e i valori estetici e sociali del patrimonio dell'umanità. ● Sviluppare sensibilità ai problemi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizzazioni di tutela come l'UNESCO e alcuni siti e beni immateriali tutelati. ● Azioni di base per salvaguardare il patrimonio. ● Tipologie dei beni artistici, culturali e ambientali. ● Valore dei beni materiali e immateriali come memoria storica di un popolo.

	di tutela e conservazione dei beni materiali e immateriali.	
8. Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere e saper spiegare il ruolo della tassazione per il funzionamento dello stato e la vita della collettività. ● Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro. ● Riflettere sulle scelte individuali in situazioni pratiche. ● Pianificare l'utilizzo delle proprie disponibilità, anche in termini di materiali scolastici. ● Adoperarsi per restituire in modo equo ai compagni il materiale ricevuto in dono/prestito. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Nozioni di base di educazione finanziaria (guadagno/ricavo, risparmio, investimento). ● Conoscere il valore della proprietà privata. ● Importanza e funzione del denaro. ● Valore degli oggetti e dei materiali scolastici.
9. Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere sulle misure di contrasto ai fenomeni mafiosi. ● Acquisire il senso della legalità e lo sviluppo di un'etica della responsabilità per promuovere azioni finalizzate al miglioramento del proprio contesto di vita. ● Riconoscere comportamenti che potrebbero favorire o contrastare la criminalità nelle sue varie forme. ● Riconoscere le attività economiche illegali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pericolosità e conseguenze di legge delle attività economiche illegali. ● Concetto di legalità. ● Azioni, associazioni e personaggi fondamentali nella lotta contro le Mafie.

NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE		
	Abilità e comportamenti/Atteggiamenti	Conoscenze
10. Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.	<ul style="list-style-type: none"> ● Iniziare ad assumere atteggiamenti consapevoli nell'utilizzo della rete, dei suoi strumenti e delle sue risorse. ● Riconoscere i rischi connessi all'uso degli strumenti digitali per la comunicazione. ● Utilizzare in modo adeguato diversi strumenti digitali in base al tipo di necessità. ● Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale. ● Ricercare analizzare e valutare dati e informazioni riconoscendone l'attendibilità. ● Riflettere sul ruolo della pubblicità e delle mode per porsi in atteggiamento critico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● I principi della comunicazione non ostile e le regole della buona educazione nell'uso della rete (netiquette). ● Regole e criteri di accesso e di utilizzo dei social network e delle principali piattaforme digitali. ● Le principali problematiche connesse alla raccolta di informazioni personali online (profilazione/cookies). ● I principi essenziali della legislazione e delle istituzioni a tutela della privacy. ● Le principali regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale. ● Ruolo della pubblicità e delle mode.
11. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare i rischi più comuni dell'utilizzo della rete e della diffusione di informazioni personali proprie e altrui. ● Utilizzare solo tecnologie e piattaforme consentite dalla legge a scopo di studio e di ricerca. ● Rispettare delle regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore. ● Comunicare 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le principali regole per un corretto utilizzo della rete e delle tecnologie digitali. ● Il concetto di fonte attendibile e autorevole. ● I rischi più comuni dell'utilizzo della rete e delle tecnologie digitali: diffusione di fake news, dipendenze connesse alla rete e al gaming. ● Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore.

<p>12.</p> <p>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.</p>	<p>3) Utilizzare le tecnologie digitali in modo responsabile per salvaguardare il benessere psicofisico di sé e degli altri.</p> <p>4) Comprendere il valore della privacy come diritto fondamentale e come presupposto per l'esercizio della libertà personale.</p> <p>5) Segnalare eventuali episodi di violazione della privacy o cyberbullismo o utilizzi scorretti degli strumenti informatici.</p> <p>6) Interagire e collaborare con altri attraverso le tecnologie digitali osservando comportamenti di netiquette, sicurezza, rispetto e di comunicazione non ostile.</p>	<p>3. Elementi che identificano le azioni di cyberbullismo.</p> <p>4. Le principali modalità di protezione dei propri dati personali.</p> <p>5. I rischi più comuni per la salute e le minacce derivanti dall'uso arbitrario delle tecnologie digitali.</p>
--	--	---

CURRICOLO DIGITALE

PREMESSA CURRICOLO DIGITALE

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo di Portogruaro e Fossalta di Portogruaro, raccoglie le competenze digitali, articolate in obiettivi e attività didattiche con suggerimenti pratici di risorse atte al loro raggiungimento.

Le competenze digitali sono trasversali, interessano ogni disciplina e si intrecciano con tutte le competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le *soft skills*. Si possono sviluppare efficacemente attraverso un approccio interdisciplinare, utilizzando metodologie attive e cooperative. Per lavorare sulle competenze digitali è necessario porre lo studente in modo concreto al centro del processo di apprendimento. I compiti di realtà, necessari ad applicare conoscenze e competenze in situazioni vicine al mondo reale, trovano facile attuazione tramite il mondo digitale.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»¹ allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale». Laggiornamento alla versione 2.2 del DigComp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Le competenze digitali del cittadino sono un insieme di abilità e conoscenze che permettono di utilizzare efficacemente le tecnologie digitali in tutti i contesti, dall'alfabetizzazione informatica alla sicurezza in rete e la normativa legata alla proprietà intellettuale. Il che significa, per esempio, non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati.

Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua **cinque aree di competenze**.

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali

4 LIVELLI COMPLESSIVI	BASE		INTERMEDIO		AVANZATO		ALTAMENTE SPECIALIZZATO	
8 livelli granulari	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti di routine e problemi semplici	Compiti ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Ogni Istituto può formulare le proprie competenze e i propri livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp, adeguandoli alle proprie esigenze.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia rappresenta un ambiente educativo intenzionalmente progettato per favorire l'apprendimento e la socializzazione dei bambini dai 3 a 6 anni. In questo contesto, l'intervento educativo assume un ruolo centrale nel promuovere lo sviluppo globale del bambino, attivando processi di simbolizzazione attraverso l'utilizzo di molteplici linguaggi espressivi. Attualmente i bambini entrano in contatto fin da piccoli con le nuove tecnologie. L'uso delle tecnologie supportato dalla presenza di un adulto può favorire il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico sostenendo lo sviluppo dell'attenzione, della riflessione, dell'analisi e della creatività. Attraverso esperienze digitali il bambino viene accompagnato nella costruzione di competenze affettive, cognitive, metacognitive e relazionali in un'ottica di apprendimento attivo. Il curriculum digitale si configura come parte integrante di un percorso educativo.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO ALTAMENTE SPECIALIZZATO
<ul style="list-style-type: none">• Visiona brevi contenuti multimediali.• Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi digitali anche online.	Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico. Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input.	<ul style="list-style-type: none">• Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre.• Realizza semplici elaborazioni grafiche.• Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizza le varie parti di un dispositivo (touch e altri strumenti di input) in modo coerente all'utilizzo.• Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti.• Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere che a determinati movimenti e/o gesti, corrispondono specifici input per il device. Eseguire giochi ed esercizi di tipo grafico, uditivo, logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, al tablet o ai tavoli interattivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo delle icone su un dispositivo attraverso dei semplici giochi guidati, basati sul riconoscimento di icone per accedere a dei giochi didattici. Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente che richiedano di toccare, trascinare o selezionare elementi per completare l'attività. Attività di raggruppamento e riconoscimento di immagini o forme digitali, esplorando così, una modalità semplice per organizzare i contenuti.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici strumenti digitali per svolgere delle attività collaborative di gruppo. Partecipare alla creazione condivisa di contenuti digitali con i compagni. Rispettare le regole di interazione (turno di parola) e di condivisione negli ambienti digitali. Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi interattivi che richiedono la collaborazione di più bambini (es. creare scena condivisa o completamento puzzle). Creazione di elaborati grafici o storie digitali, dove ciascun bambino aggiunge un pezzo di storia o di disegno. Uso di emoticon o immagini identificative per esprimere un feedback o autovalutare la propria partecipazione alle attività di gruppo. Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi.

	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento durante l'utilizzo di strumenti digitali e l'interazione con i compagni.	<ul style="list-style-type: none">• Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare semplici contenuti digitali (es. disegni, suoni, brevi registrazioni), utilizzando strumenti e applicazioni adatti all'età dei discenti. ● Sperimentare semplici applicativi grafici. ● Sperimentare la programmazione attraverso delle sequenze di istruzioni per la risoluzione di piccoli problemi (in modalità unplugged o con delle semplici app.). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pixel Art ● Utilizzo di programmi e app di grafica per sperimentare il disegno libero e creativo. ● Realizzazione di semplici storie sonore o registrazioni vocali attraverso l'utilizzo di semplici software (es. audacity). ● Coding unplugged: giochi di orientamento su una scacchiera, con frecce direzionali o comandi verbali, facendo muovere un compagno o un robot (es. bee-bot). ● Giochi di inserimento di comandi seguendo degli algoritmi. ● Giochi didattici con “drag and drop” per mettere in sequenza immagini o simboli.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che un uso eccessivo dei device può arrecare danni alla vista e al corpo. • Conoscere delle semplici regole per un utilizzo sicuro dei dispositivi digitali: tempi e modalità. • Partecipare a esperienze di cittadinanza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discussione sui tempi di utilizzo degli schermi e sull'importanza di sperimentare il gioco all'aperto o con l'utilizzo di oggetti/giochi concreti. • Spiegare l'importanza della presenza dell'adulto durante il loro utilizzo. • Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Narrazione di storie o visione di brevi video didattici che trattano il corretto uso degli schermi per un benessere psicofisico. • Introduzione ai concetti di sicurezza online e rispetto delle regole digitali, attraverso attività pratiche e discussioni guidate (visione cortometraggi e ascolto di storie reperibili in internet).

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare in modo creativo applicativi e giochi digitali • Conoscere semplici software didattici per creare dei prodotti digitali innovativi. (forse sono simili) • Utilizzare gli strumenti digitali per risolvere semplici problemi creativi o ludici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di disegni e animazioni semplici con applicazioni (es. App Kids art) o programmi di grafica. • Realizzazione di storie digitali interattive utilizzando immagini, suoni e registrazioni. • Giochi di coding che permettono di sviluppare il pensiero logico e creativo. • Sperimentazione con LIM o tavoli interattivi per la risoluzione di puzzle o esplorare: forme, colori, oggetti in modo creativo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Al termine dei 5 anni di età

- Utilizzare i dispositivi passando da una modalità unplugged ad una digitale.
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

RACCORDI SCUOLA DELL'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

L'alunno:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni/comandi.
- Esegue attività unplugged.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Negli anni di frequenza della Scuola Primaria, gli alunni verranno introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione semplici e versatili, che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti digitali interdisciplinari.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA			
LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO ALTAMENTE SPECIALIZZATO
<ul style="list-style-type: none">Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici.Utilizza con sufficiente autonomia il mouse, la tastiera e gli altri strumenti di input.	<ul style="list-style-type: none">Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, stampante, lettore CD o DVD, scanner.Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse.	<ul style="list-style-type: none">Con l'aiuto del docente, scrive testi con software di videoscritture, li salva; inserisce immagini/forme.Legge dati contenuti in grafici e tabelle.Costruisce tabelle e grafici.Utilizza la rete con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	<ul style="list-style-type: none">Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle.Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone, adottando comportamenti preventivi.

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, e conoscerne il nome e la funzione. Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, interlinea, invio...).
AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette) Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto). 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi interattivi che richiedano la collaborazione di più bambini (es. creare scena condivisa o completamento puzzle). Creazione di elaborati grafici o storie digitali, dove ciascun bambino aggiunge un pezzo di storia o di disegno. Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante e discuterne in merito. Utilizzare strumenti digitali indicati dal docente per condividere eventuali materiali (es.ricerche).

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali		
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare e modificare contenuti semplici ● Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. ● Creare disegni con app di grafica. ● Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. ● Scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding on line o unplugged). ● Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale. ● Partecipare a Codeweek.
3.4 Programmazione		

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Comprendere che un uso eccessivo dei device può arrecare danni alla vista e al corpo. • Partecipare a esperienze di cittadinanza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare un avatar per tutelare la privacy della propria immagine. • Individuare i materiali digitali adeguati alla propria età.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi. • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding. • Rivolgersi all'adulto di riferimento in caso di mancato funzionamento degli strumenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere monitor, pc e tablet. • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input.

Al termine della classe PRIMA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Smartboard.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Utilizzare software didattici.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">● Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni.● Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete.● Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali.	<ul style="list-style-type: none">● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.● Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirla e modificarla.● Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Salvare un documento o file in una cartella. ● Avviare la procedura per stampare un documento. 	
--	---	--

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare in base al contesto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrivere e impaginare documenti e mail formali e non.
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Applicare la Netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (Netiquette) 	
2.5 Netiquette		

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali		
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrivere in formato digitale un testo
3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali ● Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari. ● Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato ● Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online ● Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale. ● Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online ● Completare una breve presentazione grafica utilizzando software o siti specifici ● Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice ● Codificare e decodificare le istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente. ● Elaborare una mappa concettuale a partire da un testo.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie • Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui • Conoscere quali dati personali • condiviso quando accedo ad un servizio online • Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili online (immagini, audio, video...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza • Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante il giorno e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali • Saper riconoscere quali software utilizzare in base alle esigenze • Saper creare un ebook 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding

Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Smartboard.
- Utilizzare mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale. Aprire e chiudere un file.

- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUARTA l'alunno è in grado di:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche online guidate.
- Eseguire istruzioni complesse per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta.
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago.
- Conoscere e saper utilizzare le principali app di G-suite con il proprio account studente.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni browser e motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Al termine della Scuola Primaria l'alunno:
- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di G-suite con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conosce i principi base del coding.
- Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

La diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione è una grande opportunità e rappresenta la frontiera decisiva per la scuola. Sono chiamati in causa l'organizzazione della memoria, la presenza simultanea di diversi codici, la compresenza di procedure logiche e analogiche, la relazione immediata tra progettazione, operatività, controllo, tra fruizione e produzione. Dunque il “fare scuola” significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un’opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi-dimensionale. A questo scopo risulta molto efficace l’utilizzo delle nuove tecnologie che permettono agli alunni di operare insieme per costruire nuove conoscenze attraverso ricerche sul web.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDI	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO ALTAMENTE SPECIALIZZATO
<ul style="list-style-type: none">• Accede alla rete con l’aiuto del docente per ricavare informazioni.• Scrive e invia in autonomia messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette• Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell’uso del cellulare e adotta i comportamenti preventivi.	<ul style="list-style-type: none">• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.• Costruisce tabelle di dati• Accede alla rete per ricercare informazioni.• Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell’uso del telefonino e	<ul style="list-style-type: none">• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.• Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli	<ul style="list-style-type: none">• Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.• Sa utilizzare la rete per reperire informazioni;• organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.• Collega file differenti.

	<p>adatta i comportamenti preventivi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie. ● Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali. ● Rispetta le netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli. ● Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.
--	---	---	---

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. ● Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca. ● Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata).

	<ul style="list-style-type: none"> ● Valutare dati, informazioni, siti e pagine web ● Come orientarsi tra le informazioni attendibili e non attendibili. ● Organizzare dati e contenuti per archiviarli e successivamente recuperarli 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news) ● Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> ● Sapere che cos'è un'identità digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali ● Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto ● Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti ● Comunicare correttamente nelle interazioni digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola ● Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato) ● Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale ● Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli. ● caricare e condividere un documento. ● Organizzare in cartelle i documenti
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali		
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali		
2.5 Netiquette		
2.6 Gestire l'identità digitale		

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. 	<ul style="list-style-type: none"> Programma per realizzare costruzioni geometriche (Geogebra)
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipazione a competizioni di robotica
3.3 Copyright e licenze		<ul style="list-style-type: none"> Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici
3.4 Programmazione		

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali Conoscere e rispettare il regolamento d'Istituto sull'utilizzo dei propri dispositivi a scuola Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali Distinguere l'ambiente digitale da quello reale Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati 	<ul style="list-style-type: none"> Leggere il regolamento d'Istituto". Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. Riflettere e discutere sulle emozioni suscite durante l'utilizzo di un videogioco Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media

	<p>alla pubblicazione di immagini personali)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...) 	
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. ● Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati ● Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. ● Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi ● Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) ● Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata. ● Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni ● Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.

	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	
--	--	--

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le proprie esigenze di ricerca • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser • Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. • Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili • Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud • Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale • Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. • Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione • Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico;

2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. 	<ul style="list-style-type: none"> Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati)
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali) 	<ul style="list-style-type: none"> Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. Conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali		
2.5 Netiquette		
2.6 Gestire l'identità digitale		

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare filmati e video con software e app
3.3 Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare podcast
3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e rispettare i diritti d'autore. Attribuire le fonti da cui si prende materiale online. Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione 	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. Partecipare a manifestazioni di coding e robotica

		<ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare in autonomia interfacce di programmazione ● Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. ● Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali ● Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD ● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. ● Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali ● Distinguere ● l'ambiente digitale da quello reale ● Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere il regolamento d'Istituto”. ● Conoscere e ricordare le credenziali del proprio Account ● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile ● Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). ● Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. ● Riflettere e discutere sulle emozioni suscite durante l'utilizzo di un videogioco ● Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. ● Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy.

	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social) • Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017) • Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.
--	---	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) • Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.

Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno deve saper:

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorando le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

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

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

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell'INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
<ul style="list-style-type: none">• Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio- temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.• Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.• Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni• Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago• Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni• Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.

RISORSE SUGGERITE

PIXEL ART

- [ZaplyCode](#)

CODING

- [Codeweek](#)
- [CodyFeet](#),
- [CodyColor](#),
- [CodyRoby](#)
- [Code.org](#)
- [ScratchJr](#)
- [Micro:Bit](#)
- [Tinkercad - progettazione 3D](#)

ROBOTICA EDUCATIVA CON LEGO

- [LEGO Spike](#)
- [LEGO Education](#)
- [FIRST LEGO League](#)

SITI DI E PER QUESTIONARI E GIOCHI INTERATTIVI

- [Wordwall](#)
- [Learningapps](#)
- [PanQuiz](#)
- [Quizizz](#)
- [Kahoot \(per creazione quiz BYOD\)](#)
- [Edpuzzle](#)
- [Genially](#)

- [Educaplay](#)
- [Quizlet](#)
- [Flippity](#)
- [Bookwidgets](#)

GIOCHI VARI

- [Il Gufo Boo - giochi per avviare l'uso di mouse e tastiera](#)
- [Fuga dal bosco \(gioco "Escape Room" - nozioni di informatica di base\)](#)
- [Jigsaw planet \(puzzle gratuiti online\)](#)
- [Wordle \(gioco trova la parola\)](#)

GRAFICA E/O DISEGNO

- [Paint](#)
- [Canva](#)
- [Brush Ninja](#)
- [ABCYa Animate](#)
- [Bestsnip](#)
- [Wordart](#)
- [Padlet](#)
- [Flip Anim - Flipbook e animazioni online](#)
- [Pixton](#)
- [Avatar Maker](#)
- [Fantavolando](#)
- [Quick Draw](#)
- [Digitools](#)
- [People Art factory](#)
- [Recraft AI](#)
- [Brandmark](#)

- [Looka](#)
- [Linoit](#)
- [Brush Ninja](#)
- [Prezi AI - presentazioni](#)
- [Inkscape](#) Software per grafica vettoriale (Windows)

LAVAGNE DIGITALI CONDIVISE

- [DigiPad](#)

GENERARE CONTENUTI CON AI

- 7) [Leonardo AI](#)
- 8) [Gamma](#)

CHATBOT (ACCESSIBILI CON MAIL ISTITUZIONALE)

- [Claude AI](#)
- [Perplexity AI](#)

Creazione digital book

- [Storyjumper](#)
- [Bookcreator](#)
- [Ourboox](#)
- [Write Reader](#)

ITALIANO L2

- [CiaoAmici](#)

CAA

- [SimCAA](#)
- [Arasaac](#)

MATEMATICA

- [Geogebra](#)
- [Polypad](#)
- [Infografix - realizzazione infografiche](#)

CREAZIONE DI MAPPE CONCETTUALI

- [Canva](#)
- [Coggle](#)
- [Mindmeister](#)
- [Xmind](#)
- [Cmap \(software\)](#)

PER RICERCHE

- [Google Scholar](#)
- [Ricerche maestre](#)
- [Focus Junior](#)

VIDEO RECORDING

- [Loom - video recorder](#)
- [OBS Studio \(software video recording e streaming\)](#)
- [Screencast-O-Matic \(software per videoregistrazioni\)](#)

VIDEO EDITING

- [Animaker](#)
- [Canva](#)
- [Powtoon](#)
- [Clip Champ](#)

- [Capcut - editor video AI](#)

FUMETTI ONLINE CON AI

- [AI Comic Factory](#)
- [AI Ease - generatore fumetti](#)

SPEECH TO TEXT o VIDEO online

- Google documenti - (Strumenti, digitazione vocale)
- [Turbo Scribe AI \(3 video o audio to text gratis al giorno\)](#)
- [Notta](#)
- [Restream - video to text](#)
- [Restream - audio to text](#)
- [Zamzar - mp3 to text](#)
- [Transkriptor](#)
- [Elven Labs](#)

TEXT TO SPEECH online

- [Text To Speech](#)
- [Natural Readers](#)
- [Natural Readers app](#)
- [Elven Labs](#)
- [TTSMaker \(disponibile in più lingue\)](#)
- [Luvvoice](#)
- [AI Invideo](#)

TEXT TO SPEECH software

- [Balabolka](#)